

小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。
未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	「動く広がる わたしの絵」(絵に表す活動) 図画工作科
学年	小学校 第4学年
目標	【本時】Viscuit を使って動く模様をつくり、形や色が重なって新しい形や色がつくり出されることよきや面白さを感じ取ったり、表したいことを見付け、形や色の特徴を生かしながらどのように表すかについて考えたりする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	東京都
実施校	羽村市立栄小学校
学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。)	<ol style="list-style-type: none">前時の活動を振り返り、Viscuitでのプログラムのつくり方を復習する。 ➡線や形をかき、それを自由に動かす、移動・回転・複製の3つができる。本時の活動に見通しをもつ。色の設定で透明度を変更できることを知る。 ➡透明度の加減により色調が変化する。課題をつかんで自分で模様をつくる。<ul style="list-style-type: none">形や色、プログラムの組合せを考えながら、動く模様をつくる。表された模様の形や色などの造形的な特徴を基に、それらを生かした表し方やプログラムの組合せを見付け、どのように表すかについて考える。偶然にできた模様は、どのようなプログラムによってできているのかを確認する。背景の色を工夫する。<ul style="list-style-type: none">自分のイメージを基に色を決めたり、模様の色に合う背景を考えたりするなどの工夫をする。自分たちの表現を鑑賞する。<ul style="list-style-type: none">形と形の感覚や色の組合せなど、自分の視点をもって鑑賞する。鑑賞して感じたことや考えたことを表現に生かす。<ul style="list-style-type: none">自分の作品をブラッシュアップする。つくり終えた児童から、他者の作品を鑑賞する。ブラッシュアップした自分たちの作品を鑑賞する。本時の活動を振り返る。<ul style="list-style-type: none">活動を振り返り、自分で気付いたことから活動を広げたり様々な方法を試したりして、表現の活動に取り組むことに価値を見いだす。  
成果と課題	児童は実際に作成した模様を動かすことで、一つの「作品」づくりとして楽しく活動できた。今後さらにプログラミングによって模様の色調や重なり、動きを多様化し、工夫した作品がつかれるとよい。そしてみんなの作品を一体化させ、表現する楽しさを味わいたい。