

# 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	デジタル水族館をつくらう！
学年	小学校第3学年
目標	○プログラミングの楽しさやおもしろさ、達成感などを味わうことができる。プログラミングを体験することができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit（ビスケット）
環境	学校設置のタブレット型端末1人で1台の端末を使用
都道府県	東京都
実施校	荒川区立尾久西小学校
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。)	<p>教科：特別活動</p> <ol style="list-style-type: none"><li>① 自分の描きたい海の生き物を考え、描く。</li><li>② Viscuit で基本的な操作の仕方を学ぶ。用語の意味や操作方法を指導する。児童同士が互いに教え合うように事前に伝え、周知する。</li><li>③ Viscuit で描いた海の生き物をどのように動かすかプログラミングする。教師が作った見本の作品を提示する。</li><li>④ 作った海の生き物を友達に伝え合う。友達の作品のおもしろい点や改善点などを、相手に分かりやすく伝え、相手の意見をしっかりと聞くことができるようにする。</li></ol> <div data-bbox="402 1153 722 1337"></div> <p>海の生き物を描く。</p> <div data-bbox="764 1153 1098 1337"></div> <p>3年生が1、2年生に作り方を教える。</p> <div data-bbox="1139 1144 1495 1337"></div> <p>友達の作品を見る。</p> <p>&lt;授業後の感想&gt;</p> <div data-bbox="368 1429 940 1724"></div>
成果と課題	プログラミングは楽しい、おもしろい、またやりたいと思うものになった。発表のツールとしてプログラミングを学ぶことができた。