

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	行ってみたいこんな世界（図画工作科）
学年	小学校第2学年
目標	コンピュータを使って絵に表すことを楽しみ、自分の行ってみたい世界へのイメージを広げながら、想像したことに合わせて表し方を工夫したり、友達と作品を見せ合い、その面白さを感じ、楽しさを味わったりして見方や感じ方を広げることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit（ビスケット）
環境	児童17名で17台のタブレット端末（iPad）を使用
都道府県	愛媛県
実施校	東温市立拝志小学校
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>絵に表す活動を苦手としている児童がいる図画工作科において、「教科の学びを確実なもの」にし、主体的な学びを実現するために、プログラミング教材を用いた。プログラミング教材を使った学習は児童にとって新鮮であり、新たな学習意欲を引き出すことができる。また、何回もやり直しができるという特性をもち、絵をかくことに抵抗がある児童も気軽に楽しく学習することができる。</p> <p>まず、行ってみたい世界をタブレット端末（iPad）でつくらせた。（写真1）児童は色や形、動きを工夫しながら作品をつくった。「Viscuit」は、絵を配置するという直観的な操作でプログラミングができ、低学年の児童でも簡単に扱うことができる。単元のはじめに作品例を示して、児童に学習活動のゴールイメージをもたせるとともに、作品づくりのヒントになる資料を提示し、自分自身で学ぶことができるようにした。また、協働的な学びを推進するために、ペアで操作方法を聞き合ったり、作品のアドバイスをしたりした。（写真2）さらに、グループで作品の鑑賞会をし、全体の場でも発表する活動を取り入れた。（写真3）</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>（写真1） タブレット端末で描く様子</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>（写真2） 友達と話し合う様子</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>（写真3） 作品の鑑賞会</p> </div> </div>
成果と課題	<p>【成果】日頃、学習意欲の低い児童が、飛びつくように意欲的に学習した。ICT機器を使用することはどの教科においても効果的であると感じた。また、イメージを思いつきにくく絵をかけない児童が、「Viscuit」を使うことで抵抗なく作品をつくることができ、次の学習への意欲を引き出すことができた。さらに、途中で投げ出さず、最後まで粘り強く作品をつくる姿が見られた。「主体的な学び」の実現に向け、一定の成果があった。</p> <p>【課題】タブレット端末の技能が十分身に付いていない児童は、ねらいとする活動まで至らないような場面があった。今後、6年間を見通した教科横断的なカリキュラムを見直して、より効果的に実施し、「主体的・対話的で深い学び」を実現するために実践研究を続けていきたい。</p>