

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	図工「海で魚を泳がせよう」
学年	小学校第1学年
目標	想像力を働かせて自分の考えを表現するプログラムを発想することにより、造形的な力を育む。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童用ノートPC40台を整備したPC教室を使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立二本松小学校
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>I 授業の概要</p> <p>自分の書いた魚を動かして水族館をつくることで、楽しみながら、意図した動きをどのように表現すればよいか考える。</p> <p>II 授業のながれ</p> <ol style="list-style-type: none">1 めあてを確認しよう 「さかなを泳がせよう！」2 コンピュータで Viscuit をひらこう ・教員のつくった見本を見て、どのような動作をするプログラムをつくるのか、理解する。3 「Viscuit」を使い、魚作りに取り組む どのような動きになるのか予想しながら、色々なことを試してみる。4 つくった水族館を見合う ・右向きと、左向きに動く魚、両方つくったよ。 ・たくさんの種類の魚をつくったよ。5 まとめ 学習を振り返り、今日気付いたことを確認する。 ずらす距離で動く速さが変わったよ。
成果と課題	自分の描いた絵が動く喜びが大きく、どう命令すれば思い通りの動きにできるのかを、楽しみながら試行錯誤できた。慣れていない教員の実施に課題を感じた。