

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	国語「スイミーの話を読んで、アニメーションを作ろう」
学年	小学校第2学年
目標	物語（スイミー）を読んで、物語の情景をもとにコンピュータで表し、感想を持つ。
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PC25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	相模原市立藤野小学校
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 概要</p> <p>相模原市では、発達の段階に応じた、ICT活用スキルを身につけるよう、各学校で「学校の情報化推進計画」を立てている。本授業は、そのスキルのうち「マウスの基本操作（クリック、ドラッグ）ができる。」の習得を目指す。以前はそのスキルを育てるために、マウス練習アプリケーションを利用していたが、プログラミングの必修化を受け、その体験を楽しむ中でマウス操作を身につけることを目的に本授業を実施した。</p> <p>II 授業の流れ</p> <ol style="list-style-type: none">1 めあてを確認しよう2 コンピュータでViscuitをひらこう3 スイミーに出てくるキャラクターを動かすプログラムをつくろう<ol style="list-style-type: none">① スイミーの絵をマウスで描こう。② スイミーの動きをコンピュータに命令しよう。 ※めがねの命令を使って、動きをつくる。 ※実行して動きを確認する。4 スイミーに出てくるキャラクターのプログラムを工夫してみよう<ul style="list-style-type: none">・自分の思い通りの動きをするよう、プログラムを工夫する。ア 上下左右に動かせないかな？イ ゲームみたいに障害物をつくれなかな？ウ 他にどんなことができるかな？5 まとめ <p>学習を振り返り、今日気付いたことを確認しよう。</p>
成果と課題	<p>成果：「スイミーは他の魚に比べ速く動く」等物語に即した命令を、動かしたいものにプログラミングすることができた。パソコンの操作に意欲的に取り組むことができた。</p> <p>課題：活発に感想を言い合えることができなかつたため、クロームキャストによるアニメーションの共有をする等の工夫が必要。</p>