

# 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	特別活動「キャラクターを変身させよう」
学年	特別支援学級
目標	プログラミング体験を通して、身近なパソコンのソフトは、人が作っていることに気づくことができる。
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 PC 40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	相模原市立麻溝小学校
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。」と「プログラミングの資質・能力」の2つについて、プログラミングを楽しみながら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> <p>1 めあてを確認しよう</p> <p>2 コンピュータで Viscuit をひらこう</p> <p>3 キャラクターを動かして、変身させるプログラムをつくろう</p> <p>① 3つのキャラクターの絵をマウスで描こう。</p> <p>② 2つキャラクター動きをコンピュータに命令しよう。</p> <p>③ 2つキャラクターがぶつかったら、もう1つのキャラクターに変身させよう。 ※めがねの命令を使って、「動き」と「変身」をつくる。 ※実行して動きを確認する。</p> <p>4 他の友だちのキャラクターは、どんな変身をしているかな。</p> <p>① 席を自由に動いて、見に行ってみよう。</p> <p>② 友だちの動きを、自分のキャラクターにもさせてみよう。</p> <p>5 まとめ</p> <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	<ul style="list-style-type: none"><li>・Viscuit を使ってキャラクターを動かす体験をたくさんしていたため、少しの支援で目標の「変身」までたどり着けた。</li><li>・この授業までに、タブレットで Viscuit を使った授業も行っており、全て含めて5時間以上を費やしている。支援級の児童への指導には、多くの時間を要する。</li></ul>