

小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	図画工作「光と場所のハーモニー」
学年	小学校第5学年
目標	Viscuit を活用して動く模様をつくり、それぞれのよさや美しさを感じ取り、表現の意図や特徴などをとらえることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	鳥取県
実施校	八頭町立郡家東小学校
学習活動の概要・児童の様子	<p>1 本時の課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Viscuit を使って、動くもようをつくろう。 <p>2 学習活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Viscuit の使い方を学習する。 ・各自で模様を作る。 ・友達の作品を鑑賞する。 ・児童の作品とプログラムを紹介する。 ・友達が作ったプログラムを生かして、もう一度各自で自分の作品づくりに取り組む。 ・改善したものを再度鑑賞し合う。
成果と課題	<p><成果></p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童はViscuit を用いて、描いた物の動きがどのようになるかを想像することで、次にどの形があるとよいかを考えることができた。Viscuit を使うことで、次に何が必要かを逆算して考える力が付いた。 ・友達の作品を鑑賞することで、さらによい作品にしようという意欲が生まれ、多様な工夫が見られた。 <p><課題></p> <ul style="list-style-type: none"> ・今回はViscuit の動画を取り込み、クラスルームに貼り付けたが、個人でデータを保存することができなかった。 ・図画工作の形づくり、模様作りなど、教科としての「めあて」を意識させることが十分ではなかったため、アニメーションに偏りがちになってしまった。

