

# 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	お世話になった人に感謝の気持ちを伝えよう
学年	小学校第1学年
目標	感謝の気持ちを言葉で伝えるとともに、感謝の気持ちをうごく絵をプログラミングで表現してよろこんでもらえるように工夫する
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36人で36台の端末（iPad）を使用
都道府県	栃木県
実施校	那須町立田代友愛小学校
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>この取り組みは Viscuit の基本を積み上げながら実践した内容になります（複数時間の活動となります）。</p> <p>学校生活では縦割り班による活動が日常的に行われており、高学年と低学年の交流が普段からあります。そのような身近な先輩との関わりの中で自分の成長を実感しながら過ごしています。</p> <p>1年生が学校生活に慣れてきたタイミングでお世話になっている6年生に感謝の気持ちを伝える活動は、お世話になった人との関係をより豊かなものにしていく上で大切な習慣です（生活科）。</p> <p>言葉だけでも感謝の気持ちは伝えることはできますが、それに加えて Viscuit プログラミングによる動く絵による工夫をすることによって相手に気持ちを伝えることがどのような意味を持つのかを知るきっかけとなります。</p> <p>本取り組みのプログラミングの流れは以下の通りとなります。</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ビスケットランドのテーマに沿った作品制作を行い、表現方法（ゆらゆら、回転、絵の変化など）を習得</li><li>2. 「卵が割れたら」を用いて絵をタップして変化するプログラミング手法を学ぶ</li><li>3. 絵をタップして変化する手法を用いて6年生への感謝の気持ちを表現するために児童が考えた表現をプログラミングする</li><li>4. 交流の時間に作品を見せに6年生を訪問し、感謝の言葉とともに作品を6年生にタップしてもらい感謝の言葉や絵による表現を共有する</li></ol> <p>→この間に保存データが行方不明になるという問題が発生したが、再度作品を作り直す経験をしたことで、結果的に作品の制作力が向上した。</p> <p>この活動後、学校を一定期間訪問していたボランティアの大学生との交流があり、お別れの日に感謝の気持ちを伝える機会があり、1年生は学んだ手法を使って表現活動を行い、大学生に感謝の気持ちを伝えることができた。作品制作のスピードも向上しており、表現手法として定着していることを見取ることができた。</p> <p>この取り組みは国語における伝え合う力、話すこと・聞くこと、コミュニケーション能力の向上の授業における教材制作を児童自ら行う実践につながります。</p>
成果と課題	感謝の気持ちを伝える表現手段としてプログラミングを活用できること、誰かに喜んでもらうために「つくる」ことを通じて児童一人一人の個性や工夫が生きる取り組みとなった。Viscuit 作品を通じて場が和み、異学年の交流を実現することができた。