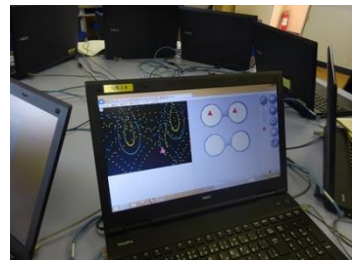


# 小学校プログラミング教育実施レポート

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	図画工作「カラフルデジタルアート」
学年	小学校第1学年
目標	プログラミングでカラフルデジタルアートに取り組み、自分の好きな模様を作ることができる。
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	相模原市立大野台小学校
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>図工で学習する「カラフルティッシュアート」というティッシュを使った表現について、コンピュータを使い、動的な表現に挑戦します。</p> <p>II 授業の流れ</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 めあてを確認しよう。 コンピュータをつかってじぶんのすきなもようをつくろう。</li><li>2 コンピュータでViscuitをひらこう。</li><li>3 カラフルデジタルアートをつくろう。 ①みんなできほんのもようをつくろう。 ※全員で同じ模様をつくることで、アートづくりの練習を行う。 ②ひとりひとり、自分のすきなもようをつくろう。 ③ 自分の作品を紹介し合おう。</li><li>4 友だちの作品を鑑賞しよう。 ○グループ内で友だちの作品を鑑賞しあう。 ○友だちの作品のいいところを伝えあう。</li><li>5 まとめ 学習を振り返り、今日気付いたことを確認しよう。</li></ol>
成果と課題	<p>成果</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・児童がやり方を理解すれば、クリックやドラッグなどの操作を用いて思い思いの模様をつくることのできた。</li><li>・慣れてくると回転の角度や位置を変えて、動きがどうなるか予想しながら試している児童もおり、プログラミング的思考が見てとれた。</li></ul> <p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・30人で使用するとフリーズするPCが出てきた。</li><li>・マウスを使って△を描くのが難しいので、その作業に時間がかかっていた。「く」を書いて「1」を書くなど、少しずつ書く工夫を伝えた。</li><li>・図工としてどの単元と関連させるか考える必要がある。教科書にない内容なので扱いが難しかったが、今回は「スタンプスタンプ」という単元と関連して行った。</li></ul>



児童の作品