

# 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「スイミーのつづきをあらわそう」
学年	小学校第2学年
目標	物語の続きを、登場人物の心情や情景などをもとにコンピュータで表し、感想をもつ。
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	相模原市立九沢小学校
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 授業を展開する上でのポイント</p> <p>国語の授業でねらう資質・能力を育成するため、プログラミングで作成するアニメーションが、作成したつづきのものがたり文をどのように表しているのか、ということを見事に留意させ、文章に必ずかえるよう支援する。</p> <p>II 授業のながれ</p> <ol style="list-style-type: none"><li>めあてを確認しよう 「スイミーの話の続きをアニメーションで作って、感想を伝え合おう。」</li><li>コンピュータでViscuitをひらこう</li><li>命令を確かめながら、物語の続きをアニメーションで表現しよう<ol style="list-style-type: none"><li>①場面の様子を表すために、必要な登場するいきものや背景を作成する。</li><li>②①のいきものや背景等を動かすために、どのような命令に置き換え、組み合わせたらうまく表現できるか試行錯誤しながらプログラミングする。</li></ol></li><li>作ったアニメーションを発表し、感想を伝え合おう ※アニメーションへの感想をただ伝え合うのではなく、アニメーションの表現とつくった物語の文章を往還しながら感想を伝え合うよう、児童に声かけを行う。</li><li>まとめ 自分が作ったアニメーションを発表し、続きの話を表すために工夫したことを紹介する。</li></ol>
成果と課題	スイミーの続きの物語をViscuitを使って試行錯誤しながら、表すことで論理的な思考を働かせることができた。



図 作成するプログラムの実行画面例