

# 小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	鳥獣戯画
学年	小学校第6学年
目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>鳥獣戯画の説明を通して、分かりやすい説明の流れを考える。</li> <li>Scratch を用いて、説明用のプログラムを作成し、効果的な表現を考える。</li> </ul>
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童4人で1台の端末を使用
都道府県	山梨県
実施校	富士吉田市立吉田西小学校 6年1組
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>国語科「鳥獣戯画を読む」の学習のまとめとして、鳥獣戯画とはどのような話であったか、また筆者の伝えたいことは何かを考え、それを他者に説明する過程で、表現の幅を広げるため Scratch を用いて発表することとした。</p> <p>学習単位を班と設定し、班ごとの話し合いを中心に活動を展開していった。鳥獣戯画とはどのような話だったかを振り返り、「鳥獣戯画を読む」を通して筆者が読者に伝えたかったことは何かを考えていった。ある程度のまとめが出来てきた段階で、どのような発表を行うかの話し合いに移行していったが、発表の流れをチャート化して見える化したり、発表の流れを組みかえるとどのような変化が生じるかを検討したりしている姿が印象的であった。</p> <p>Scratch でのプログラミングは、これまでに経験を重ねており、またビジュアルプログラミングであるため抵抗は感じられず、児童は試行錯誤を繰り返しながら表現の変化を楽しんだり、効果を確認したりしていた。</p>
成果と課題	<p>発表の新形態として児童の中で認識された。タイピングする文字数が多かったため、タイピング能力に左右されてしまったので、基礎的スキルの向上を図りたい。</p>

