

## 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	みんなで作ろう！勝間水族館
学年	小学校第三学年
目標	友達の作品の動き（プログラム）を鑑賞することを通して、その動きの良さを捉え、試行錯誤しながら自分の作品の動きに取り入れることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	viscuit
環境	児童22人で23台の端末を使用
都道府県	山口県
実施校	防府市立勝間小学校
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>本実践は、2時間構成で行った。児童は、初めてviscuitに取り組むため、1時間目に「使い方を知る」「作品作り」、2時間目に「鑑賞」「作品の作り直し」と計画した。</p> <p>1時間目は、プログラム方法を教えた。大型テレビを用いて、「動かす」「(絵を) 変える」「繋げる」の3つに分けて指導した。絵を動かしただけで、児童は「やってみよう！」「どうして動いたのかな」「ずらすとその向きに動くんじゃないかな。」と多くのことをつぶやいていた。活動への意欲の高まりや見通しが立った様子である。そこで、動く魚を作る活動に取り組んだ。しばらく作って泳がせていると、「魚以外を作ってもいいですか。他の生き物の動きができそう！」と考え始める児童が出てきた。その思いを学級で共有し、海の生き物を作る活動に転換した。すると、ほとんどの児童が1時間目の終了時点で、右図のような作品を作っていた。児童たちが、教師が想定していた展開よりも早く活動を発展させていることに驚いた。</p> <p>2時間目は、作品の鑑賞から行った。自由に鑑賞をさせた後、「友達の作品の動き『プログラム』で面白かったものはあるかな。」と発問した。すると、「ヒトデがくるくる動いているところ」「場所は動かないけど、ゆらゆら揺れる絵に変わるわかめ」「上に向かって動くクラゲ」など、絵と動きがマッチした作品に関する発言が出てきた。併せて、「真似してみたい。」「どうやって作ったの？」と友だちの作品に積極的に関わりながら、鑑賞を行う姿が見られた。それぞれの発言を受け、作った児童に動き・作り方を大型テレビに映しながら、共有させた。その後、再度作り直す時間を設けた。友達から学んだ動きを再現しようと、改めて試行錯誤する児童の姿を見取ることができた。</p>
成果と課題	<p>&lt;成果&gt;ICT のよさ「気軽に表現・再表現できる」ことが児童の表現活動に効果的だったことだ。表現のハードルが低く、試行錯誤しながら表現活動を深めることができた。</p> <p>&lt;課題&gt;「動き」の見方が広げる手立てが薄かった。見方の広がりを実感できる手立てが必要である。「保存」機能を用いて、児童に自覚させる手立てを用いるとよかった。</p>

