

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	「うごく！夏の俳句！」
学年	小学校第4学年
目標	自身が作った夏の俳句をViscuitで表現し、夏の風景をどのように表現しているか意見を交換し合う中で、自身の作品のよいところを見つけることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	「夏の楽しみ」(国語4上 かがやき/光村図書)
環境	児童12人で12台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	神山町神領小学校
学習活動の概要 児童の様子	<p>○本時のめあてや学習課題を確認する。</p> <div data-bbox="395 824 1481 875" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>俳句をViscuitで表現して、鑑賞会をし、自分の作品のよいところを見つけよう！</p></div> <p>○自身が作った夏の俳句をViscuitで表現する。 …20分で作品制作を行う。作品に効果をつけるように指導した。 花火や海など自身の俳句に登場するものをどのように表現するか考えながら、活動に取り組んでいた。</p> <p>○友達の作った作品を鑑賞し合う。 …友達が作った俳句とViscuitで作った作品を共に観て、友達の作品のよいところをメモに書いて貼る。Viscuitの作品のみを観て、その作品がどのような俳句であるか予想する児童やその逆を行う児童の姿があった。</p> <p>○ふりかえりを行う。 …友達からもらったメモを見て、自身の作品のよかったところに気づく。 俳句自体のことやViscuitで作った作品の効果や構図について書いてあるメモが多く、喜んでいる児童が多かった。</p>
成果と課題	児童は作品を制作する中で論理的思考力を養うことはできたが、作品を制作する時間が多くかかることや鑑賞会での机上のスペースがなかったことが課題であった。