
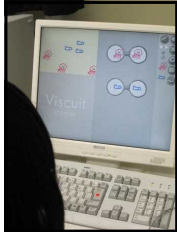
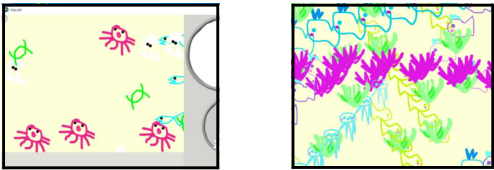


小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	「うごく うごく わたしのおもちゃ」－生活科－	
学 年	小学校第2学年	
目 標	自分の描いた絵の動きを予想したり実際に試行錯誤したりしながら絵を動かすプログラムを組み、友達に紹介したり交代したりしながら遊ぶことができる。	
教材タイプ	プログラミング言語	
使用教材	「viscuit」	
環 境	児童一人で1台の端末を使用	
都道府県	徳島県	
実施校	徳島市佐古小学校	
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。）	<ol style="list-style-type: none"> 1. クリック、ダブルクリック、ドラッグなど本時の学習に必要なマウス操作の技能を確認する 2. 「viscuit」を起動し、鉛筆ボタンをクリックし海の生き物を2～3匹描き保存する。 3. ステージに生き物を数匹置く。めがね置き場にめがね（命令）を置くと、生き物の動く向きや速さをプログラムできることを伝え、個々の児童に試行させる。 4. さらに、回転ボタンの操作の仕方を児童に伝え、絵の動きに楽しさや広がりをもたせる。 5. あそぶ（全画面）ボタンで、全面表示になることを伝え、友達に紹介したり交代して遊んだりする。 6. 感想を発表する。 	  
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"> ○ 児童はマウスの扱いに不慣れであったが、自分が描いた絵が思いのままに動く楽しさを感じ、作品の楽しさを友達や教師に懸命に伝えようとしていた。 ○ 調査の時期が年度末でなく、5年の「円と正多角形」や6年の「発電と電気の利用」での実践が未履修で、第2学年での実践報告となった。 	