

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「Viscuit（ビスケット）を活用してプログラミングしよう」
学年	榎生小学校 第4・6学年
目標	ローマ字を合体させて、絵に変身させよう
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit（ビスケット）
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	三好市立榎生小学校
学習活動の概要・ 児童の様子	① めあてを持つ。 ※ローマ字クイズを行い、授業への関心を高める。
○学習活動	② 題材を決める。（言葉と絵を決める。） ※2文字で、絵が簡単に描けるものにする。
※指導上の留意点	③ プログラム作成を行う。 ○「ひとりで作る」の中の好きな色を選ぶ。（色を覚えておく。） ※教師用PCにTVをつなぎ、操作の様子を見せながら指導する。 ○文字の単位でローマ字を描き、絵も描く。 ※色、ペンの太さの操作説明、「やり直し」「できあがり」のボタンの説明を行う。
◆評価	○動きをつける。 ※めがねの使い方や動きのつけ方の説明を行う。 ◆日常に使われている簡単な単語について絵と関連付け、ローマ字で表記しようとしている。
	④ 作品や感想を発表する ○作品を互いに紹介したり、感想を発表する。
	⑤ 作品を保存する。 ※保存方法説明する。（インターネット環境がある場合なら、閲覧可能であることや作業途中の保存ができることを知らせる。） ※番号を控えさせておく。
成果と課題	児童全員（5名）が意欲を持って学習に取り組み、どのような動きにすれば、ローマ字がうまく合体して、絵に変身することができるか考えを広げることができていた。今後は、作品の文字の数・絵の形・色の組み合わせなどの工夫もさせていきたい。

