

## 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	絵を動かして遊ぼう
学年	小学校第1学年
目標	情報手段に慣れ親しみ、適切に学習活動を行い、プログラミングの楽しさを味わわせる。 情報手段を適切に活用できるようにする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	viscuit
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	吉野川市立飯尾敷地小学校
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。)	( 教師 ○ 児童 ・ )  ○前で教師用タブレットの画面をテレビに写し、児童に操作の仕方を見せる。 ・タブレットを起動し、viscuitを立ち上げる。 ・viscuitの「ひとりで作る」を選択し、○を好きな色で描く。 (△□も同様に行う。)  ○操作の仕方をテレビに写しながら、眼鏡マークを選択し、○を右に動くようにプログラミングする。  ○上下左右だけでなく、進むスピードも自分で変えることができることをテレビで見せる。 ・どのように動かしたいか児童に考えさせて、動かしたい場所に○を置く。 (△□も同様に行う。)  ○教師用タブレットの画面をテレビに写し、タブレットの画面をタッチすると自分の描いた○△□の絵が出てくるのを見せる。 ・自分のタブレットで操作させる。  ○使い方や操作の手順を一緒に確認した後、自分の好きな絵でプログラミングをさせる。 ・自分の好きな絵を描き、プログラミングをする。  ○2.3人のタブレットをテレビに写し、児童に操作させて全員で鑑賞する。 魚を泳がせたり海藻を左右に移動させたりして、海の中を作った児童もいた。
成果と課題	上下左右の動きだけでなく、動くスピードなども自分で操作することができていた。