

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	「自分の水族館をつくろうー縦・横・ななめに移動ー」
学年	小学校第1学年、2学年、3学年
目標	プログラミングによって対象物を移動させることができることを理解する。タブレットの使い方に慣れる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit（教室でビスケット、Webブラウザ版）
環境	児童2人に付き1台のiPad
都道府県	香川県
実施校	小豆島町立安田小学校
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>【事前準備】 予め Web ブラウザで背景を海にした「はらっぱ」を用意。教室前面に大型モニタを置き、机は2人1組になるように配置した。</p> <p>【授業の流れ】 「魚の絵の描き方を説明」⇒「自分たちで魚の絵を書いてみる（2人で交代）」⇒「めがねの使い方の説明（左右の移動のみ）」⇒「めがねを使って実際に動かしてみる」⇒「自由創作」⇒「作品の発表（自分たちが工夫したところ）」</p> <p>【工夫した点】 自分の描いた魚が動き出した驚きを引き出すようにした（できるだけ教えない）</p> <p>【児童の様子】 熱心に取り組み、斜めの移動や魚が口を開けたり閉めたりする動きも見つけていった。試行錯誤する中で、「めがね」の働きについて「そういうことか」と気づき、表現が増えた。最後の発表会も、全体の前で紹介したいと積極的に手が挙がっていた。</p>
	
	授業の様子
成果と課題	<p>【成果】 またやってみたくて意欲が高まった。複数の対象物を移動させたことで、平行な関係や180°の回転に気付いた。ICT支援員が授業に参加することで、タブレットの操作に慣れていない児童も安心して活動できた。</p> <p>【課題】 自由創作の時間が20～25分程度しかなかったため、自力で隠れた機能を発見することがあまりできていなかった。互いに作品を交流するということまで時間がとれなかった。</p>