

## 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	やまなし
学年	小学校6年生
目標	プログラミングを活用して、文章から想像した谷川の情景を豊かに想像し、その情景が伝わるよう工夫して朗読をすることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	viscuit
環境	小グループ(4人)で1台の端末を使用
都道府県	愛媛県
実施校	西予市立中川小学校
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>○グループで話し合い、群読する場面を選ぶ。</p> <p>○各自で、かのにの兄弟や魚の動き方を想像しながら、想像した情景をviscuitで表現する。</p>  <p>○互いのプログラムを紹介し、想像した情景をグループで共有しながら、群読の方法や内容について話し合う。</p> <p>○友達プログラムのよいところを取り入れて、プログラムをアレンジし、情景を豊かに想像し、朗読に生かす。</p>  <p>○話し合ったことを基に朗読をする。</p>
成果と課題	プログラミングにより、文章と情景を見比べながら読みを深めることができた。動きのある絵を容易に描けることで、生き物の生き生きとした情景の想像につながった。機器の操作の慣れに個人差が大きく、支援に苦勞する。機器に触れる時間の確保に努めたい。