

# 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	動く絵に挑戦しよう
学年	小学校3年生
目標	プログラミングを活用することで、形や色、動きの美しさや面白さを感じ取り、発想を膨らませて表現することができるようにする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	viscuit
環境	各自それぞれが端末を使用
都道府県	愛媛県
実施校	新居浜市立新居浜小学校
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>○viscuitを使ってプログラムの作り方を学ぶ。 ○各自で模様を考える。</p>  <p>○友達同士で作品を鑑賞し合い、アイデアを共有したり、教え合ったりする。 ○友達の作品を参考に、更に工夫を加え、自分の意図する作品に仕上げる。 ○全体で作品を共有する。</p>  
成果と課題	プログラミングにより、既存の画材ではできない新たな表現方法の気付きが見られた。作品を可視化することにより、発想を膨らませ、自分の意図した表し方を工夫することができた。試行錯誤を繰り返しても、自分の意図した動きを実現するための手順が思いつかない児童がいた。viscuitの作品例を基に、参考となるプログラム例を提示し、発想が広がるような手立てや発問が必要である。