
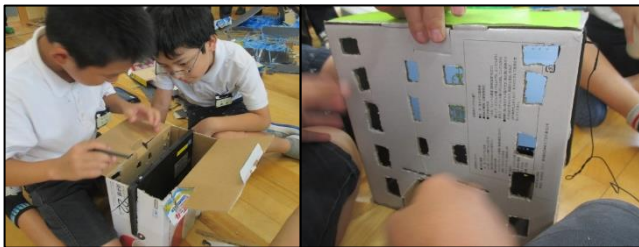


小学校プログラミング教育実施レポート

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	図画工作科「つくろう 未来の松山」	
学年	小学校第4学年	
目標	<ul style="list-style-type: none"> ○ 表したいことに合った材料を使ったり、表し方を工夫したりできるようにする。 (知識及び技能) ○ 表し方について考えたり、友達の表し方のよさや面白さを見付けたりすることができるようにする。 (思考力、判断力、表現力等) ○ 自分のイメージに合わせて試行錯誤しながら、進んで活動に取り組もうとする。 (学びに向かう力、人間性等) 	
教材タイプ	ビジュアル言語	
使用教材	Scratch	
環境	児童 29 人で 29 台の端末を使用	
都道府県	愛媛県	
実施校	松山市立新玉小学校	
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>段ボールや空き箱などを使い、50年後の松山市にあったらよいと思う建物や施設を立体に表す題材である。工作の立体作品に加えて、タブレット端末を活用し、プログラミングソフト（Scratch）で絵や写真が動くプログラムをつくり、それをスクリーンに投影したり、タブレット端末を作品の中に入れてたりできるようにした。月まで行けるエレベーターをつかった児童は、サランラップの芯やモールでつくったエレベーターの最上階の後ろにスクリーンを設置し、月を飛び跳ねるうさぎの様子を投影した（資料1）。空き箱でホテルをつかった児童は、ホテルの中にシャンデリアが光る様子を映したタブレット端末を入れ、切り抜いた窓からその様子が見えるようにした（資料2）。遊園地をつかった児童は、マスコットキャラクターが「いらっしゃいませ。」や「また来てね。」というプログラムをつくり、映像だけでなく、音声も活用して自分の思いを表現していた。</p>	 <p>資料1 月とうさぎを映した様子</p>
	 <p>資料2 ホテルにタブレット端末を入れる様子</p>	
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"> ○ プログラミングソフトを使うことで、作品に動きや音声を付けることができるので、表したいことをより具現化させることができた。さらに、そこからイメージを広げて新たな作品を生み出す児童も多く見られた。 ● タブレット端末でプログラミングをしている児童と、工作をしている児童に分かれてしまっていた。グループの児童で話し合い、意見を共有しながら活動を進められる手立てを考える必要がある。 	