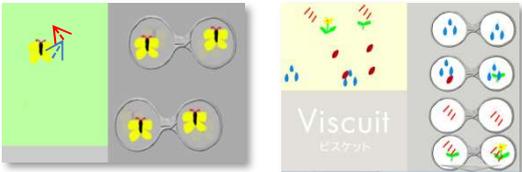


# 小学校プログラミング教育実施レポート

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	野原をつくろう
学年	小学校第2学年
目標	木や草などの動くものや虫や花の成長など動かないものを組み合わせて、野原をViscuitで作成を通して、道具としてのコンピュータの役割に気付く。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童一人に一台の端末
都道府県	高知県
実施校	香南市内小学校
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>課題「野原をつくろう」</p> <p>1 課題を把握する                  プレゼンや動画を見て、野原のイメージを話し合い、学習の見通しを持つ。</p> <p>2 野原を作り方をおぼえる                  事前に準備した部品をもとにプログラムを作る                  動かないもの ・山 ・草 ・木 ・川                  動くもの ・チョウ ・ハチ ・バッタ ・花</p> <p style="text-align: center;">図1 ソフトで用いる部品</p>  <p>①チョウが左右にうごきながら飛ぶ                  ②バッタがとびはねながら前に進む                  ③種から花がさくまでの成長</p> <p style="text-align: center;">図2 チョウと花のプログラム</p>  <p>3 野原をつくろう                  ①プログラムで作ろうとする「野原」を紙に描く                  動くもの、動かないものを組み合わせる                  ②作成する                  ③発表する</p> <p style="text-align: center;">図3 野原 (作品例)</p>  <p style="text-align: center;">図4 ラミネート (両面)</p>  <p>準備物 (ラミネート)                  Viscuit の基本プログラム、Viscuit の基本操作                  ワークシート 37P (児童。教師用)</p>
成果と課題	<p>○創造したものを具現化する道具としてのコンピュータの役割に気付く。</p> <p>▼紙にかいた「野原」に必要なプログラム等の支援を行い、参照させる掲示物を整備する。</p>