

小学校プログラミング教育の実施レポート

学習活動名	図画工作 コマコマアニメーション
学年	小学校第5学年
目標	○動きをイメージしながら、体の部分が動くキャラクターを作ることができる。 ○動きが連続して見えるアニメーションの仕組みに興味を持ち、工夫しながら楽しんで動画の作品を作ることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Pyonkee
環境	児童12名で12台の端末を使用
都道府県	大分県
実施校	臼杵市立福良ヶ丘小学校
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>【学習活動の概要について】まず、「動くキャラクターを作ろう」と呼びかけ、キャラクターを自分の手で動かすだけでなく、アニメーションの手法を使い、少しずつ動かしては写真を撮り、それを連続して動かすことでアニメーションが作れることを伝えた。割りピンと厚紙を組み合わせることで手足や体が動くキャラクターが簡単に作れる方法をやって見せ、好きなキャラクターを想像させて自由に作った。</p> <p>【活動のようす】割りピンを使って作ったキャラクターは、コマ撮りの手法を用いてiPadで撮影した。「ピョンキー」のプログラムを使うことで、写真を並べ換え組み合わせたり、繰り返し使ったりすることが可能となった。本当のアニメーションのように少しずつ動かして何十枚も並べなくても、2・3枚を組み合わせ、時間を調整することでアニメーションとすることができた。作業の苦手な子ども、時間のかかる子どもも、自分の作ったキャラクターを動かすことができるという達成感を味わった。</p>
	
成果と課題	自作の人形を少しずつ動かしながら撮影し、画像を連続で表示するアニメーションの仕組みを理解し自分で作ることができたことは、子どもたちの興味を引いた。全員で互いのアニメーションを鑑賞し合い、感想や意見の交流をした。教科内でのプログラミングにおける「主体的・対話的で深い学び」の実現が今後の課題である。