

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	図工「たまごから生まれてくるものを想像して、たまごの模様や生まれたものを絵に表す」
学年	小学校第二学年
目標	たまごから生まれてくるものを想像して、たまごの模様や生まれたものを絵に表す。
教材タイプ	ビジュアルプログラミング
使用教材	ビスケット
環境	児童33人で33台の端末（タブレット型PC）を使用
都道府県	沖縄県
実施校	浦添市立 当山小学校
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>図工科の授業で行った「ふしぎなたまご」を、タブレット型PCを用いてもう一度行うことで、図工科での学習内容を振り返り、コンピュータでの作画や彩色を楽しんだ。</p> <p>また、「タップしたらたまごから想像したものが孵化する」「たまごや孵化したものが動く」といったプログラムを組んで自分の描いた絵を動かすことで、プログラミングに慣れ親しみ、プログラミング的思考を育めるような授業を行った。</p> <p>1. 導入 ドローンや自動運転のバスが走る動画を鑑賞して、「こういう未来に向かってプログラミングを学ぶのだ」というイメージを持ってもらう。</p> <p>2. 展開 プロジェクタで全体にビスケットの使い方を伝える。たまごを実際に描いてみる。 教室での図工の授業を思い出させて、彩色の注意点を伝えた。(1時間目)</p> <p>プログラミングツールの「メガネ」の使い方を伝え、自分の描いたたまごを孵化させたり、たまごや孵化したものを動かして楽しんだ。(2時間目)</p> <p>3. まとめ 「メガネで左から右に変わる」(プログラミングツールの使い方を振り返った)</p>
成果と課題	<p>○工夫してたまごや孵化したものを動かすことで、プログラミング的思考が育まれた。</p> <p>●児童が作画に熱中しすぎた。「図工」として、もっと時間をとってあげるか、あるいは絵は簡単な物にして、プログラミングに焦点化するか、という部分を考えさせられた。</p>