

小学校プログラミング教育実践報告書

令和2年度 相模原市立小中学校視聴覚教育研究会
プログラミング教育A班

学習活動名	国語「スイミーのつづきをあらわそう」
学年	小学校第2学年
目標	物語の続きを、登場人物の心情や情景などをもとにコンピュータで表し、感想をもつ。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童用ノートPC40台を整備したPC教室を使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立南大野小学校
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>I 授業を展開する上でのポイント</p> <p>国語の授業でねらう資質・能力を育成するため、プログラミングで作成するアニメーションが、作成したつづきのものがたり文をどのように表しているのか、ということを見事に留意させ、文章に必ずかえるよう支援する。</p> <p>II 授業のながれ</p> <ol style="list-style-type: none"> めあてを確認しよう 「スイミーの話の続きをアニメーションで作って、感想を伝え合おう。」 コンピュータでViscuitをひらこう 命令を確かめながら、物語の続きをアニメーションで表現しよう <ol style="list-style-type: none"> ①場面の様子を表すために、必要な登場するいきもの背景を作成する。 ②①のいきものや背景等を動かすために、どのように置き換え、組み合わせたらうまく表現できるか試行錯誤しながらプログラミングする。 作ったアニメーションを発表し、感想を伝え合おう ※アニメーションへの感想をただ伝え合うのではなく、アニメーションの表現とつくった物語の文章を往還しながら感想を伝え合うよう、児童に声かけを行う。 まとめ 自分が作ったアニメーションを発表し、続きの話を表すために工夫したことを紹介する。
成果と課題	<p>題材は児童が大好きな「スイミー」なので、意欲が最後まで持続できた。思い通りに動かすこと難しかったが、試行錯誤し、楽しむことができた。課題は、登場人物の形を描くことに時間がかかってしまったので、三角形や四角形等あらかじめ形を選んでからキャラクター作りができるとプログラミングする時間を沢山確保できたのではないかな。</p>



写真 アニメーションを作成する様子