

小豆島町学校ICTレポート

安田小学校でのプログラミング授業

2021年2月10日(水)に、安田小学校にて1～3年生（低学年むけ）および5～6年生（高学年むけ）のプログラミング授業を開催しました。低学年むけと高学年むけの授業についてレポートいたします。

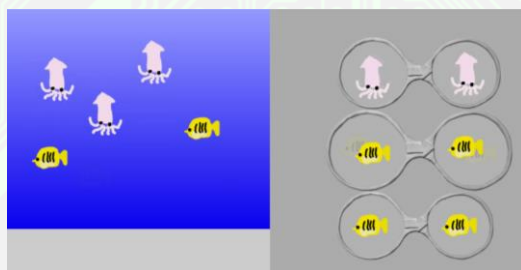
○自分たちの水族館をつくろう（低学年むけ）

プログラミングは、「ビスケット（Viscuit）」を使って行いました。まず最初に2人1組でタブレット上で絵を書く方法を学びました。ペンの色の変え方や、ペンの太さを変えて、色鮮やかな魚が次々と現れました。

次に、自分が描いた魚の動かし方を学びます。自分の描いた魚が泳ぎだすと歓声があがりました。みんなで水族館の水槽のなかにいる生き物を想像して、自分たちだけの水族館をつくりました。最後に、自分のつくった水族館の発表です。タブレットを大型モニターにつなげてみんなの前で、自分の水族館を表示し、絵や動きで工夫したところを説明しました。墨を吐くタコや潮を出すジラなど子どもたちの工夫がいっぱいでした。



授業風景



操作画面

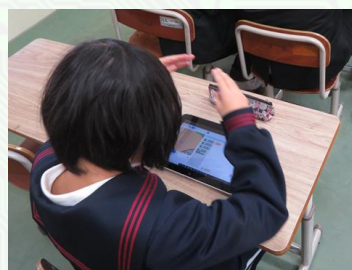
○プログラミングで多角形を学ぼう（高学年むけ）

「プログル」というオンラインの小学生むけプログラミング教材を使用しました。プログルには様々なコースが用意されていますが、今回は「多角形コース」を利用しました。

プログラミングは「ビジュアルプログラミング」の一種で、「直進」「向きを変える」などの単純な指示を組み合わせることで画面内のロボットを動かし図形を描かせます。

コースは、プログラミングの基本からさまざまな多角形を描き、最後は自由制作という、8つ課題を順に解く学習ドリル形式となっています。多角形の頂点角と直線の関係を理解しないと、正しく動いてくれません。

最後の作品発表では、先生を驚かせる作品を作った子もいました。



授業風景



操作画面

小豆島町の目標

全児童生徒が1日1時間はiPadを使った授業を受ける