

小学校プログラミング教育コンテンツの紹介 ～授業プラン6 3年国語「へんとつくり」～

県総合教育センターカリキュラム開発部メディア教育担当

1 はじめに

県総合教育センターで作成した小学校プログラミング教育用コンテンツ授業プラン6を紹介する。

小学校3年国語において「Viscuit」を活用し、「小学校プログラミング教育の手引（第三版）」のB分類（学習指導要領には例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの）に該当する授業プランである。

2 授業プラン6の紹介

(1)ソフトウェアViscuitを使用



【Viscuitによる動く絵作り】

「Viscuit」は無償で公開されているビジュアル型プログラミング言語である。コンピュータを使って自分たちで描いた絵を簡単な命令に従って動かすことができる。描いた絵を左右に配置し（その見た目から「眼鏡」と呼ばれる）、状態の変化を示すことでプログラミングを行う。パソコンだけでなくタブレット端末やスマートフォンでも使用できるのが特徴である。

(2)内容

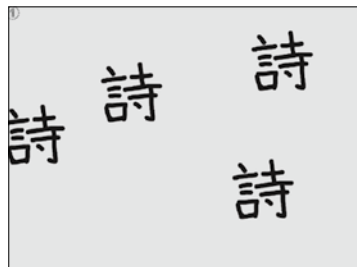
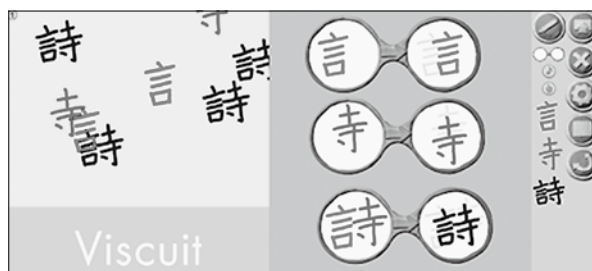
①学年・教科・単元名・学習問題

小3・国語・「へんとつくり」

「へんとつくりを正しく組み合わせてかん字をつくろう」

②主な学習活動

これまでに習った漢字の「へん」と「つくり」の中から組み合わせると漢字になるものを選び、「へん」と「つくり」が組み合わせると漢字ができるアニメーションを作成する。



眼鏡の字の位置を調整すると、画面上で「へん」と「つくり」がそれぞれ一定方向に動くようになり、

丁度よいタイミングでぶつかると漢字に変化するプログラムである。友達が途中まで作成したプログラムの続きを作っていくという活動を取り入れることで、自分が気付かなかった漢字に気付いたり、漢字への興味を高めたりすることができる。さらに、漢字は「へん」と「つくり」の組み合わせによって構成されているということを理解できる活動である。

3 おわりに

本センターのWebサイトから学習指導案・提示用PowerPoint・ワークシート・デモ映像等がダウンロードできるので、ぜひ活用していただきたい。

<https://www.ice.or.jp/nc/>

