

# 1人1台端末の活用による実践事例 (小・中学校用)

学校名	里庄町立里庄東小学校	実践者名	手柴 孝太
教科	図画工作科	学年	第1学年
活用内容	プログラミング	実践日	令和3年12月7日
		授業活用段階 (岡山県版)	Stage 1
単元・内容等	「オリジナルアニメーションをつくろう」 プログラミングアプリケーション「Viscuit*」を活用し、自分が考えたアニメーションをつくり、互いの作品の良いところを伝え合うことができる。		

## 活用の概要 (目的・活用場面・使用アプリ名を含む)

### 【前時まで】

- ・Viscuitの基本的な操作を学習しておく。

### 【本時】

- (1) 本時のめあてをつかむ。
  - ・前時までに学習したことを使ってアニメーションをつくることを知らせる。

めあて じぶんが かんがえた アニメーションをつくろう。

- (2) 自分の考えをもつ。
  - ・実際にアニメーションを作成する前に、ワークシートに自分がつくりたい作品イメージを描かせる。
- (3) ワークシートを基にアニメーションを作成する。
  - ・各自のワークシートを基にアニメーションを作成する。児童が試行錯誤できるように、十分に時間を確保する。
- (4) 友達の作品を鑑賞し、良いところを伝え合う。
  - ・作品を鑑賞し合う際には、アニメーションの仕組みに着目して、友達の作品の良いところや工夫を伝え合うようにする。
- (5) まとめと振り返りをする。

### (参考)

「岡山県小学校プログラミング教育実践事例集 2020」



実践者の手ごたえ	児童生徒・保護者等の主な反応や声
Viscuit は1年生の児童でも無理なく取り組むことができ、意欲的に児童自身が作成したいアニメーション作りができた。鑑賞の際には、互いの作品の良いところを進んで伝え合う姿が見られた。	(児童から) 「つくるのがたのしかったです。みんなのさくひんがすごいな。」「大すきなカマキリがとんだり、バックしたりするアニメーションをつくることができて、よかったです。」

Viscuit\*…描いた画像に命令を与えて動作させる「メガネ」という独自の仕組みで、小学校低学年からでも、簡単にプログラミング体験が可能な無料 Web アプリ。 <https://www.viscuit.com/>