

第1学年

プログラミング教育実践事例

図画工作科

「うみのせかいをえがこう」

～「プログラミング教材ビズケット」

を活用して～

学習のねらい

表し方を工夫して、自分の想像する海の世界を描くことができる。

学習の流れ

- ① **バスケットの表現の楽しさを学ぶ。**
- ② **自分の想像する海の世界を描く。**
- ③ **自分の作品や友達作品について話し合う。**

①ビスケットの表現の楽しさを学ぶ。



ビスケットの基本的な操作方法を知り、自分の描いた生き物を動かした。

②自分の想像する海の世界を描く。



タブレット端末を使って、友達と対話しながら工夫して表した。

③自分の作品や友達作品について話し合う。



作品について、工夫したところや気に入ったところを見つけたり、話したりした。

成果

- **絵を描くことが苦手な児童でも意欲的に授業に取り組んだ。**
- **低学年の発達段階で使用するプログラミングソフトには、ビスケットが最適である。**

課題

- **ビスケットを操作するための技能を身に付けさせる時間の確保が課題である。**