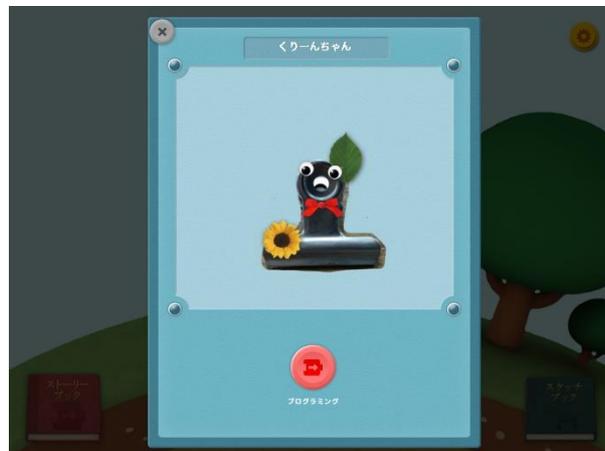


創作活動からプログラミングを学ぶ

小学校低学年 プログラミングははじめの一步



作品作りの様子



子どもが考えたオリジナルキャラクター

低学年の児童がタブレットに慣れるための活動としてプログラミングを取り入れた。

Viscuit（ビスケット）を使い、自分の思い通りのアニメーションを動かしながら、タブレットで絵を描いたり、ドラッグ&ドロップなどの簡単な操作をしたりする方法を学ぶことができた。また、Codeable crafts では、取り入れた画像を加工して、自分だけのオリジナルキャラクターを作り、2 コマのお話づくりをした。お話づくりの中で、思い通りの動きをさせるために、試行錯誤する姿が見られた。

子どもたちは、プログラミングを学ぶのではなく、プログラミングアプリを使って創作活動を行う中で、自然に順次や分岐などのプログラミングの基本学ぶことができた。

（増子 知美：淡路市立津名東小学校）

識者コメント

子どもたちは、知らず知らずの内にプログラミングに親しんでいます。低学年らしい取組といえます。遊びと学びの接合点を探る実践であり、かつ、この学びは他の場面に発展可能性をもっているといえるでしょう。

茨城大学・小林祐紀