

1 活動名

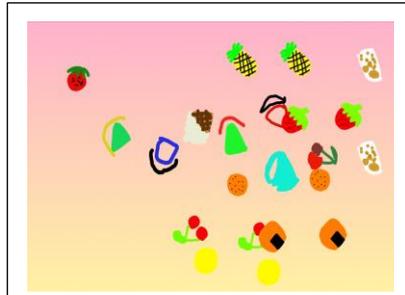
「iPad で遊ぼう」
手遊び歌「おやつの歌」を描こう・動かそう

2 対象

小学部 5 年生

3 内容と取組の様子

- ・子供たちは iPad のカメラアプリで QR コードを読み取り， safari から Viscuit（ビスケット）を開き， Viscuit の「描く」ボタンから『おやつの歌』に登場するいちごやパイナップル，せんべいなどを描きました。
- ・子供たちは，描いたおやつを「メガネ」の左右のレンズの中に入れ，「回転」ボタンを操作しておやつが回る動きをプログラミングした。おやつが回っている動きを確認しながら，自分のイメージする動きや好きな動きを表現することができました。
- ・完成した作品を「送る」ボタンから共有してスクリーンに映る全員の作品を鑑賞しました。『おやつの歌』に合わせて動く作品をみんなで楽しく鑑賞することができました。

**4 使用したツール(システム・アプリ・ソフト・教材等)**

- ・プログラミングツール「Viscuit（ビスケット）」
- 児童 iPad（アプリ：カメラ， safari）
- 教師 iPad，可動式スクリーン，プロジェクタ，AppleTV，SWANIII回線

5 おすすめポイント

- ・Viscuit（ビスケット）の学校無料版を使って，子供たちのプログラミング的思考を楽しく育むことができる。
- ・基本的な操作を行うページと自由に描くページが用意されているので，基本的な操作を順番に進めることができる。児童の手指操作や表現する力等の実態把握を行うことができ，教師と一緒にやりとりしながらプログラミングの基本を楽しく学び，表現することができる。

6 さらに工夫したいこと

- ・Viscuit（ビスケット）を活用して，児童のプログラミング的思考と表現力をさらに育みたい。