

1 活動名
生活単元学習 宿泊学習の思い出「水族館の絵を描こう」
2 対象
小学部5学年
3 内容と取組の様子
<ul style="list-style-type: none">・プログラミングアプリ「Viscuit」を活用した学習のまとめとして、これまで3回行った個人ごとの学習を生かした共同学習に取り組んだ。・宿泊学習で訪れたうみの杜水族館の生き物を思い出し、描きたい生き物をそれぞれのiPad内に描いた。その後、一人一人の描いた生き物をViscuit land（教師のパソコン内の水槽→スクリーンに投影）に反映させた。・スクリーンに映し出されたグループの水槽内で、それぞれが描いた生き物が一緒に泳いでいる様子を見て、さらにどんな生き物を増やすか、グループの友達と相談したり、友達の絵の動きや位置を考慮して、自分の絵の動き等を工夫したりと、大変意欲的に取り組んだ。

4 使用したツール(システム・アプリ・ソフト・教材等)
<ul style="list-style-type: none">・iPad ・プロジェクター ・ホワイトボード ・パソコン ・モニターTV・プログラミングアプリ「Viscuit」「Viscuit land」 <p>*事前にViscuit landのランドコード（本校小学部の学級数分）を取得</p>
5 おすすめポイント
<ul style="list-style-type: none">・自分の描いた絵が動くことに興味を示して、意欲的に取り組める教材である。・基本的な操作の仕方を指導することで、絵の動かし方や変化のさせ方等を自分なりに考えてプログラミングすることができ、児童の試行錯誤の時間を確保することができる。・「Viscuit land」を活用することで、グループの友達と相談しながら、共同作品内の絵や動き方等を工夫して表現することもできる。
6 さらに工夫したいこと
<ul style="list-style-type: none">・今回は、プログラミングアプリ「Viscuit」を生活単元学習の中の宿泊学習の単元（水族館の絵）で扱うようにしたが、今後さらに、他学年の学習でも扱えるように、カリキュラム内での位置付けや扱う教科に応じた単元計画、アプリの活用の仕方等を工夫していきたい。