

小学校プログラミング教育実践報告書

令和2年度 相模原市立小中学校視聴覚教育研究会
プログラミング教育A班

| | |
|--------------------------------------|--|
| 学習活動名 | 特別活動「Viscuit でクリックゲームを作ろう」 |
| 学年 | 小学校第1学年 |
| 目標 | Viscuit でのゲームづくりを通して、プログラミングに興味を持つ。 |
| 教材タイプ | ビジュアル言語 |
| 使用教材 | Viscuit |
| 環境 | 児童用ノート PC 40台を整備した PC 教室を使用 |
| 都道府県 | 神奈川県相模原市 |
| 実施校 | 相模原市立南大野小学校 |
| 学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。) | <p>I 授業を展開する上でのポイント</p> <p>プログラミングを通したゲームづくりに取り組むことで、「プログラムを作成」することの意義や楽しさを感じ、身の回りのゲームや機器は人がプログラムしていることに気付くことができるように支援する。</p> <p>II 授業のながれ</p> <ol style="list-style-type: none">1 前時に「ジャストスマイル」でマウス操作の練習をするためのゲームに取り組んだことを想起させる。2 めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ゲームづくりをとおして、ゲームはどうやってできているのかかんがえよう。</div>3 プログラミングソフト「Viscuit」を開き、プログラムを作成する。<ol style="list-style-type: none">①チョウの絵を描く。②チョウを左に動かすプログラムを作る。③チョウをクリックするとチョウが消えるプログラムを作る。④ゲームで遊んでみる。⑤レベルアップのプログラム作成に挑戦する。<ol style="list-style-type: none">(1) チョウの数を増やす。(2) チョウの移動の速さを変える。(3) チョウの移動方向を変える。4 ふりかえりをする。<ul style="list-style-type: none">・ゲームは人がプログラミングしていることが分かった。・他にもプログラミングで動いているものがあるか知りたい。 |
| 成果と課題 | Viscuit を使用したことで、簡単にプログラミングに触れ、親しみを持つことができた。一度ジャストスマイルで体験したゲームを Viscuit で再現したことで、身の回りのゲームや機械は人がプログラミングをしたから動いていることに気付かせることができた。 |

