

作って、ためして

～プログラミング言語「Viscuit（ビスケット）」を活用し、みんなが楽しめるゲームを作ろう～

この授業では、第1学年の児童が楽しむことができるゲームを作成することとおして、自分が考えたゲームの動きになるよう試行錯誤しながら課題解決を図る力を育みます。授業において、プログラミング教材を活用するとともに、児童がプログラミングには必要な手順があることに気付くことができるよう、教師の言葉かけやサポート等を工夫した授業を構成しています。

導入

◆ 課題把握及び基本となるゲームを選択

- ・「Viscuit」を活用し、第1学年の児童が楽しむことができるゲームづくりをすることを確認する。
- ・基本となるゲームを「魚つりゲーム」「爆弾よけゲーム」から選択する。

展開1

◆ ゲームに必要なイラストの設定

- ・ゲームに必要なイラストを考え、タブレットを用いてイラストを描く。
- ・ゲームに必要なキャラクター等の動きを考え、プログラミングを行う。

展開2

◆ プログラムを実行し不具合等を改善

- ・作成したプログラムについて、実際にゲームを実行し、不具合がないかを確認する。
- ・不具合を改善するために必要な修正箇所を見付ける。
- ・必要に応じて、事前に教師がアドバイスを書いたヒントカードを活用し、プログラムを改善する。

まとめ

◆ 本時の活動の振り返り

- ・プログラミングを工夫したことによってできたことや、今後も活用できそうなことを振り返る。

授業の様子・留意点



〈展開2の様子〉

- ・作成したゲームを実行し、自分が想定していた動きと比較しながら不具合等を見付けるなど、試行錯誤しながらプログラムを修正できた。

＊児童がプログラミング的思考を働かせ、主体的にプログラムの修正部分を探していけるよう、教師は方法や答えを直接教えるのではなく、個別に「思った動きとどこが違う？」「どこのプログラムを見たらいいかな？」等の問いかけを行うなど、児童が自ら気付くよう支援する。