

学校名	東根市立東根小学校			実践者	設楽 明日佳
学年	特支(情) 2年	教科	特別活動	単元名	Viscuit でゲームを作ろう
本時の目標	意図する動きに近づけ、ゲームを改良することができる。				
プログラミング的思考とのつながり	簡単な操作でアニメーションやゲームを作る活動を通して、遊び感覚で自然と手順や条件付けなどの思考を育成することができる。				
使用機器 ツール 教材 ネットワーク	使用機器			学習用ツール (アプリ, ソフトなど)	
	<input type="checkbox"/> 大型提示装置 <input type="checkbox"/> 実物投影装置 (書画カメラ) <input checked="" type="checkbox"/> 学習者用コンピュータ (児童生徒用) <input type="checkbox"/> 指導者用コンピュータ (教員用) その他 ()			・viscuit (ビスケット) https://www.viscuit.com/	
	<input checked="" type="checkbox"/> ネットワーク利用 <input type="checkbox"/> 学習者用サーバ利用 <input type="checkbox"/> その他 ()				
本時の展開 (活用のポイント) および 児童の学びの様子 (☆)	※3時間ほど扱い、基本的な操作に慣れ、ゲームも2回作成している。				
	<ol style="list-style-type: none"> 前時の最後に出た疑問を振り返る。 前時は、時間差をつけてキャラクターを動かしたいが、どのようにすればいいかわからないという疑問が残って終わった。 問題を解決する。 時間差で動かすには、動かしたい時にタッチするしかないという結論に至る。条件付けを考えるも、ランダムで動かしたい思いからタッチマークを使い、動かしたい時にタッチすることにした。 更に改良する。 操作ボタンに音符マークがあることに気づき、キャラクターが爆発したときに音がでる仕組みを考えた。 ゲームで遊ぶ。 自分で作ったゲームで遊びながら、仕組みの説明をした。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>児童1名だったため、ゲームの共有や説明を担任にしかできなかったが、数人で共有できるとよい。</p> </div>				
実践を通しての考察	<ul style="list-style-type: none"> 文字を読むことができなくても、感覚的に操作できるため、低学年や特別支援で取り入れやすいと感じた。 基本操作を覚えると、進んで様々な動きを作ろうとする様子が見られ、楽しみながら試行錯誤していた。 パソコンだとブラウザ上で始めることができるが、タブレットの場合はアプリをインストールする必要がある。イラストを描くには、パソコンよりもタブレットの方が描きやすいが、操作的にはパソコンの画面の方が広くてよいと感じた。 				

