

学校名	村山市立袖崎小学校			実践者	芦野 大介
学年	5・6年	教科	総合的な学習の時間	単元名	地域のよさを伝えるゲームをプログラミングしよう
本時の目標	自分が思い描いた通りにスプライトを動かしたり、変えたり、消したりするには、どのようなスクリプトを組むといいかな？				
プログラミング的思考とのつながり	プログラムの順序性や合理性、分岐を考えることを通して、論理的な見方・考え方を培うことができる。				
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（ ）			・Scratch Desktop ・Procreate	
	<input 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)	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング的思考の「合理性（〇回繰り返す、ずっと）」と「分岐（もし〇〇なら）」を生かしてスクリプトを組む。 (例) 落ちてきた柿を手に入れたら点数が入るスクリプト 				
および 児童の学びの様子 (写真等)	<p><児童の思考></p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 前回まではたくさん落ちてくるようにクローンを作った。→右図① (2) 落ちてきたかきをかごに入れたら、そのかきを消して点数が増えるようにしたいな。 (3) 「もし〇〇なら」を使おう。最初に「Bow 1に触れた」を入れて、「ポイントを1ずつ変える」と入れよう。その後、「隠す」を入れると消える。(分岐) →右図② (4) できた! 「〇回繰り返す」にブロックで囲んで、数値を入れて落ちてくる速さを調整してしよう。(合理性) →右図③ (5) 取れなかった柿が下に残るから、「クローンを削除する」を入れよう。→右図④ 				
実践を通しての考察	<ul style="list-style-type: none"> ・地域のよさを発信するゲーム作る活動は、プログラミングへの意欲を高めた。 ・Procreate を使ってオリジナルのキャラクターを作ることもプログラミングへの意欲を高めた。 ・順序性や合理性を考える力は昨年度までに定着していたので、今年新たに「分岐」を取り入れた。分岐の基本的なことを教えると、応用して使うことができる児童がたくさんいた。 ・プログラミングも系統性が大切である。アンラグドで思考力を付けた上で、「順序性」→「合理性」→「分岐」の流れでプログラミングを指導が大切である。 				

