


学年	4~6年	教科	クラブ	単元名	作ったゲームを改良しよう	
学校名	村山市立楯岡小学校			実践者	齋藤 愛美	
本時の目標 (評価観点)	作ったゲームで遊ぶことを通して、友達と教え合ったり認め合ったりすることができる。					
プログラミング的思考とのつながり	<b>①順次・②分岐・③反復</b> 自分が意図する作品のイメージを実現するために、手順や条件を考え、試行錯誤を繰り返しながら、「触って変わる」ゲームを改良している。					
活用する機器・ 使用するプログラミング教材	使用機器			使用するプログラミング教材		
	<input type="checkbox"/> タブレット (ios, android, windows) <input checked="" type="checkbox"/> ノート PC・デスクトップ PC <input type="checkbox"/> 投影用大型ディスプレイ <input type="checkbox"/> 電子黒板 <input type="checkbox"/> その他 ( )			・viscuit (もっとやさしいビスケット) その他準備物 ・参考資料: 「ビスケット viscuit コンピュータは粘土だ!!」 <a href="https://www.viscuit.com/">https://www.viscuit.com/</a>		
本時の展開 (実践のポイント)	0. 本時は4・5時間目であり viscuit の基本的な操作には慣れている。 ・ビスケットは描いた絵を動かすプログラミングアプリ。これまでに、絵を自在に動かしたり変化させたりという操作の仕方ができるようになっている。 1. 教師がモデルを示し、操作の方法を理解させる。 ・操作を覚えるために、同じものを作る。本時では、クリックすると絵が変化する機能を練習している。(草を触ると、〇〇がでてくる) 2. アレンジを加えて「触ると変わるゲーム」をつくる。(△△を触ると、〇〇がでてくる。) ・順序良くプログラムしなければ、画面は動かなくなる。そのため、正しくプログラムされているかが明確であり、動かないときは間違いを見つけたり、何度も試したりさせる。 3. 前時に作った作品を改良する。 ・操作の方法を知り、いろいろと試しながら作りたい作品のイメージを考えさせる。 ・「作りたい!」から「見てもらいたい。試してもらいたい!」へと、十分な時間の中で製作に没頭させることで、友達と共有したいという気持ちにつながる。 4. 作ったゲームを友達に試してもらおう。					
および 児童の学びの様子 (写真等)	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>作り始めは、自分の作品を作ることに夢中になり、関わりが見られなかったが、出来上がると、自然と友達と紹介し合う姿が見られた。</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: right;"> <p>ゲームを作った児童が友達に説明をしている。「卵を触ると、割れてひよこになる。動いている猫にぶつくと卵に戻って...」画面を指しながらプログラムした内容を言葉にしていた。</p> </div> </div> 					
実践を通しての考察	・マウスが使えればどの子も操作できる点に、教材の良さを感じた。始めは同じような作品で練習していても、だんだんとアレンジが加えられていくのが見られた。 ・作ることが楽しく、かかわり場面が薄くなりがちである。そのため、関わる場面を意図的に作ったりするなど、工夫が必要だと感じた。 ・参考サイトには、指導者向けに教え方の手順が紹介されており実践しやすい。また、プログラミングやコンピュータに関する資料もあり、情報教育も兼ねて一緒に指導に生かしていきたい。					

