

小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。
 未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	Viscuit で作れる「迷路ゲーム」(授業から広がる自発的な学習)
学年	小学校5年
目標	「対戦ゲーム」のプログラムをもとに、Viscuit で「迷路ゲーム」を作ることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	ipad
都道府県	千葉県
実施校	印西市立船穂小学校
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>休みの日の自由かだいとして、Viscuit で「迷路ゲーム」を作りました。特に、さんこうとしたものはありません。校長先生の「対戦ゲーム」作りの授業で学んだことをもとに、自分で考えて作りました。かかった時間は、だいたい1時間くらいです。</p> <p>【作り方】</p> <p>まず、部品を作ります。</p> <p>①★ ②かべ ③ばくはつのようなす ④宝ものぼこ ⑤宝 ⑥ゴール ⑦ばくだん ⑧ゴールしたら出ることば ⑨かざりのハート赤 ⑩かざりのハート黒</p> <p>次に、プログラムを組み立てます。</p> <p>最後に、スタートとゴールを決めてからコースづくりをします。</p>
<p>考案者(5年生)</p>   <p>コース全体像</p>  <p>4年生の作品</p>	 <p>①ゆびで★を動かす</p>  <p>②★がかべにあたりとばくはつ</p>  <p>③★が宝ものぼこに入ると宝をゲット</p>  <p>④宝が★にもどるとことばが出る</p>  <p>⑤★がゴールすることばが出る</p>  <p>⑥★がばくだんに入るとばくはつ</p> <p>部品を作って、プログラムを組み立てるだけで、みんなが楽しめる「迷路ゲーム」ができました。自分で作った後に、4年生の妹に教えました。妹もつくれました。そのあと、4年生の先生に教えました。4年生の先生は私の方法で授業をしました。4年生もものすごくおもしろいゲームを作りました。</p> <p>みなさんも、やってみてください。おもしろい「迷路ゲーム」ができますよ。</p> <p>※考案した児童から校長が聞き取り、レポートにした。</p>
成果と課題	<p>【成果】 教えてもらったことだけで、自分なりにおもしろく作れました。</p> <p>【課題】 ゴールとスタートだけ決めてから、コースを組み立てることです。</p>