

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 でゲームをつくろう！
学年	小学校3年生
目標	基本的な viscuit の操作方法を知り、どのように操作すればゲームのシュミレーションができるかを考える。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	viscuit
環境	児童30人で30機のタブレット端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	川島小学校
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>本時の学習では、viscuit を操作してプログラミング的思考を育む学習の導入として、簡単なじゃんけんゲームを作成する活動を行った。</p> <p>活動内容と順序は以下の通りである。</p> <p>① 遊びを通して viscuit の基本的な操作方法を知る</p> <p>(1)絵を書く。(2)絵を移動させる。(3)絵を重ねると違う絵柄に変わるようにする。(4)絵をタッチすると、違う絵柄に変わるようにする。</p> <p>② ひよこの誕生・じゃんけんゲームでのルールを説明する。</p> <p>「ひよこの誕生」</p> <ul style="list-style-type: none">・卵をタッチしたら卵が割れ、ひよこが生まれる。・ひよこをタッチしたらニワトリになり、ニワトリをタッチすると卵を産む。 <p>「じゃんけんゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none">・グー・チョキ・パーの手の形が自動で動くようにする。・手が重なったとき、負けた方の手が勝った方の手になる。 <p>③ 自分の力で「ひよこの誕生」「じゃんけんゲーム」をプログラミングする。</p> <p>授業中は、教師の操作を大型ディスプレイに投影しながら説明を行った。そのため、基本的な操作方法是真似をしながらすぐに習得することができていた。</p> <p>しかし、「ひよこの誕生」の作成をする際には、「タッチしたら次のものになる」という命令と「絵を動かす」という2つの命令の組み合わせをすることができず、戸惑った児童が多かった。また、うまく動かない原因を、それまでに作った命令の中から見つけ出すことも非常に難しい様子であった。</p> <p>プログラムを完成させた児童は、動かせる楽しさと達成する喜びを感じていた。</p> <p>プログラミングに関する学習は、3年生の児童にとっては不慣れなものであったが、実践を繰り返していくうちに、組み合わせて考えたり、順序を考えたりしながら物事を組み立てていく思考力が身についていくのではないかと感じられた。</p>
成果と課題	<p>簡単な操作を組み合わせて考える楽しさを感じることができた。</p> <p>思考力の育成には、繰り返し実践が必要であると感じられた。</p>