

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	迷路ゲームを作ろう
学年	小学校第3学年
目標	迷路の中を、おばけをよけながらゴールをめざすゲームを作成することを通して、判別機能に気付き、ゲーム全体をデザインする力をつける。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童一人に一台の端末
都道府県	高知県
実施校	香南市内全小学校
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>課題「迷路ゲームを作ろう」</p> <p>1 課題を把握する プレゼンや動画を見て、迷路ゲームを体験し、学習の見通しを持つ。</p> <p>2 迷路ゲームを作ろう</p> <p>(1) ゲームに必要な部品を作ろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人 ・わく ・ゴールのドア ・ゴールの字 ・おばけ ・ゲームオーバー「※」 <p>(2) それぞれのプログラム</p> <ol style="list-style-type: none"> ①左右に移動する人 ②上下に移動する人 ③ゴールのドアに行くとゴールの字を表示する ④おばけが横に移動する ⑤おばけと人が出会うとゲームオーバー <p>3 わくをならべて、おばけを配置し、オリジナルのゲームを作ろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・縦に移動するおばけ <p>準備物 (ラミネート) Viscuit の基本プログラム、Viscuit の基本操作ワークシート 29P (児童・教師用)</p>
成果と課題	<p>○メガネのプログラムの判別機能でさまざまな変化の機能を持たせることができることに気付く。</p> <p>▼格子機能を用いると理解しやすくなるが、動きが限定される。</p>



図1 ソフトで用いる部品

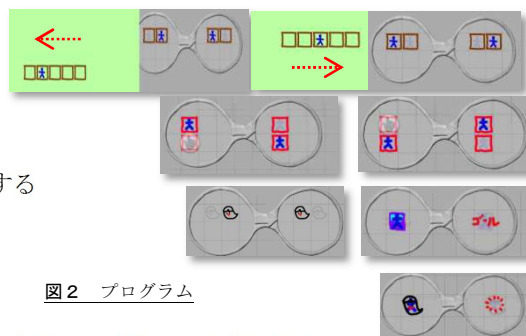


図2 プログラム



写真1 それぞれの作品を体験



写真2 ゲーム作成時の板書



図3 ラミネート (両面)