

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	漢字シューティングゲームを作ろう
学年	小学校第3学年
目標	部首「木へん」とつくり「主」がかさなると「柱」という漢字ができるプログラムを作る活動を通して、判別構造に気付く。
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「漢字シューティングゲームを作ろう」</p> <p>1 課題を把握する プレゼンや動画を見て、漢字シューティングゲームを体験し、学習の見通しを持つ。</p> <p>2 漢字シューティングゲームを作ろう</p> <p>(1) ゲームに必要な部品を作ろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発射台 ・部首「木」 ・つくり「主」 ・漢字「柱」 ・読み「はしら」 ・花火「✿」 <p>(2) それぞれのプログラム</p> <ol style="list-style-type: none"> ①発射台から部首が出るプログラム ②部首が上の方に移動するプログラム ③つくりが左のうごくプログラム ④部首とつくりがかさなると漢字が出るプログラム ⑤漢字が読みが変わり、花火になって、消えるプログラム ⑥発射台が左右にうごくプログラム <p>(3) 「柱」以外の「木」へんのプログラムを作ろう</p> <p>3 バージョンアップしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・連射できないようにする ・複数の的で点数を表示する <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

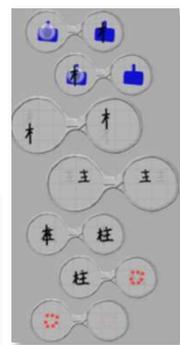


図2 プログラム



図3 漢字シューティングゲーム



写真 指で画面を操作して作成



図4 ラミネート (両面)