



# ゲームクラブ

「ビスケットであそぼう」H30. 9. 18

プログラミングに親しむ実践

# ポイント

- 「教育課程内のプログラミング教育  
D クラブ活動など、特定の児童を  
対象として実施するもの」
- プログラミング教育教材  
「Viscuit(ビスケット)」の活用

# ねらい

- 「遊ぶ」⇒プログラムの動きやよさ、情報社会がコンピュータ等の情報技術によって支えられていることなどに気づき、コンピュータ等を活用して身近な問題を解決したり、よりよい社会を築いたりしようとする態度を育む
- **実態把握** プログラミングについての本校児童の意欲や技能等を確認する

# 内容「バスケットであそぼう」

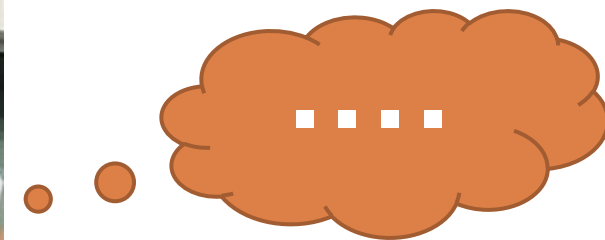


今日はiPadを使うよ

これなんだ？

やったあ！  
おもしろそう

うーん……



このあたりまではテンション低め？

説明に、徐々に身を乗り出します





うわあ！  
すごい！  
早くやりたい！

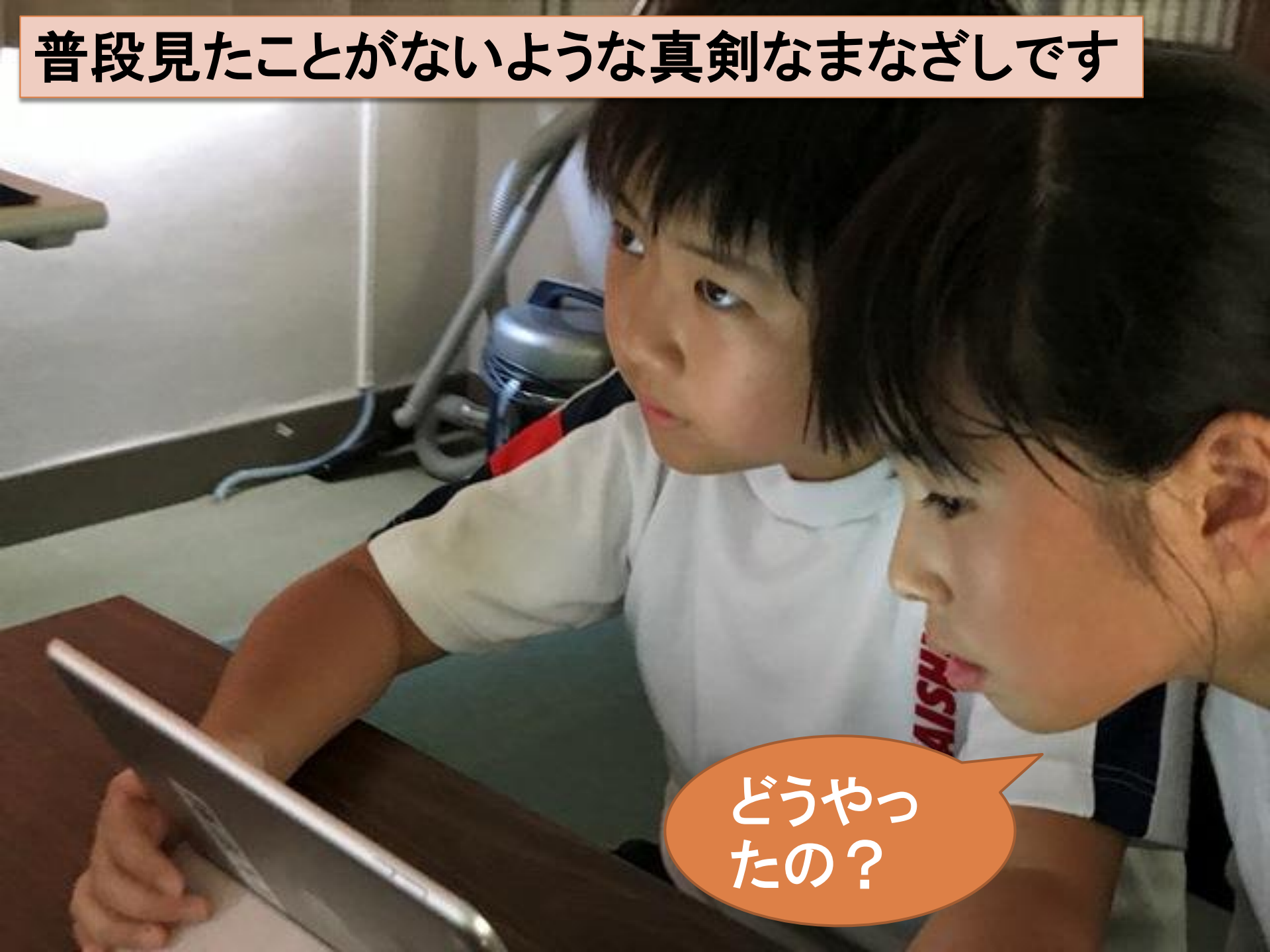
ぱっとわからない  
なあ



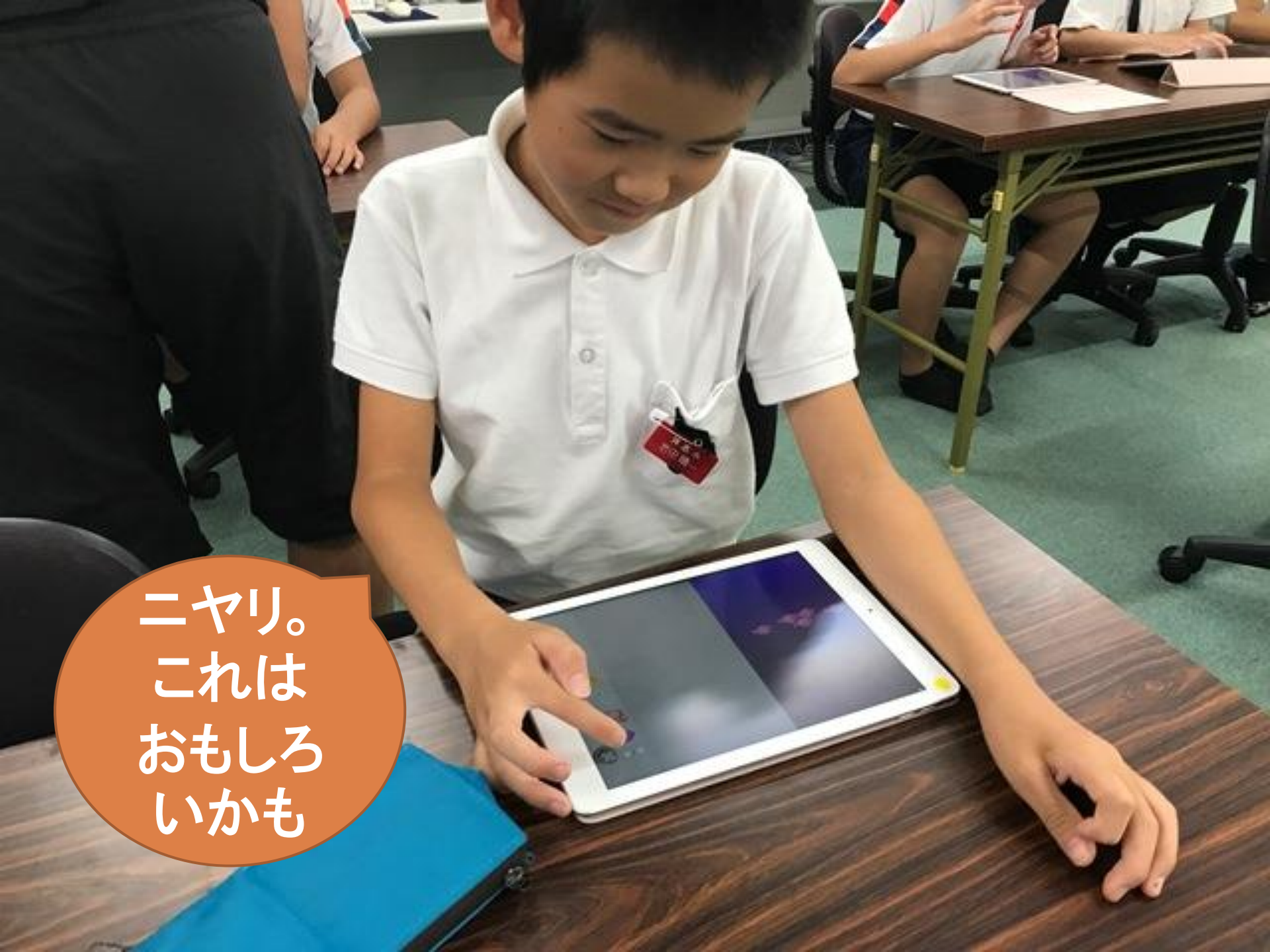
説明が終わったとたん、走って席に戻る子どもたち




普段見たことがないような真剣なまなざしです

A photograph of two young children, likely of Japanese descent, sitting at a table and looking intently at a tablet computer. The child on the left is holding the tablet. Both children are wearing white t-shirts with dark blue accents. The child on the right has 'AISHI' visible on their shirt. The background shows a simple indoor setting with a white wall and some equipment.

どうやったの？



ニヤリ。  
これは  
おもしろ  
いかも

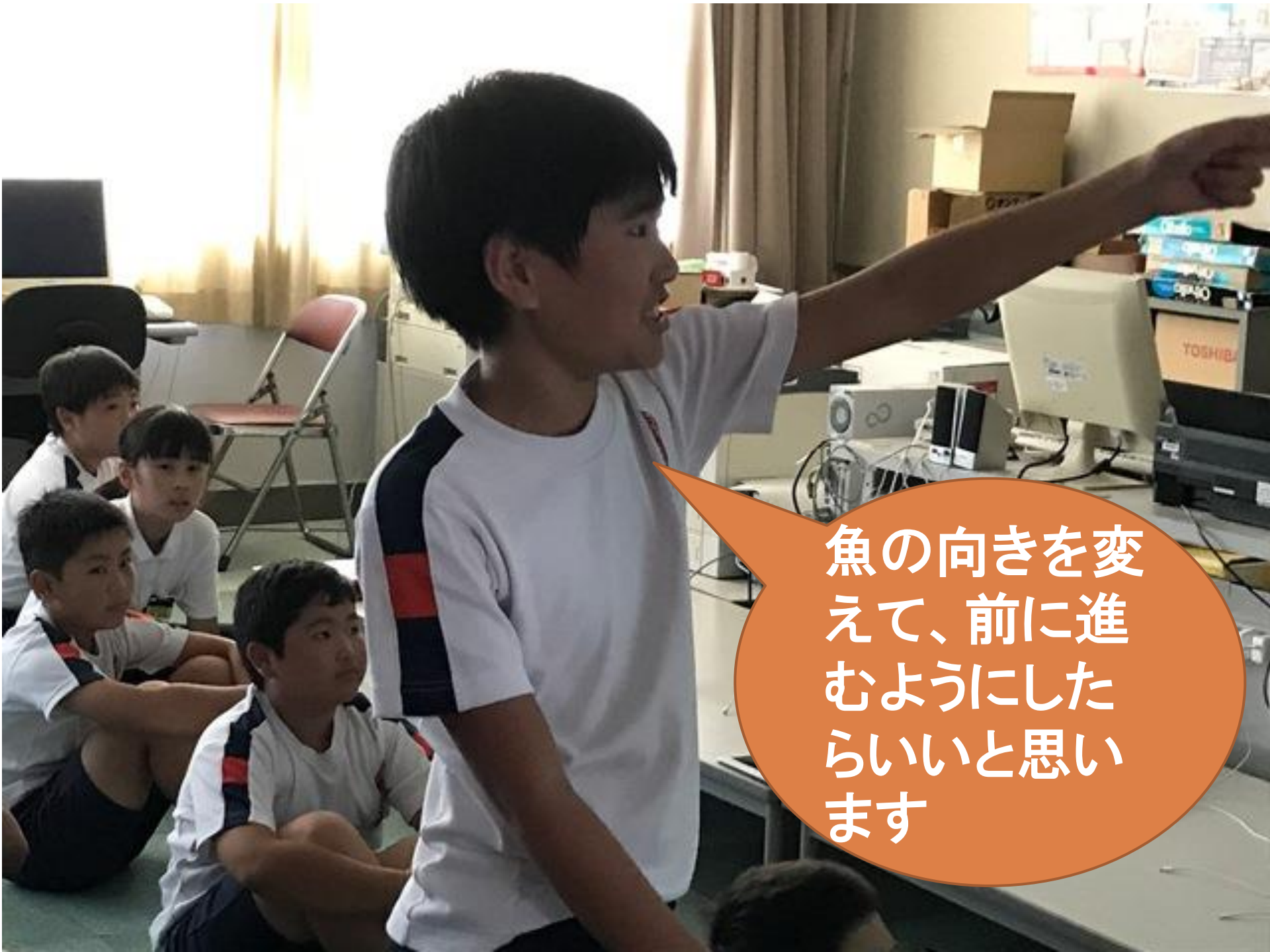


うわあ！  
めっちゃ速く  
動いた！

どの子もみんな楽しそう！

どれどれ、  
見せて見  
せて！





魚の向きを変えて、前に進むようにしたらいいと思います

すっごく  
楽しいで  
す



あ、間をたくさん  
あけると速く動く  
んだ





線の太さも  
変えてみよ  
うかな



このメガネをもっと増やしたらいんじゃない？

ああ、なるほど！

普段おとなしい子たちも  
友達との会話がはずみます

# プログラミング



メガネを作ると

魚が泳いだ



メガネ1つでも

魚を増やすと全部動いた

プログラムは何度でも使われる



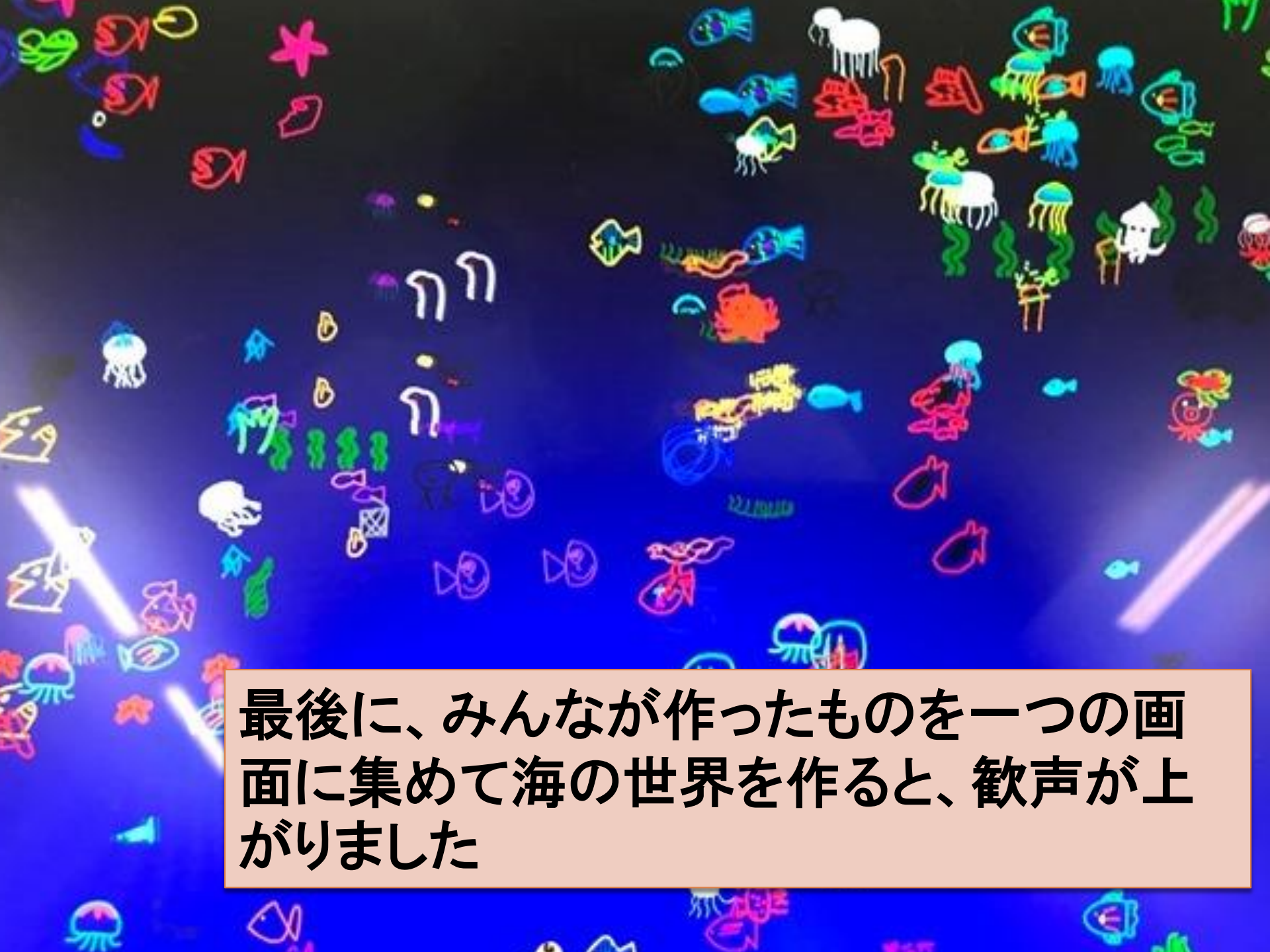
間違えると

間違えた通りに動く


コンピュータはプログラムの通りに動く



くばくごく  
えにすすむ



最後に、みんなが作ったものを一つの画面に集めて海の世界を作ると、歓声が上がりました



あ！あれ、  
ぼくが作った  
わかめ！

あ！あれ、  
ぼくのや

# 実践を終えて

- プログラミングは難しいと思っていたが、予想よりも理解や習得が大変早く、さらに、それぞれが次々と新しい技を生み出す場面が見られた。
- 4・5・6年生を同時にしたが、発達段階に関係なく進められた。



# 実践を終えて

- 普段はあまり表情を変えない子たちが、前のめりになって生き生きと活動した。
- 友達同士でのやりとりが多く生まれており、協働的な学習としての可能性も感じた。

