

第3学年

プログラミング教育実践事例

国語科

「漢字シューティングゲーム」

～「プログラミング教材ビズケット」
を活用して～

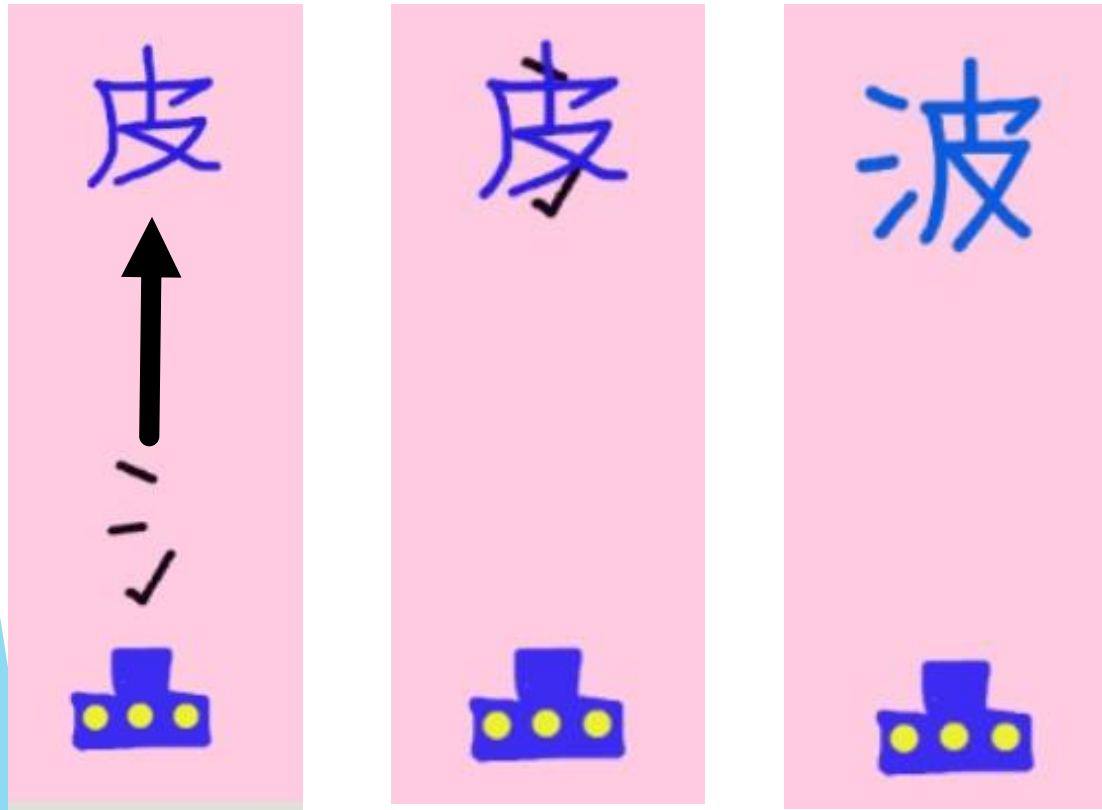
学習のねらい

同じへんやつくりが使われている漢字について興味をもつことが出来る。

学習の流れ

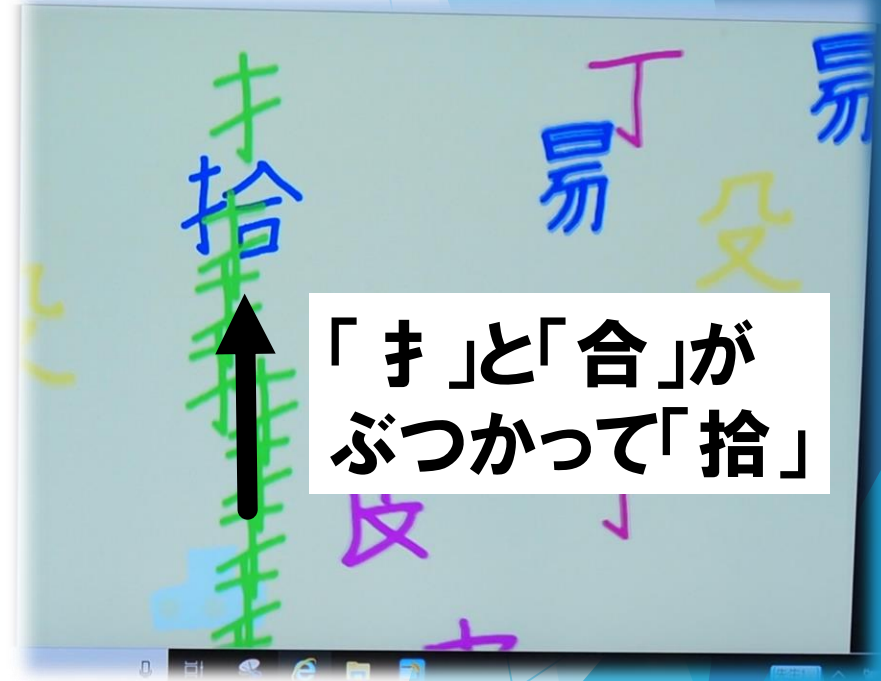
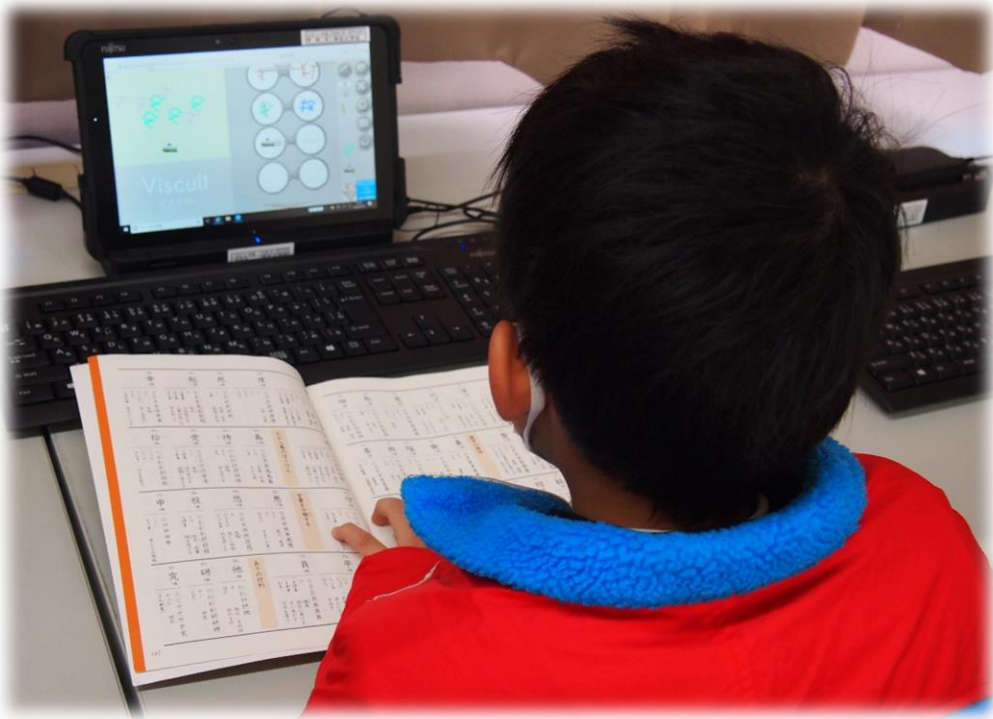
- ① 漢字がへんやつくりなどから構成されていることを学ぶ。
- ② シューティングゲームの作り方を学ぶ。
- ③ 漢字のシューティングゲームを作る。
(本時)

③ 漢字シューティングゲームを作る。



例：発射台から「シ」が出て、「皮」にぶつかると「波」に変わるというプログラミング

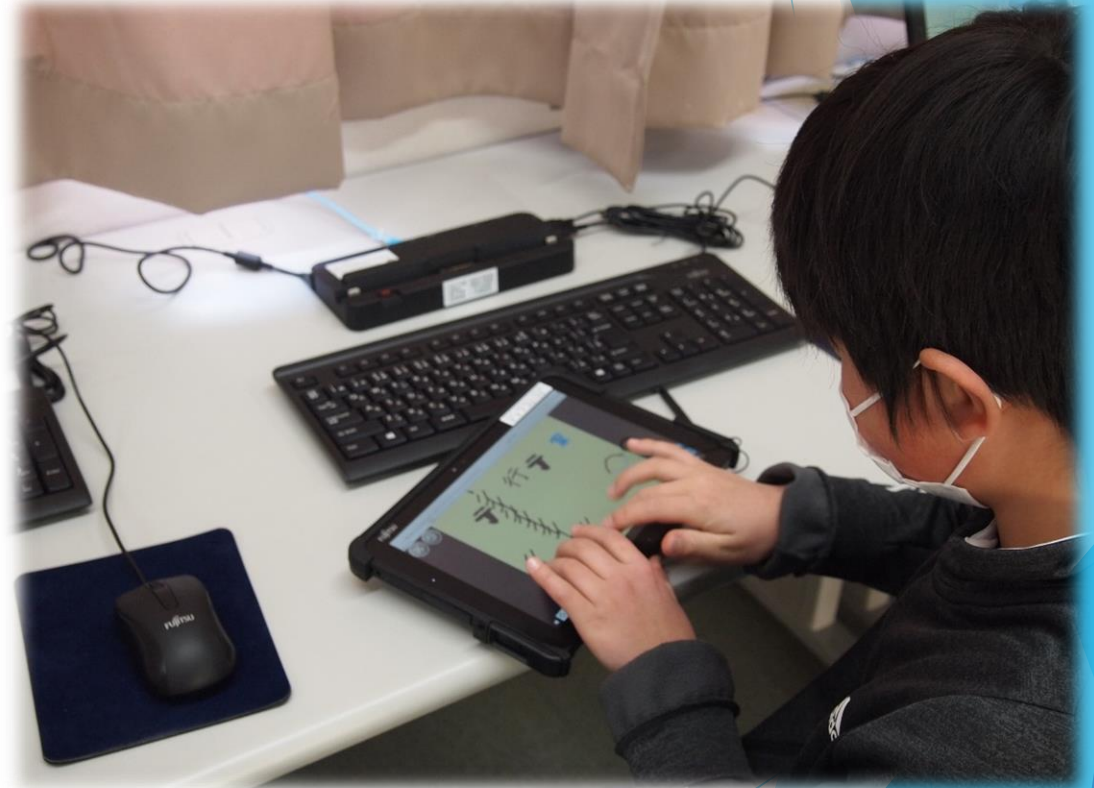
③ 漢字シューティングゲームを作る。



「ま」と「合」が
ぶつかって「拾」

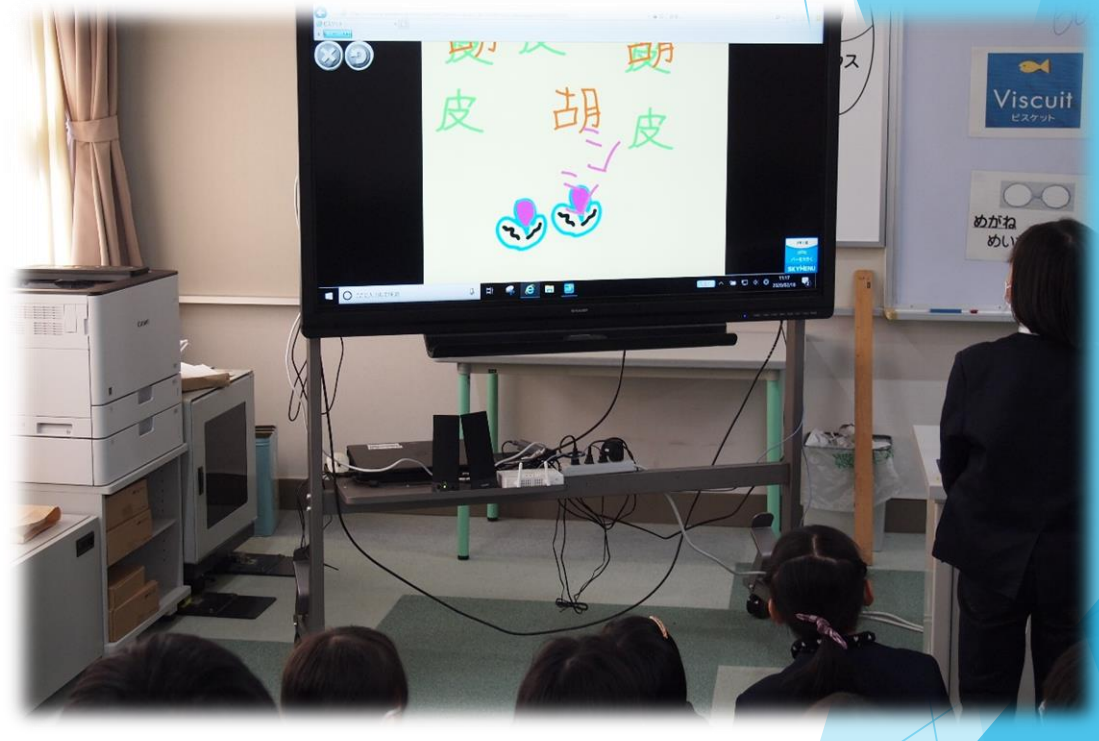
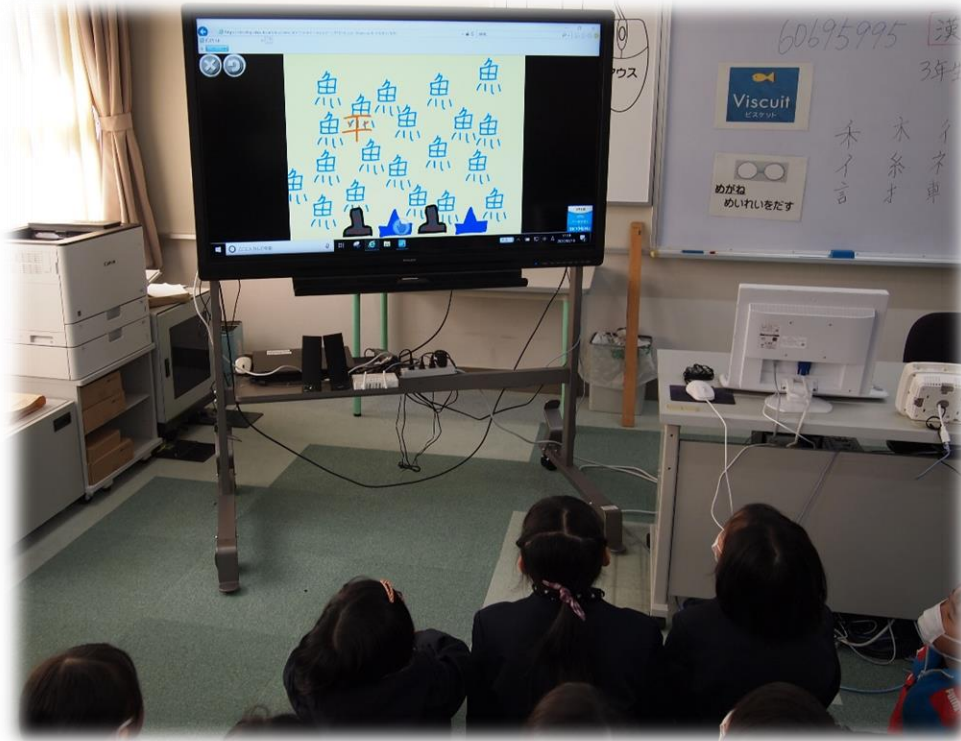
「へん」がぶつかりると新たな漢字ができるプログラムを作りました。

③ 漢字シューティングゲームで遊ぶ。



できあがった作品を試してみます。

③ 漢字シューティングゲームを見る。



友達の作品を見ての感想を発表し合い
交流しました。

成果

- 昨年度からビスケットの操作を体験しているため、スムーズに活動に入ることができた。一つの漢字だけでなく、二つの漢字ができるようなプログラムを組むことができた。

課題

- シューティングゲームを作る技能を身に付ける時間をどこで確保するかが課題である。