

○単元名「【VISCUIT】の使い方」(本時4/4時間目)

場所: 1年1組教室 指導者: 花岡政俊

○キャリア教育の視点 人間関係形成・社会形成能力: コミュニケーション

自分の考えをもって、課題に取り組む力を身に付けている子どもの姿

### 1 主眼

【VISCUIT】の使い方を理解することを通して、プログラミング的思考を育む。

### 2 指導上の留意点

- ・前時までのゲーム作りの練習を想起させ、自分の考えるゲームに必要な材料の動き方をイメージさせる。〔つ〕
- ・進度が遅い児童には、教師が声かけやタブレット操作の手伝いをしながら支援する。
- ・自分で作ったゲームが上手く動かない場合は、ペアや班で相談させ、動くように話し合わせる。〔キ〕

### 3 評価

- ・自分で考えたゲームを作成し、実際に遊ぶことができている。  
(知識・技能) (ゲーム作成)
- ・自分がゲームを作るために考えたことを表現することができる。  
(思考・判断・表現) (振り返り)

### <板書計画> 2月8日木曜日

めあて  
タブレットをつかって、じぶんだけのゲームをつくろう。

#### △△さんのゲーム

- ・つりざお
- ・さかな
- ・うき
- ・いわ

#### 〇〇さんのゲーム

- ・ . . . . .
- ・ . . . . .
- ・ . . . . .
- ・ . . . . .

### <本時の流れ>

- ① アプリを使ったゲームを作る上で必要な材料を確認し、本時のめあてを提示する。  
タブレットをつかって、じぶんだけのゲームをつくろう。
- ② タブレットの中のアプリを開き、ゲームの作成に必要な材料や動きを作る。
- ③ 作ったゲームが考えたとおりに動くか確認する。(個人→ペア・班)  
※進度が遅い児童には声かけや支援を行う。
- ④ 全体で自分が作ったゲームを発表する。
- ⑤ 振り返りを行う。(ワークシート)

〔キ〕 . . . キャリア教育に関すること

〔つ〕 . . . 学びのつながりに関する