

1 主眼

スクラッチを用いた簡単なゲームをつくる活動を通して、楽しくプログラミング的思考を育むことができる。

2 指導上の留意点

- ① プログラムの正解は一つではないので自由な発想で、トライ&エラーを繰り返しながら創造的な活動にする。
- ② 順次、反復、条件分岐のプログラムを組み合わせてつくるように指示をする。
- ③ 完成したものは友達(ユーザー)に使ってもらうなど、対話的な活動になるようにする。

3 評価

【知識・技能】

・順次、反復、条件分岐のプログラムの基本構造を理解できている。

【思考・判断・表現】

・ゲームの改善点を見出し、更に良いものになるようにプログラムを改良することができる。

【主体的に学習に取り組む態度】

・開発者の視点にたって、ユーザーを意識したプログラムにしようとしている。

2 / 16 めあて：条件分岐のプログラムを用いて簡単なゲームを作ろう。

課題

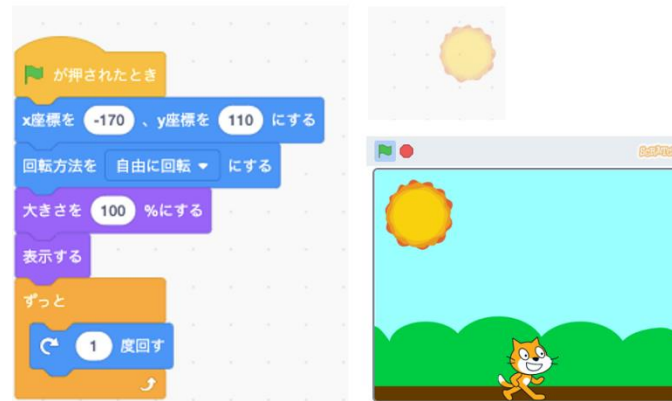
ネコが、落ちてくるリンゴをよけるゲーム

プログラムA ネコが左右に動く (発展 ジャンプいれる)

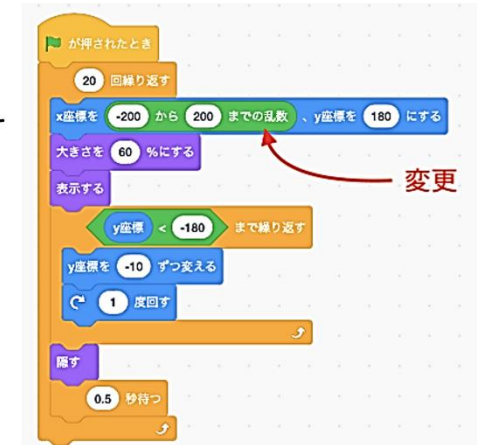
プログラムB 背景の設定 回る太陽

プログラムC 落ちてくるリンゴ (発展 個数 落ちる場所ランダム)

背景と太陽を追加し(太陽は回転する)



りんごをランダムに落とす



本時の流れ

- (1) タイピング練習
- (2) 前回の復習 ネコを左右に動かすプログラムの作成
- (3) 背景の設定と回る太陽の設定 (キャラクターの追加)
- (4) 落ちてくるリンゴをつくる
- (5) 順次、反復、条件分岐のプログラムを使って 改良 (学び合い)
- (6) 振り返り