

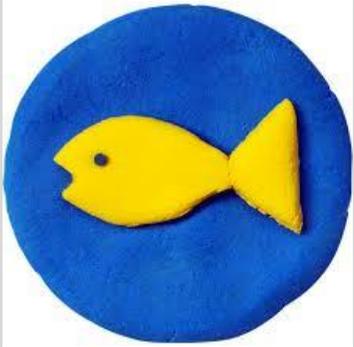


# 国語×Viscuit の实践

October 6 th, 2020

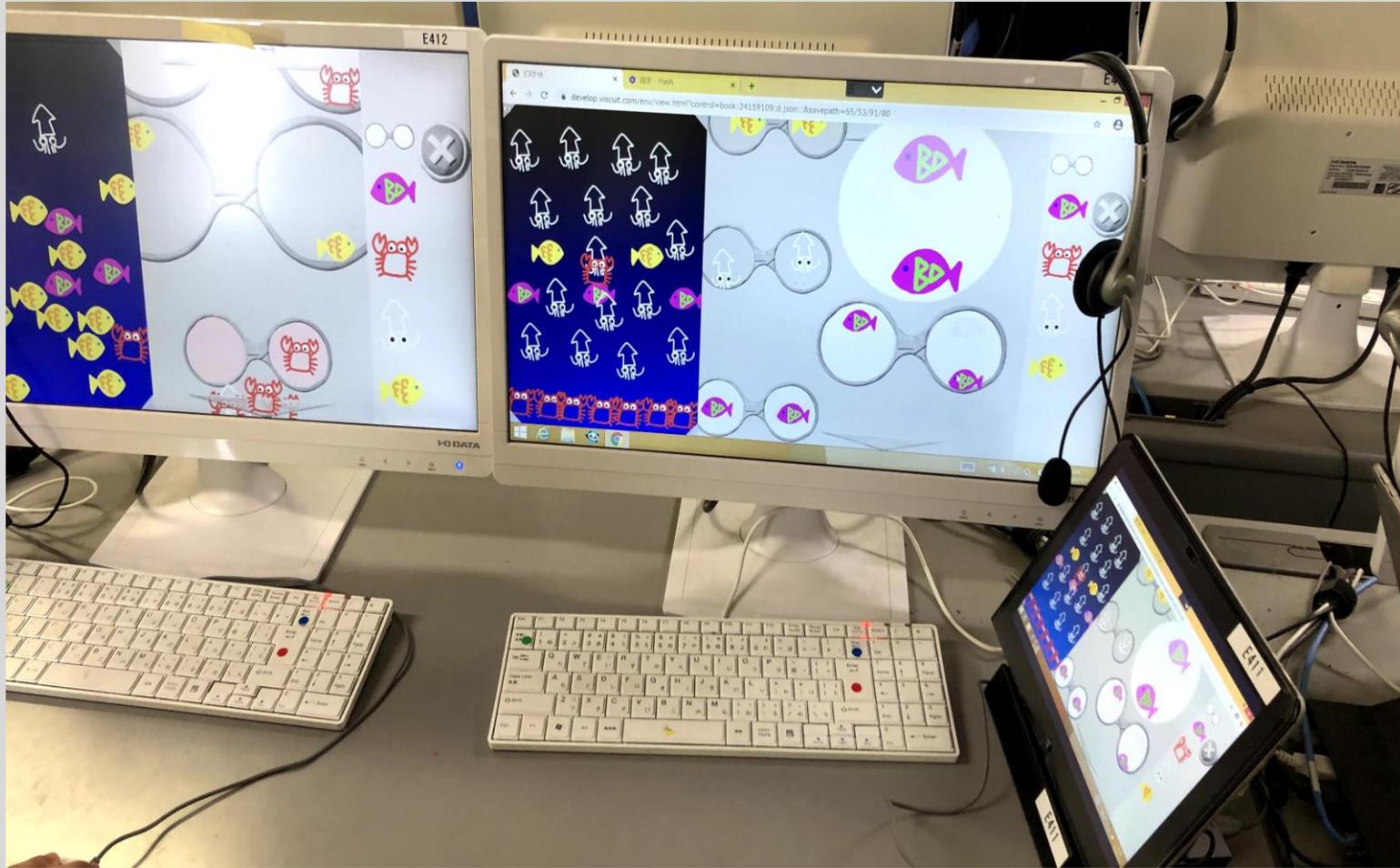
埼玉県和光市立第四小学校 平山めぐみ

# 5年生 1学期 Viscuitで漢字ゲームづくり



- 第1時 ビスケットランドの体験① 基本操作
- ・魚を泳がす
  - ・ゆらゆらおぼけ
  - ・パクパク
  - ・5 - 2水族館
- 第2時 ビスケットランドの体験② ゲーム入門
- ・たまごが割れたら
- 第3時 同じ読み方の漢字ゲームを作ろう

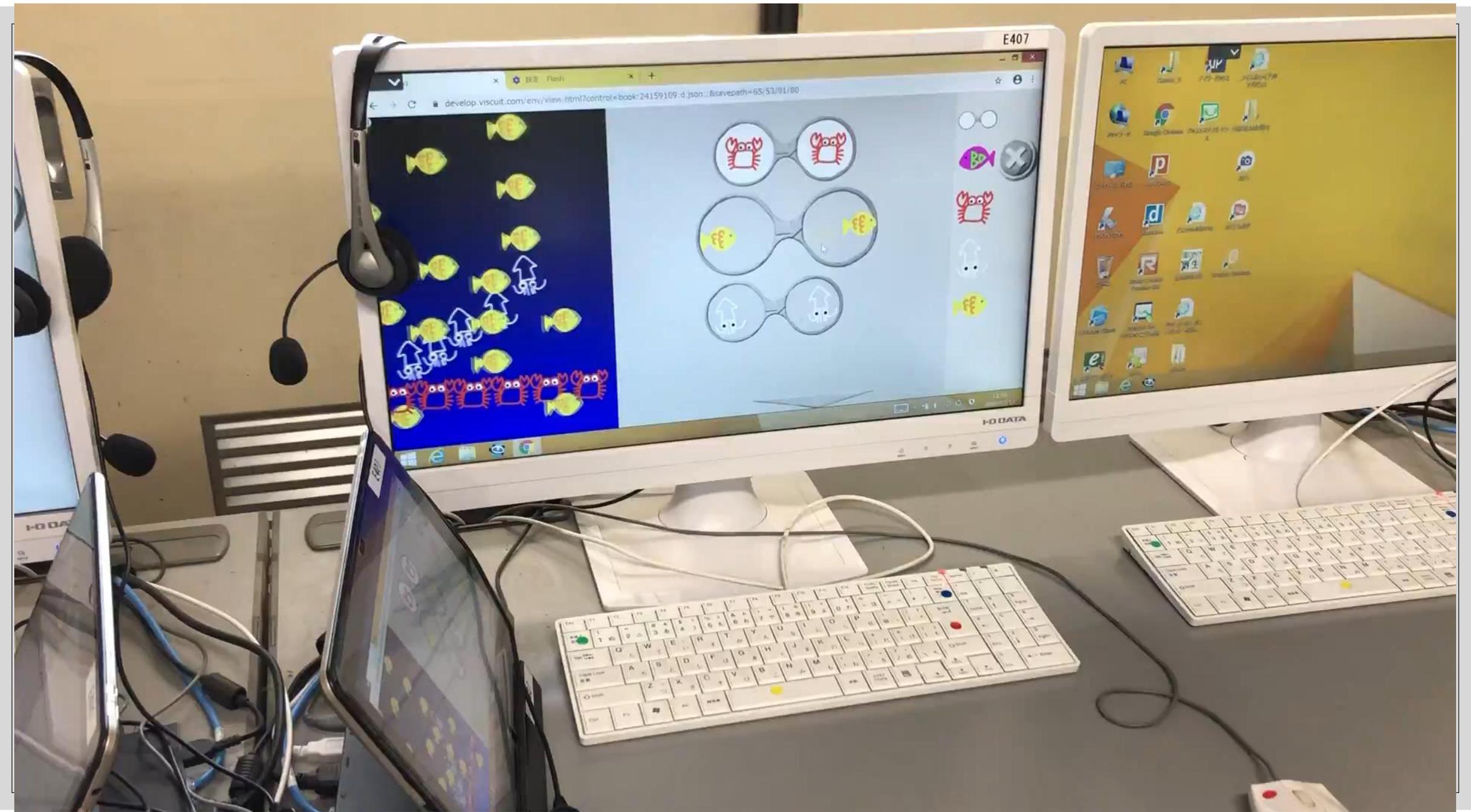
# 第1時 ビスケットランドの体験① 基本操作（c領域）



上下左右への移動  
速さの換え方  
揺れる動き  
入れ替わる動き



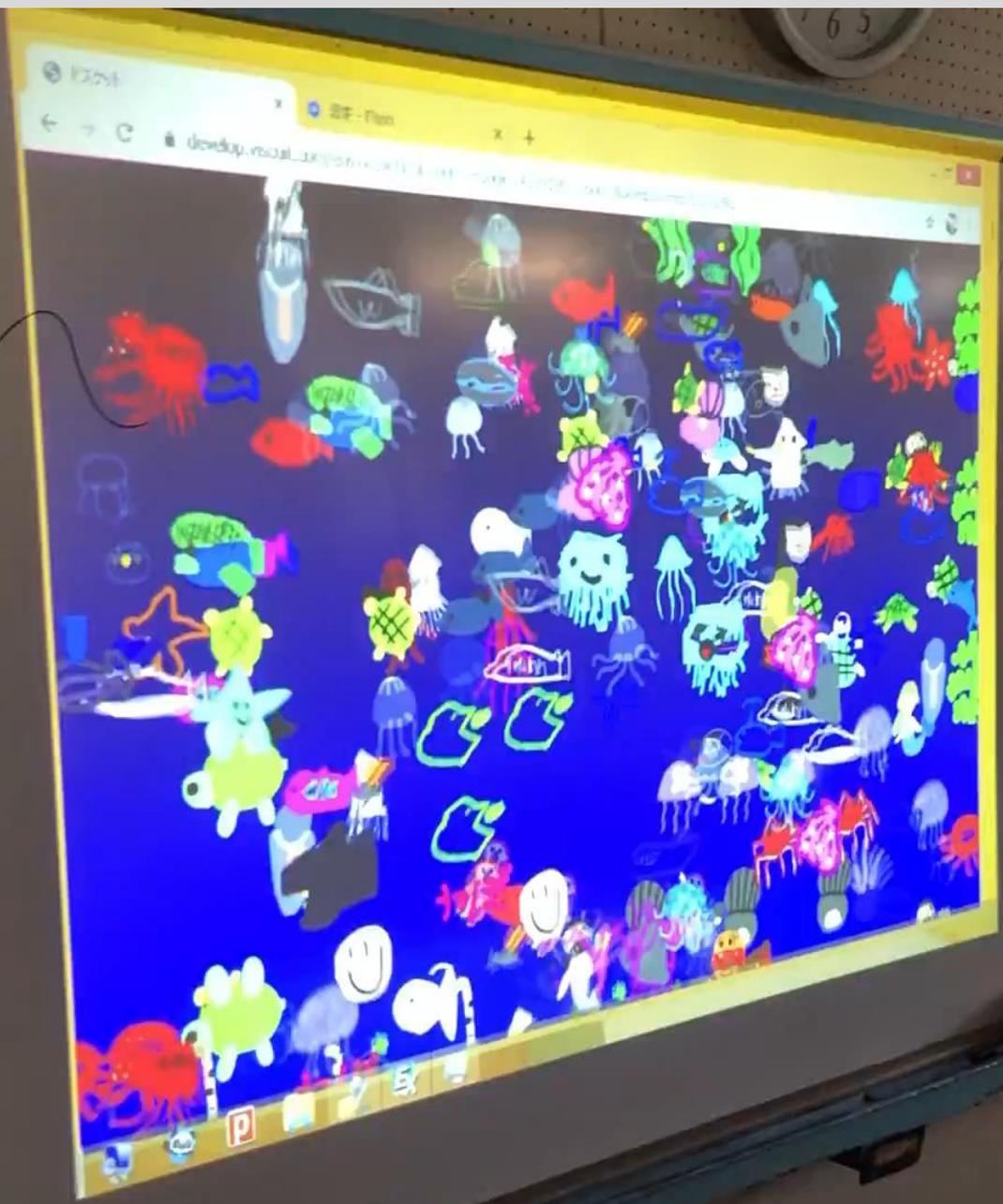
コンピュータは、  
言われた通りに  
しか動けない



29389

らばけの動き

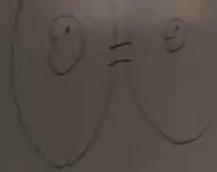
- ① 上にいく
- ② 下にいく



No 5530

① 27ms → 24ms

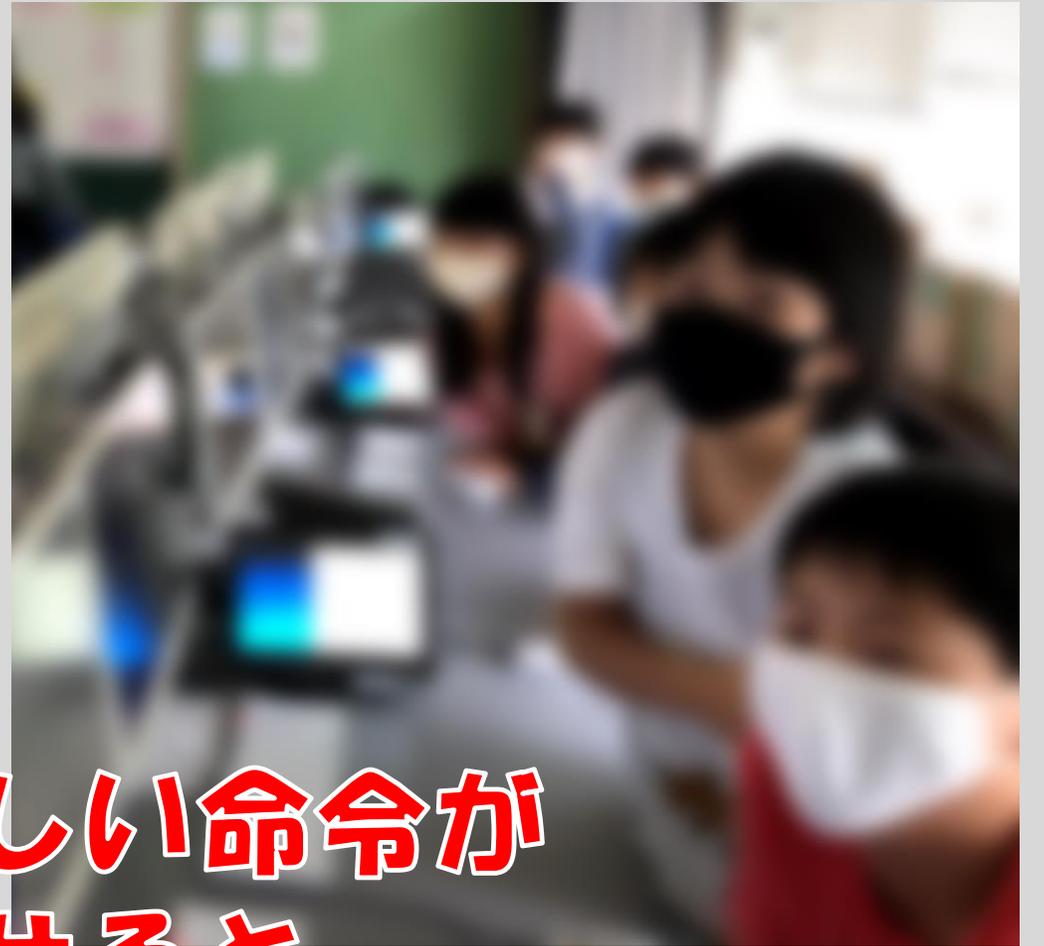
② 1ms → 3ms



コンピュータは、  
言われた通りに  
しか動けない



正しい命令が  
出せると  
思い通りの動きになる



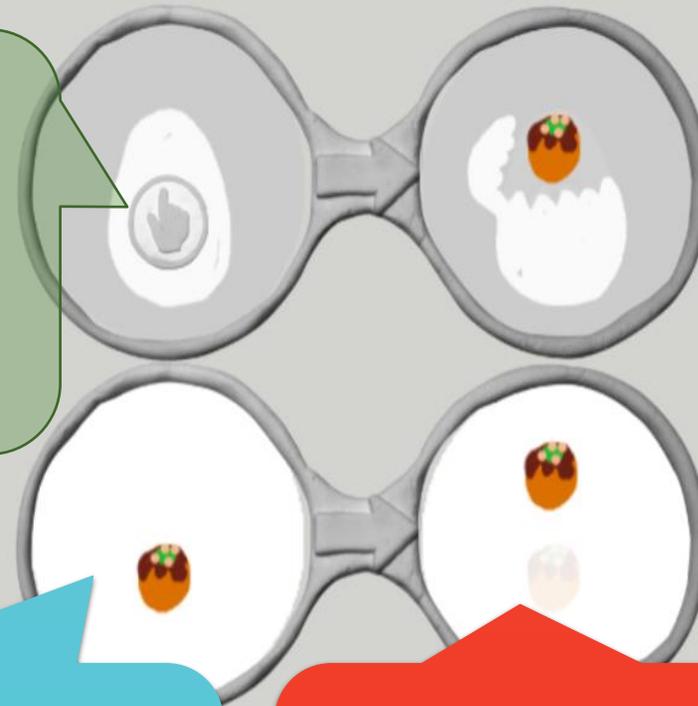
## 第2時 ビスケットランドの体験② ゲーム入門（c領域）

この指マーク  
「○○をさわると」  
という条件  
を知る。

もし、○○なら、

自然と、「条件分岐」を学び始める。

××になる



# たまごが割れたら、〇〇が生まれる！

どんな動きが必要かな？

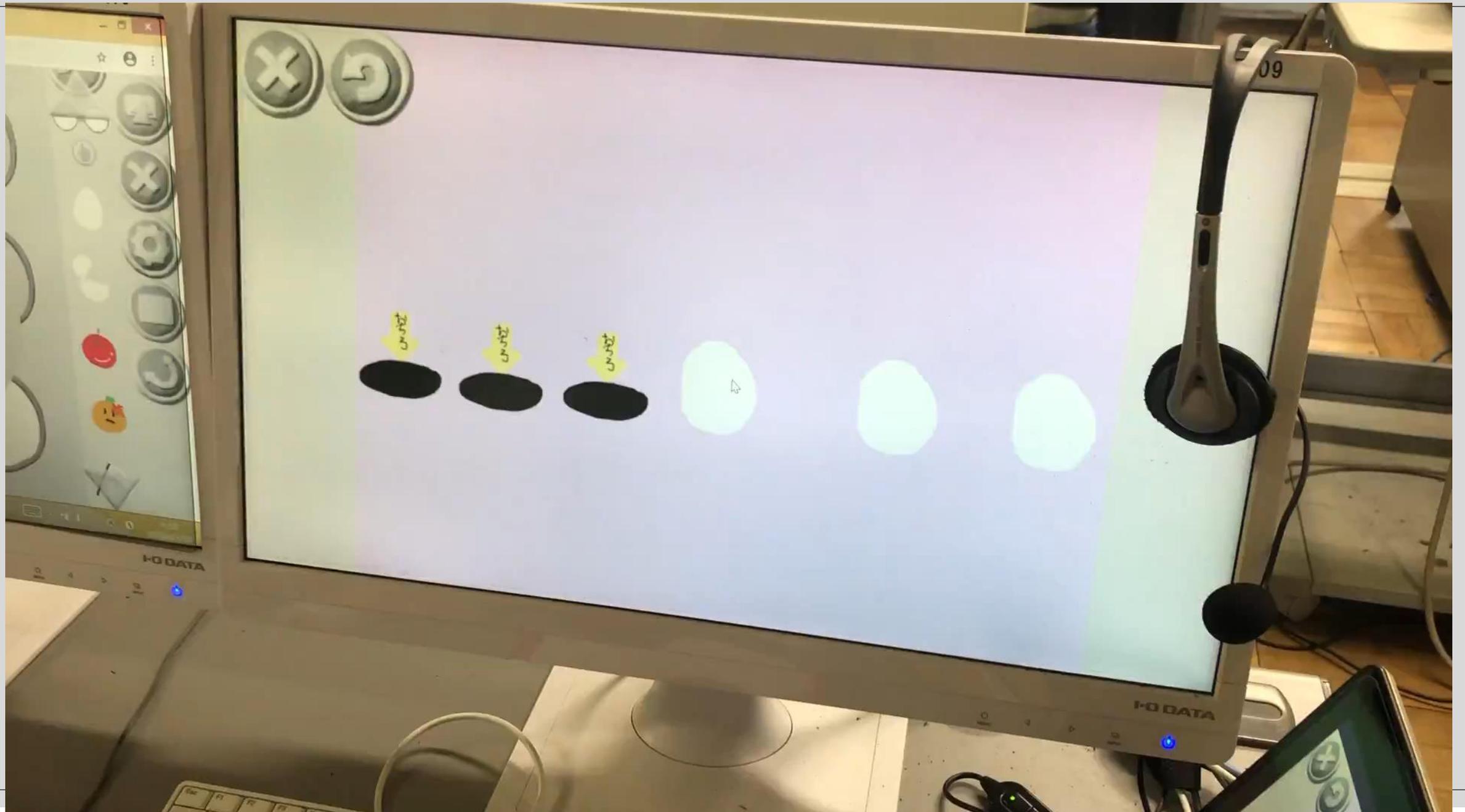


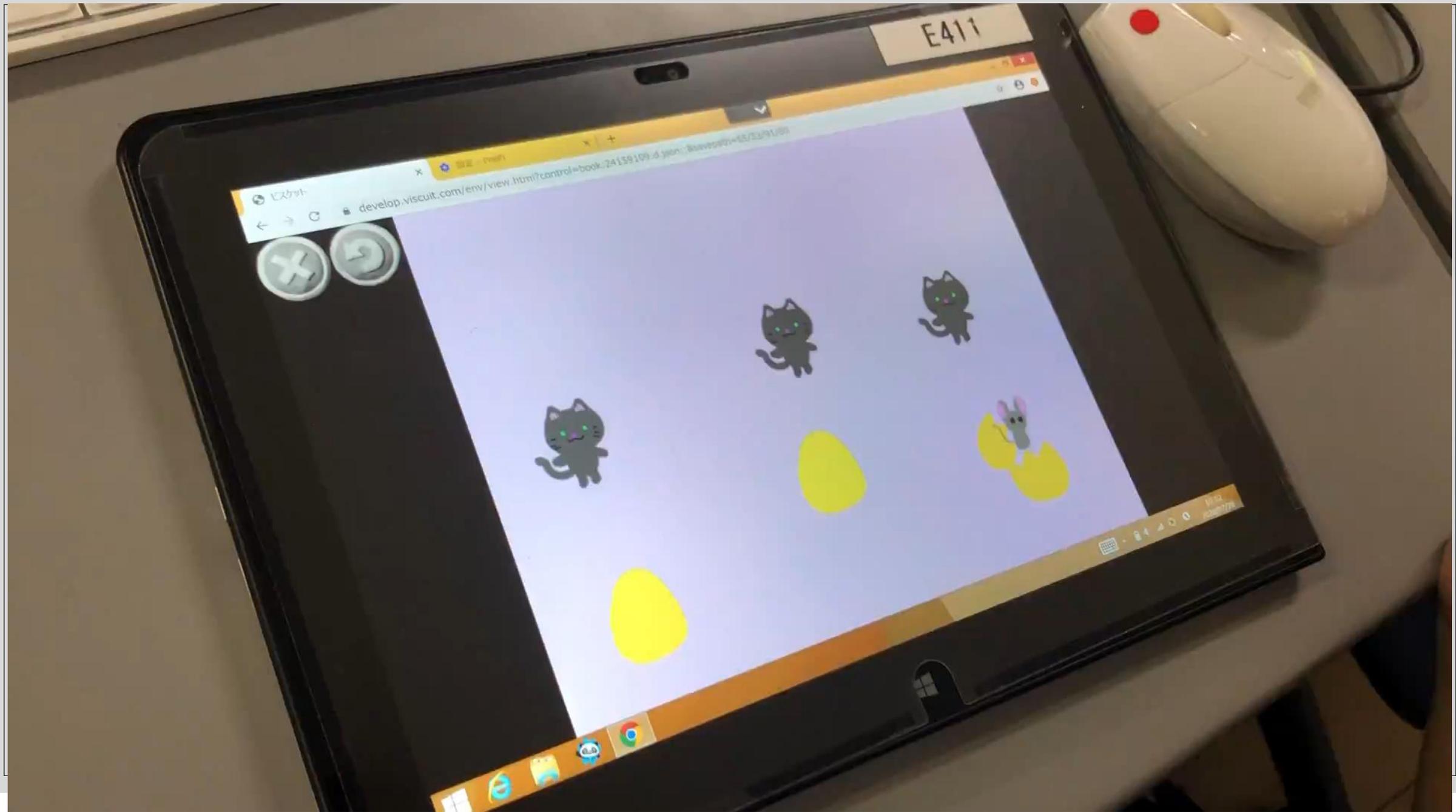
たまごが割れる！

割れたところに  
何かが出てくる！

出てきたものを  
上に動かしたい！







# めがねを100万こ作ったプログラムと比べると

なにが<sup>おな</sup>同じ? なにがちがう?

<sup>おな</sup>  
同じ

ひとつひとつの  
メガネはかんたん

ちがう

メガネの<sup>かず</sup>数

メガネをひとつひとつ



ふやしていけば



みんなもすごいものが<sup>つく</sup>作れます!

# 第3時 国語 同じ読み方の漢字ゲームを作ろう

ねらい

同じ読み方の漢字を使ってゲーム作りを行うことを通して、文の中で正しく使うことができる。

ゲームにする漢字を決める

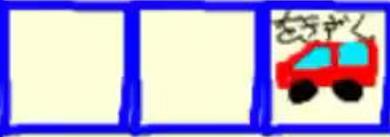
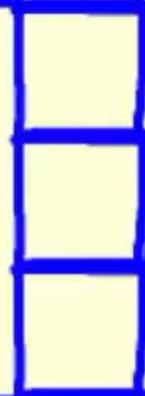
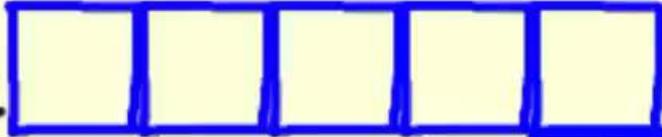
ゲームの計画を立てる

ゲームをプログラミング

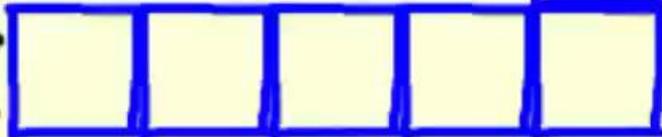
シューティングゲーム  
二択クイズ



家庭



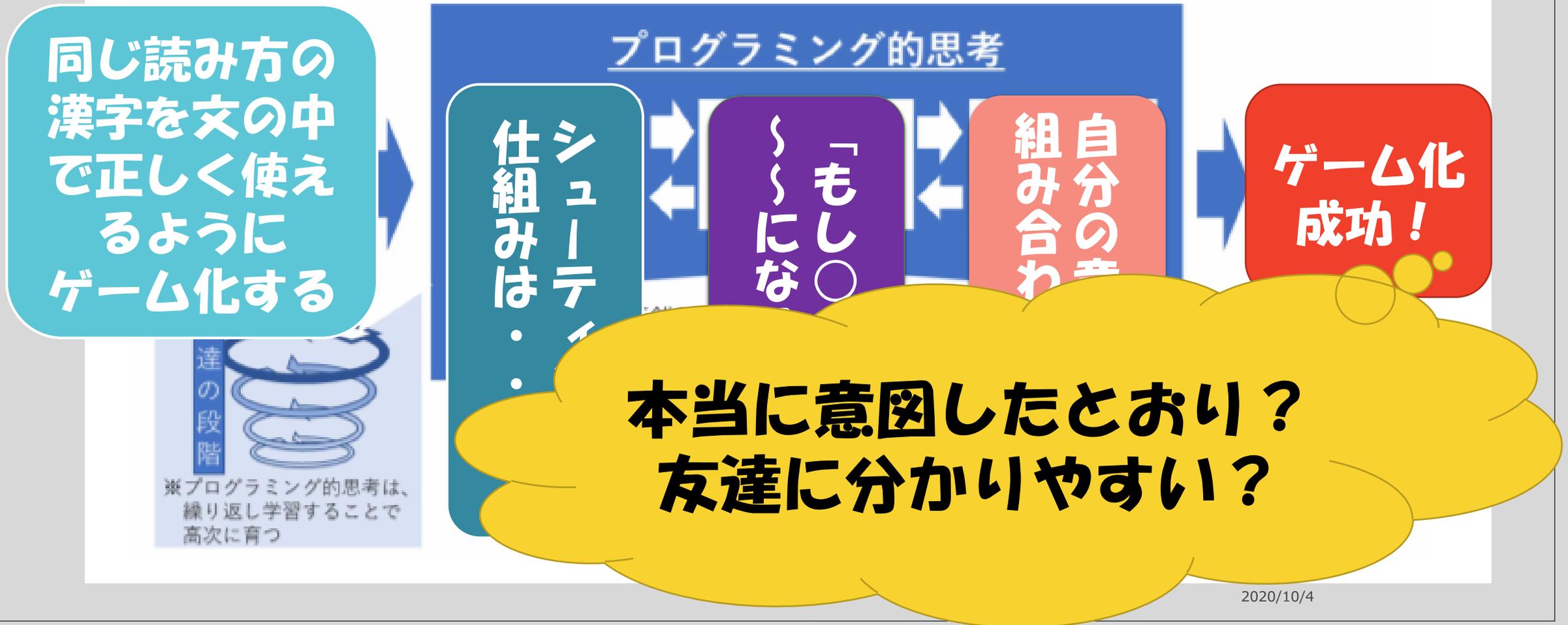
仮定





# ゲームづくりを通して・・・プログラミング的思考を育む

図4 プログラミング的思考を働かせるイメージ



## 実践を振り返って…

- ◇教科×プログラミングは、  
楽しみながら、教科の学びを深めることができる。
- ◇時間をかけてじっくり取り組ませることが大事。
- ◇思考のプロセスを繰り返し体験することで、  
プログラミング的思考を身に付けることができる。  
定期的に学ぶことが必要なのではないか？  
⇒年間指導計画への位置づけがとても大切では？

*Thanks for  
listening !*

