

2年生では「viscuit」というソフトを使ってプログラミングを行っています。

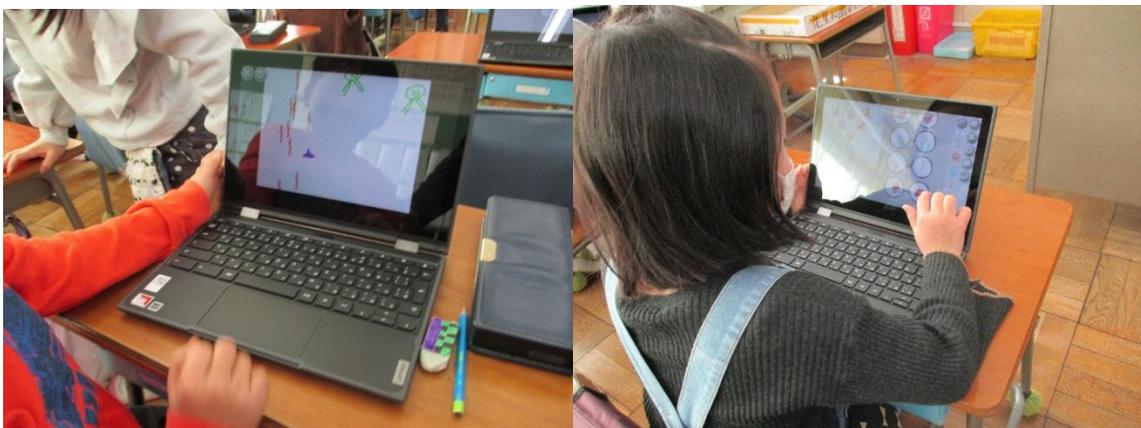
今回初めてプログラミングをする子がほとんどで、教師の説明を聞いている時から「早くやりたい！」とそわそわしていました。めがねのようなウィンドウに絵を入れてプログラムを組み、絵を動かしたり音を出したりして、作品のイメージを膨らませながらトライ＆エラーを繰り返していました。

2回目の授業では、簡単なシューティングゲームの作り方を紹介しました。「ゲーム作ってみたい！」と真似をして作ってみても最初は思い通りに動きませんでした。次第に新しい操作を覚えた子は、まだできていない子に教えてあげるなど、主体的・対話的な学びが自然に生まれていました。

「もっとやりたい！」と最後まで意欲的に活動していました。



一人で進める子、教える子、教えられる子がそれぞれ主体的・対話的に学習を進めていました。



試行錯誤を繰り返しながら、シューティングゲームを作るプログラムを組んでいました。

