

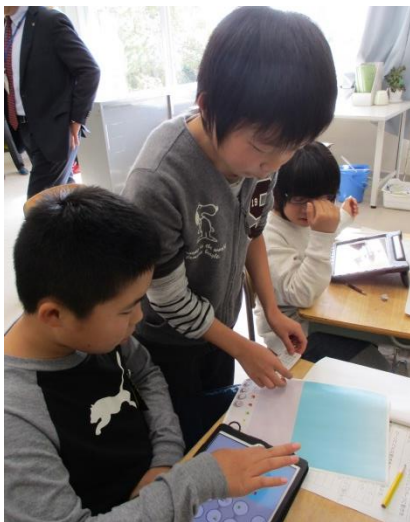
教科：自立活動 学年：4年生・6年生

単元：「ゲーム屋さんをしよう」

iPad：1人1台 使用アプリ・機器：viscuit、大型モニタ

ゲームを作る過程の中で自分の思い通りにプログラミングができない時に、「分からないから教えて」と聞くことができたり、「〇〇は～するといいよ」とアドバイスをしたりすることができる。

過程	学習活動 ◆iPad 活用場面
導入	<ul style="list-style-type: none">教師の手本を見て、それぞれのパーツにつけたい動きを考えプリントに記入する。
展開	<ul style="list-style-type: none">◆viscuit を使用して、プログラミングを行う。めがね、タッチボタンを使用する。・動かしたい動きができない部分を明確にする。・仲間に自分の困ったことを伝える。・自分ができていれば、アドバイスを伝える。(ヒントカードを活用する。)◆アドバイスを受けて、もう一度 viscuit を使用してプログラミングを行う。・仲間のもとにアドバイスを聞きに行ったり、教えたりする。(ヒントカードを使用する)
終末	<ul style="list-style-type: none">・自分の様子をふり返り、できたことや仲間によって助けられたことを発表する。◆仲間の作った作品をテレビに映し、次回の見通しをもつ。



活用のポイント

- ・1人1台 iPad を使い、自分の願いを実現させるための学習を進める。
- ・プログラミングができることではなく、ツールとして使用することで、仲間同士のコミュニケーションが取れるように行う。
- ・動かしたい動きを記入することで、アドバイスを伝えるときに言語化する手助けになる。