第1/2学年 朝の学習指導案

- 1 配当時数 6回程度(15分×6)90分(2単位時間程度)
- 3 活動時期 随時
- 4 目 標

身近な生活や社会の中でコンピュータが活用されていることを知り、それらがよりよい生活や社会のために役立てられていることを理解する。

友達と協力して活動したり、コンピュータを活用して自分たちの生活や社会をよりよくするために できることを考えたりする。

プログラミングソフト「VISCUIT」(ビスケット)に慣れる。

5 プログラミング教育との関連 問題等を分解して理解する能力、やるべきことを順序立てて考える能力を育む。

- ◎ キャラクターを動かす楽しさを知る。
- ◎ プログラムを考える中で、命令を順に実行する「順次処理」、命令を繰り返す「繰り返し」、条件に よって命令が変わる「条件分岐」といった要素を体験的に理解する。
- ◎ プログラムの要素を理解することにより、身のまわりのコンピュータが、どのような仕組みで動いているか考えるきっかけとする。

VISCUIT (ビスケット) http://www.viscuit.com

2003 年に NTT の研究で開発された「誰でもプログラミングを体験してコンピュータの本質が理 解できる」をコンセプトとしたビジュアルプログラミング言語です。インターネットにつながったパソ コンがあれば、ブラウザ上で自由自在にプログラミングができます。

【特徴】

◎ビスケットは自分の描いた絵と「メガネ」というツールだけでプログラミングします。 ◎キーボードを使わないので簡単にプログラミングをはじめられます。

◎画面上に文字がほとんど表示されないので、難しい用語に悩まず、すぐにプログラミングを楽し めます。



【プログラミングの流れ】

- 1. えんぴつボタンでお絵かき場面に移動する。
- 2. お絵かき場面で絵を描く。
- 3. 部品をステージに置く。
- 4. メガネをメガネ置き場に置く。
- 5. メガネの左側に部品を入れる。
- 6. メガネの右側に部品を入れる。
- 7. ステージの部品が動き出す。

- ◎ 朝の学習では、VISCUIT で絵を描かせ、それをめがねに入れて、動きをつける、という活動を、自由に行わせる。
- ◎ 試行錯誤しながら操作することで、プログラミングの楽しさを体感的に分からせたい。
- ◎ 以下の動画を見ながら、朝の学習を進める。

【はじめてのビスケット】

https://www.youtube.com/watch?v=d0ZTQ8-cu0g&list=PL46ErUplQ1gpwQv5rWYgrxaxDtC95sEis



Viscuit(**ビスケット**) **のプログラミング**をはじめよう!

ということで、プログラミング、ほんとのほんとのはじめの一 **歩**。

ビスケットで、「海の世界(うみのせかい)」をつくる方法をし ょうかいしたいと思います!

Viscuit の使い方① 進む方向と速さ

「Viscuit(ビスケット)」のアプリをひらいて...

みんなでつくる」をえらんで、

②「うみ」の色のへやをえらんで、

③「えんぴつ」ボタンをおしてください。



ステップ1 「さかな」のえをかこう!



②えをかこう!いろんないろがつかえるよ。

③まちがったときは、「やりなおす」ボタンで、なんかいでもかき なおせるよ。

かんせい

やりなおす

④かきおわったら、○ボタンをおしてかんせい!です。

⑤かいたえが、メガネのしたにでてきました!

ステップ 2 かいたえを、うごかそう!











	〕みぎにずらすと、	みぎにうごく~
)うえにずらすと、	うえにうごく~
)したにずらすと、	したにうごく~
	₿ぴったりだと、 ま	5!とまった。

ワンポイント メガネのひみつ

- メガネをつかうと、「左の絵の状態を、右の状態に変化させる」という命令を出すことができます。
 ここでは「絵の位置を変える」という命令になっていますね。
- メガネには、「自動的にくりかえす」というしくみが、最初から入っているので、絵はずっと位置を 変えつづけるのです。

ステップ3 めっちゃはやいさかなをつくろう!



...

こかはかうに、もこのんよりすこしひたりにすらすと



ステップ 4 すきなうみのいきものをつくろう!



うごかない「こんぶ」とかつくってみてもいいですよね~



できた!

この流れを印刷して班ごとに渡し、あとは自由につくらせてみる展開を想定しています。