

学校裁量

特支

教材名

「キャラクターを動かそう」

実践の概要

マインクラフトアドベンチャーで、指示通りにキャラクターが動くよう、ブロックを組み合わせてプログラミングしていきます。トライ&エラーを繰り返し、正しくキャラクターを動かすには、どのブロックが足りないのか、どのブロックを付け足したらいいのかなど、試行錯誤させていきました。課題を達成すると新たな課題が提示されるので、主体的に取り組める学習となりました。どうしたらうまくできるのか尋ねたり相談したりするなど、友達と関わる時間も大切にしていきました。

プログラミングに関する学習活動の分類

C 教育課程内で各教科等とは別に実施するもの

本時の目標

指導時数

提示されたブロックを組み合わせて、指示された通りにキャラクターが動くようにプログラミングすることができる。

全10時間

単元計画

- ① コンピュータを起動させよう
- ② マウスを操作しよう
- ③～⑨ キャラクターを動かそう
- ⑩ 学習のまとめ

使用ソフト

Hour of Code マインクラフトアドベンチャー

準備物

ワークシート

プログラム例、児童の活動の様子などの写真



成果と課題

○指示を読み返したり動きを確認したりして、トライ&エラーを繰り返しながら活動していくことができ、プログラミング的思考の育成につながった。

●学年、発達段階の異なる児童が混在するため、音声読み上げソフトの活用などができること、より主体的に活動に取り組むことができると考えられる。