

2年生算数科 デジタル九九クイズを作ろう 学習のイメージ

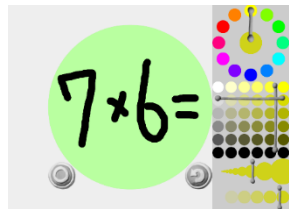
1. 学習の展開

(1) 九九クイズを作る (25分)

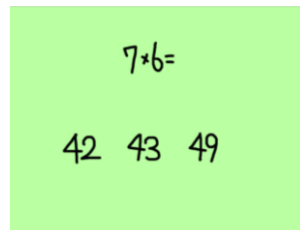
- 苦手な九九を考える (2分)
- クイズの選択肢を考える (3分)
- 九九クイズのプログラムを作る (20分)

➤ 問題・選択肢を描く (5分)

例は 7×6 、42・43・49



➤ 問題と選択肢をならべる (2分)



➤ 結果を描く (5分)

例は「正解」・「惜しい」・「残念」

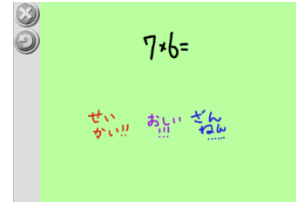
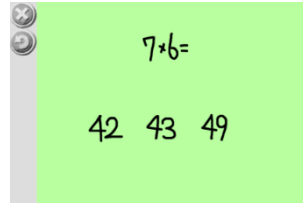


➤ クリックしたら「正解」・「惜しい」・「残念」と表示されるようなプログラムを作る (5分)

左側には数字とクリックボタンを、右側には結果を入れる

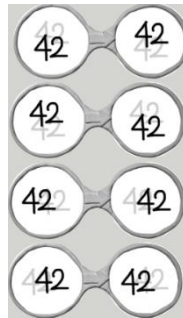


- プログラムが思ったとおりに動いているか確認する（3分）
正解の選択肢を押したら正解、それ以外は惜しい・残念と表示されるようになっていけばよい

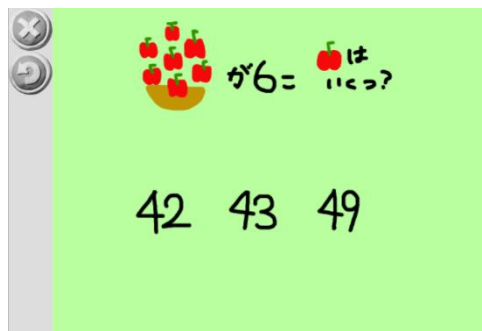


(2) クイズゲームを作る (20分)

- 選択肢を動かして、クイズゲームにする (10分)
 - 選択肢が動くようにする
例は 42 を上下左右に動かすプログラム。他の数字も同様に動かす。



- 選択肢を増やしたり、動きを複雑にしたりしてゲームがおもしろくなるように工夫する
- (発展) オリジナルクイズを作る (10分)
 - 文章問題を作り、九九のかわりにならべる



2. 時間配分の目安

(1)が20分程度、(2)が10分程度、(3)が15分程度を目安とし、教室内の進度に合わせて調整するとよい。

また、Viscuitの経験が少ない学級では(2)までを目標とし、終わった生徒は(3)にも挑戦するチャレンジ問題として扱ってもよい。

Viscuitの経験が多い学級では、すぐに(3)まで到達してしまった場合、選択肢の数を増やしたり、動きを複雑化したり、他の数字とぶつかったら他の数字に変わるプログラムを作ることなど、発展的な内容に挑戦するとよい。