

全学年対象 Viscuit でペットを作ろう 学習のイメージ

1. 学習の展開

(1) プログラムとは何か、ということについて考える (10分)

- プログラムとはなにか?→機械に出す「命令」のこと
- 機械の動きとプログラムについて考える
例：リモコンの電源ボタンを押すとテレビの電源がつく
これはテレビに「リモコンの電源ボタンが押されたら電源をオンにしてください」という命令を出しているからである
- 身の周りでプログラミングが使われていそうなものや、それがどんなプログラムで動いているのか考える

(2) Viscuit の画面について説明する (5分)

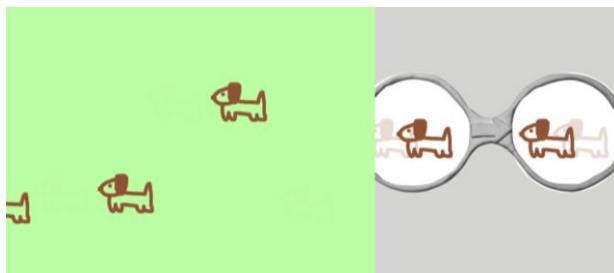
- はらっぱ：絵を置くところ 置いた絵はめがねで作ったプログラムどおりに動く
- めがね置き場：めがねを置いてプログラムを作るところ
- えんぴつマーク：動かすための絵を描くところ
- めがね：左の円に入っているものを右の円に入っているものに変える
これを使ってプログラムをつくる
- 全画面ボタン：はらっぱの動きを大きい画面で見られる

(3) ペットを歩かせる (15分)

- ペットの絵を描く (5分)
 - えんぴつマークをクリックし、ペットの絵を描く (例：犬)
- 【ペットの絵を描く】



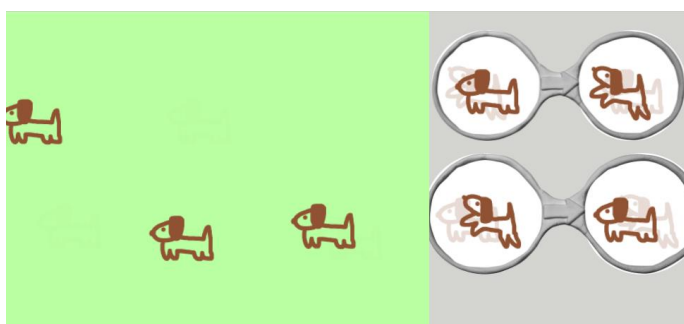
- ペットをめがねで動かす（5分）
 - はらっぱにペットを入れる
 - めがねの左と右にペットを1つずつ入れて場所をずらし、まっすぐ動かす
【ペットをまっすぐ動かす】



- ペットのアニメーションを作る（5分）
 - ペットの絵をもう1つ描く（例：足を曲げている犬）
【ペットの絵をもう1つ描く】

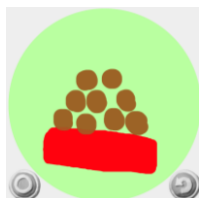


- もう1つの絵と2つのめがねを使って、絵が交互に切り替わるプログラムを作る
- ペットが歩いているように見えることを確認する
【ペットが歩いている用に見えることを確認する】

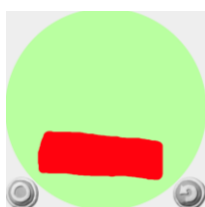


(4) ペットにえさをあげる (15分)

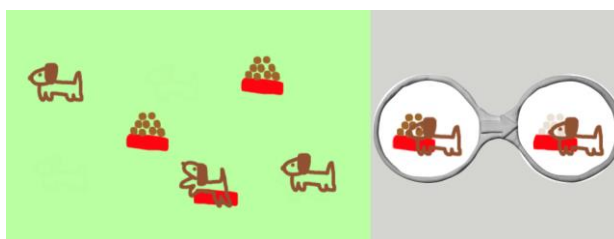
- えさの絵を描く (3分)
 - えんぴつマークをクリックしてえさの絵を描く (例: ドッグフード)
- 【えさの絵を描く】



- 食べ終わったえさの絵を描く (例: えさ皿)
- 【食べ終わったえさ皿の絵を描く】



- ペットがえさを食べるようにする (3分)
 - えさにペットがぶつかったら、食べ終わったえさに変わるようなプログラムを作る
 - はらっぱにえさを置き、想定通りの動きになっているか確かめる
- 【えさを食べるプログラムと はらっぱのようす】



- えさを足せるようにする (3分)
 - 食べ終わったえさをクリックしたら、えさに変わるようなプログラムを作る
 - 全画面ボタンモードにして、想定通りの動きになっているか確かめる
- 【えさを足すプログラム】



- 近くの児童と作品を共有したり、発表し合ったりする (6分)

2. 時間配分の目安

(1)は10分程度で実施することを想定している。(2)のViscuitの画面についての説明は、一度各ボタンの名称を確認しておき、内容は授業での活動を通して理解することを想定して、5分程度で実施する。(3)は15分程度で実施することを想定しており、ペットの動きをViscuitで表現することでViscuitの操作に慣れることを目的としている。(4)は近くの児童どうしでの共有時間を含めて15分程度で実施することを想定している。学級の規模によっては、タブレットのカメラや画面共有機能を使用して、教室内で作品を共有する時間を取ってもよい。