

1 活動名

シューティングゲーム・スクロールゲームをつくろう

2 対象

中学部3年生

3 内容と取組の様子

アプリケーション「Viscuit」を使用して、シューティングゲームとスクロールゲームを作成した。必要なキャラクターカードを作成して、自分が作りたいキャラクターを選択し、タブレット上で絵を描き、それぞれが動きをつける所まで担当した。重複生徒は、タブレット用のペンや指を使い、キャラクターの作成に取り組んだ。はじめは、自由にコーディングを体験し、その中から「上に行った。」「右に行った。」などの情報を得て、整理し、問題を発見、解決してプログラミング的思考の育成を目指した。

第1段階として、タブレット上で絵を描く学習。2段階で、描いた絵に動きを付ける学習。3段階では、クラスメイトと相談して、協力しながらゲームを完成させるという流れで取り組んだ。



4 使用したツール(システム・アプリ・ソフト・教材等)

iPad、アプリケーション「Viscuit」、TV、タブレット用ペン、キャラクターカード

5 おすすめポイント

- ・本アプリケーションを使用することで、コーディングが容易に行える。
- ・タブレット端末でキャラクターを作成することで、タッチ・スライド・スワイプなど基本的な操作を身につける。
- ・役割を指定してゲームを作成することにより主体的に参加することができる。

6 さらに工夫したいこと

今年度は得意な生徒を中心にコーディングを進めたが、矢印カードなどがあれば画面上以外で選択することもでき、選択できる生徒の幅が少しでも広がると考えられる。