

# 「すごろくづくり」(パソコンクラブ)

D

## 実践概要

乱数機能を生かしたプログラミングにより、自分の意図したとおりに動かす活動を通して、コンピュータやプログラミングへの興味・関心を一層喚起するとともに、人間関係をよりよく形成することができるようにする。

## 使用教材(製品名)・ICT環境(OS名等)

「micro:bit」BBC  
「児童用タブレットPC (Windows)」

I 情報教育

## 単元計画

	主な学習活動	★評価内容等
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>●双六で遊ぶ。</li> <li>●サイコロの特徴について話し合い、サイコロのプログラムを考える。</li> </ul>	★コンピュータの特性や、プログラミングの必要性について気付いている。〔フ〕
2・3	<ul style="list-style-type: none"> <li>●考えたものを「micro:bit」でプログラムし、サイコロを作る。</li> <li>●双六盤を作る。</li> </ul>	★自分の意図した動きを「micro:bit」を使って再現している。〔フ〕
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>●オリジナル双六で遊ぶ。</li> </ul>	★オリジナル双六を使い、異学年グループで楽しく活動することができている。【主】

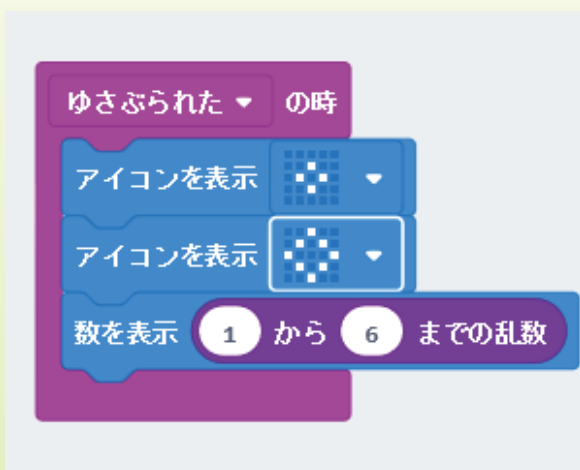
理論編

実践事例

II 小学校プログラミング教育

カリキュラム例

## ここに注目! (本事例のポイント)



プログラム内容がとてもシンプルであることから、短時間でプログラムを作成することができた。

乱数の考え方を理解した児童から、「おみくじも作れそうだね。」「ピンゴゲームもできそうだね。」などと発展的なアイデアが出された。

理論編

実践事例編

カリキュラム例

III 情報モラル教育