

1. 学習項目

プログラミングであそぼう

2. 本時の目標

- ・簡単なプログラミングの操作ができる。
- ・見通しをもち、順序よくプログラムを考えることができる。

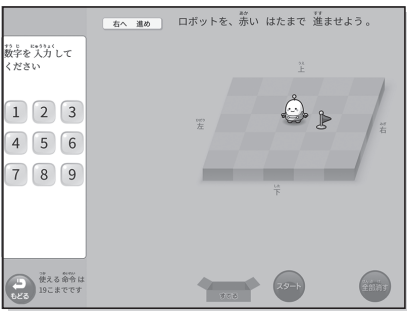
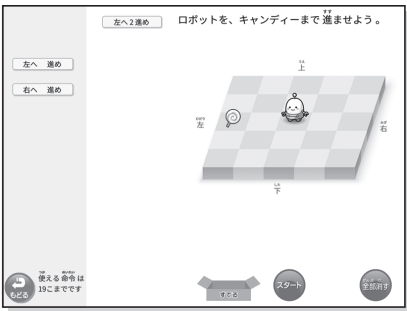
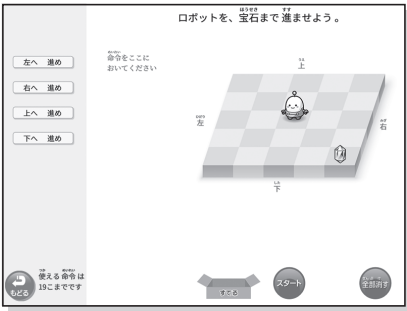
3. 本時の展開

ソフト該当項目

「プログラミングであそぼう」

使い方1 / ロボットに命令しよう

使い方2 / お弁当を作ろう

	画面例	教師の働きかけ	児童の活動
つかむ	〈使い方1〉 	1. プログラミングの操作の仕方を知らせる。 ・「命令」の使い方 ・「スタート」までの操作手順等	1. ロボットを動かすには、「命令」が必要なことを知る。 ・「スタート」「すてる」「全部消す」のボタンを見つけ、その働きについて知る。
見通しをもつ・考える	〈ロボットに命令しよう 1〉  〈ロボットに命令しよう 2〉  〈ロボットに命令しよう 3〉 	2. ロボットが、赤い旗まで移動するための「命令」について考えさせる。 3. ロボットが移動するプログラミングを考え、操作に慣れさせる。 ・つまずきや間違っ場合の助言をし、上下、左右の移動が確実にできるよう支援する。	2. 「右へ進め」や数字ボタンをどのように使ってプログラミングすればよいか考え操作する。 「右へ1進め」 3. ロボットの移動のプログラミングを考え操作する。 「左へ2進め」 ・間違っ場合は、「すてる」「全部けす」を使って、やり直せばよいことに気づく。 「上へ○進め」「下へ○進め」 「右へ○進め」「左へ○進め」

画面例	教師の働きかけ	児童の活動
考える	4. 「手に入れる」命令の使い方をソフトの説明にそって理解させる。 ・ つまづいている児童には、適切な支援をする。 5. 「手に入れる」命令のあるプログラミングを順序よく考えさせ、楽しく操作させる。	4. ソフトを見ながら「手に入れる」命令について理解する。 5. 「手に入れる」命令のプログラミング練習を行う。 ・ 「手に入れる」命令が加わることで、ロボットの移動だけでなく、おやつなどをゲットできる楽しさを味わう。
まとめる	6. 自分で簡単なプログラミングを考えさせ、ワークシートに書かせる。プログラミングの面白かったところや難しかったところも欠かせ、まとめとする。 ロボットにどんなことをさせたいかをイメージしてから、「命令」やその順序を考えることが大切である。	6. プログラミングを初めて学習した感想を書き、面白かったところや難しかったところを話し合う。 ・ うまくいかなければ、順序よく考えながら、命令の組み合わせを修正していくとよいことに気づく。

memo

[illegible]

組

番

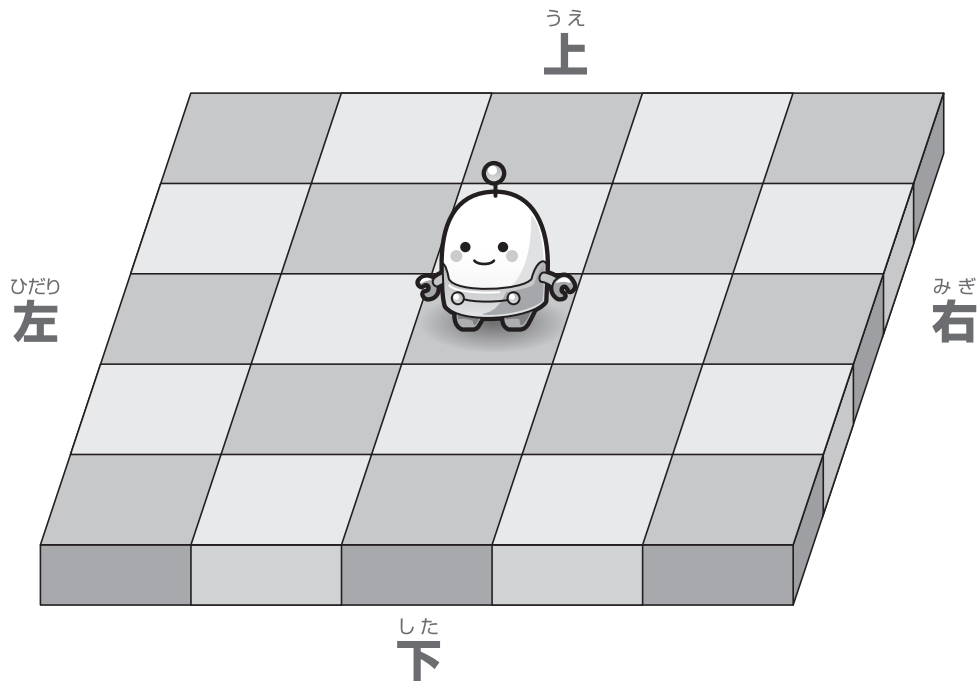
名前

★ 自分でプログラミングを考えましょう。

① ロボットに なにを^て手に いれさせたいですか？

れい：ぶんぼうぐ・花 など

② ①でイメージしたことを^え絵でかきましょう。



③ 手に いれさせるための^{めいれい}命令を^{かんが}考えましょう。

へ おすすめ

→

→

④ プログラミングをべんきょうして おもしろかったところや むずかしかったところを かきましょう。

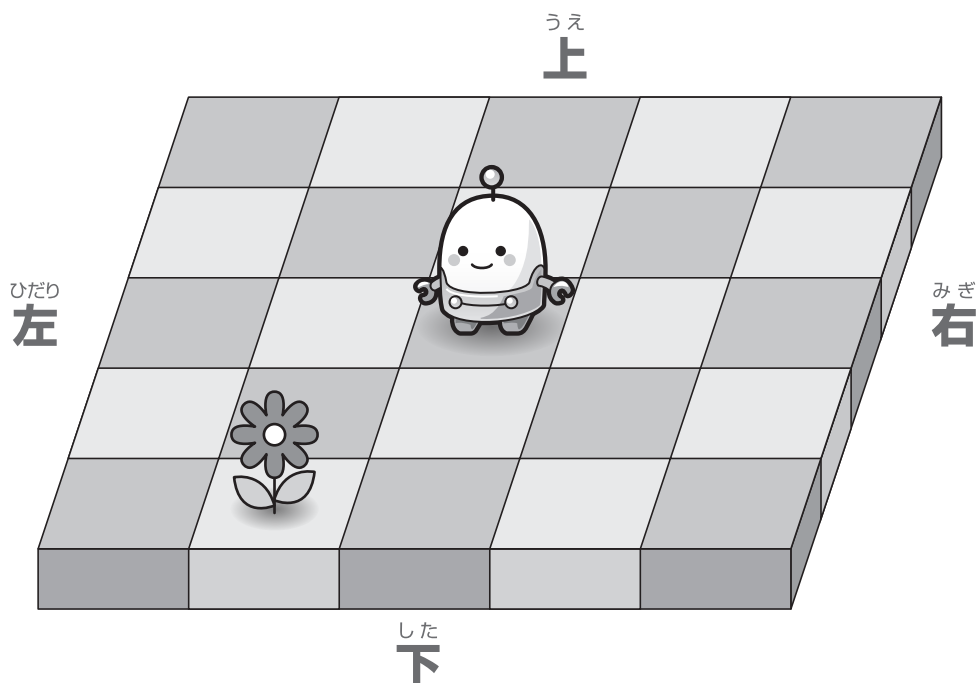
★ 自分でプログラミングを考えましょう。

① ロボットに なにを^て手に いれさせたいですか？

れい：ぶんぼうぐ・花 など

花

② ①でイメージしたことを絵で^えかきましょう。



③ 手に いれさせるための^{めいれい}命令を^{かんが}考えましょう。

左へ1すすめ

下へ2すすめ

手に入れる

④ プログラミングをべんきょうして おもしろかったところや むずかしかったところを かきましょう。
