

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。

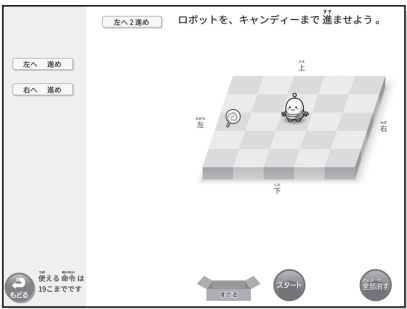
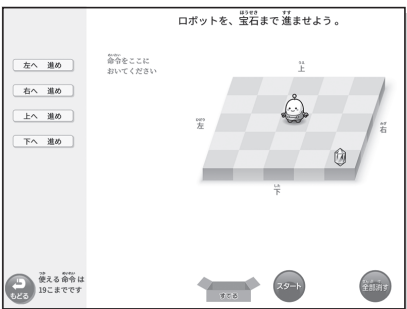
3. 本時の展開

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. いろいろな「命令」の仕方があ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。 「上へ〇進め」「下へ〇進め」 「右へ〇進め」「左へ〇進め」

	画面例	教師の働きかけ	児童の活動
考える	〈使い方 2〉 〈お弁当を作ろう 1〉	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。 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	〈おすし屋さんでお手伝い 2〉	6. 自分でプログラミングを考えるワークシートで理解を深めさせる。 ・ 時間があれば、命令の多い「練習 おすし屋さんでお手伝い」をさせる。	6. 自分でプログラミングを考え、ワークシートにかき理解を深める。プログラミングを初めて学習して、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

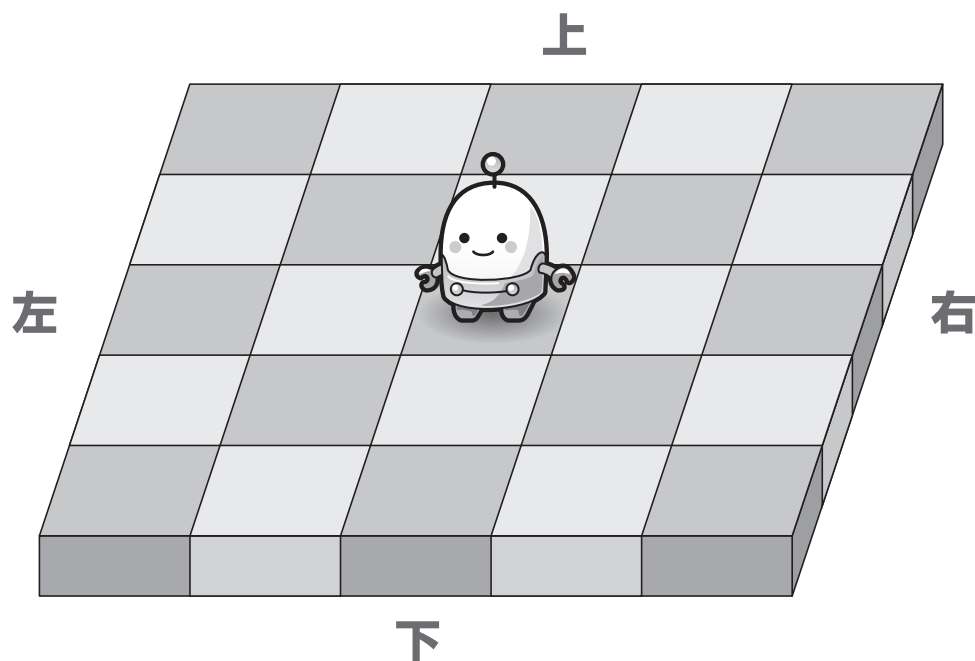
組 番 名前

★ 自分でプログラミングを考えましょう。

① ロボットにさせてみたいことをかいてみましょう。

例：○○ショップ・花の水やり など

② ①でイメージしたことを絵で表しましょう。



③ ^{めいれい}何かをさせるための命令を考えましょう。

④ ^{めいれい}命令の^{じゅんばん}順番を一通り^{とお}かきましょう。

組 番 名前

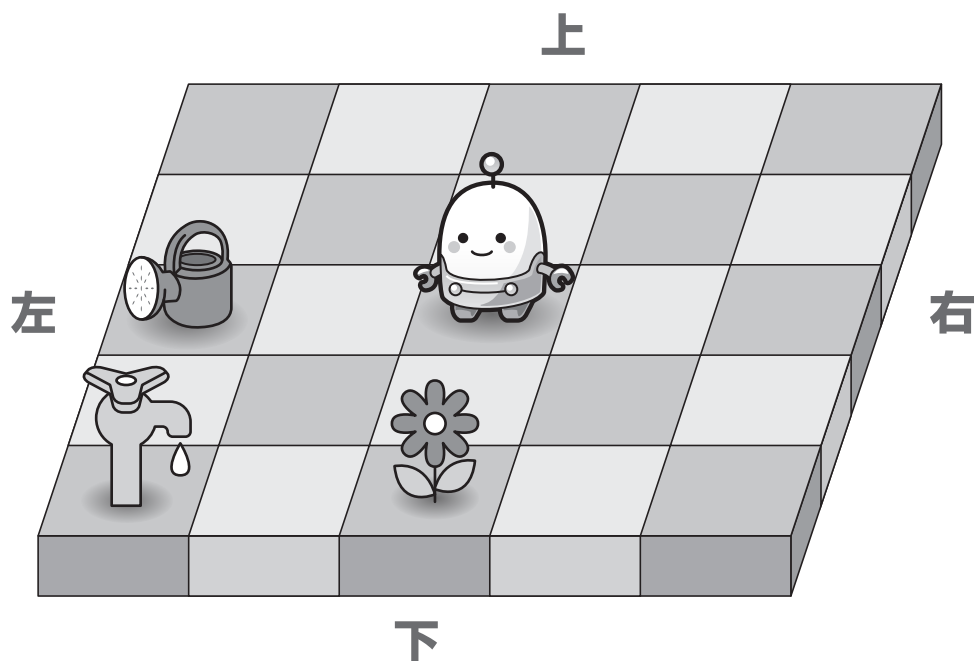
★ 自分でプログラミングを考えましょう。

① ロボットにさせてみたいことをかいてみましょう。

例：○○ショップ・花の水やり など

花の水やり

② ①でイメージしたことを絵で表しましょう。



③ 何かをさせるための^{めいれい}命令を考えましょう。

進む

もつ

水をくむ

水をやる

④ ^{めいれい}命令の^{じゅんばん}順番を一通り^{とお}かきましょう。

左に2進む → もつ → 下に2進む → 水をくむ → 右に2進む → 水をやる