

# 第1学年 プログラミング教育（生活科）学習指導案

1 単元名 すごろくで あそぼう

2 単元の目標

目的に合わせて動かすためには、手順を命令することが必要であることに気づく。

3 本時の学習

(1) 目標

ロボットをゴールまで動かす動きの組合わせを考えることができる。

(2) プログラミングを取り入れる効果

生活科の昔遊び（すごろく）と関連させ、ロボットを使ってゴールへたどり着くにはどのような命令を組み合わせればいいのか考えさせる。一人では学習を進めることが難しい子どももいるため、グループで相談しながら活動できるようにする。前時に発見した操作方法を想起させたり、実際に自分の体を使って動くよう助言したりするなど、子どもたちが主体的に活動に取り組めるようICTサポートと連携して指導にあたる。そして、友達と協力してゴールまでの動きの組合わせを考えるなかで、プログラミングの楽しさや面白さを味わったりプログラミング的な思考の基礎を育んだりできるようにする。

(3) 展開

学習活動	指導上の留意点	評価規準（評価方法）
1 前時の活動を振り返り、本時の課題を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>事前にグループごとにコースを決めておくようにする。</li> <li>前時に見つけたボタンの仕組みを確認し、学習の見通しをもてるようにする。</li> </ul>	
アリロを ゴールまで うごかす ほうほうを かんがえよう		
2 ロボットの動かし方を考える。 ・グループ（3人）	<ul style="list-style-type: none"> <li>動きをどう組合わせるか考え、ワークシートにまとめるようにする。</li> <li>活動が進みにくいグループには、ヒントカードを見せたり実際にコースを歩くようアドバイスしたりするようにする。</li> <li>早く終わったグループは動かし方を教師に説明させたり、コースを変更して再度挑戦したりするよう伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ロボットをゴールまで動かすために、どのような動きを組み合わせればいいのか考えることができる。（活動の様子、ワークシート）</li> </ul>
3 本時の振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>振り返りの観点を示し、振り返りカードに記入できるようにする。</li> </ul>	

4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	ロボットをゴールまで動かすためにどのような動きを組み合わせればいいのか進んで考え、伝えたり実践したりすることができる。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	ボタンの仕組みを思い出させたり、実際に自分の体を動かしたりするよう促す。