

第3学年 総合的な学習の時間 学習指導案

1 単元名 プログラミングの基本的な考えを学ぼう

2 単元の目標

物事の結果までの流れをアンブラグドでプログラミング的思考である「順序処理」「繰り返し」「条件分岐」を体験し、プログラムの基礎的知識を身に付ける。

3 本時の学習

(1) 目標

「じゃんけんあそび」を一つ一つの動きに対応した事柄の組み合わせととらえ、順序処理を意識しながら、フローチャートに表すことができる。

(2) プログラミングを取り入れる効果

自分の身近な生活の中で、プログラミングで動いているものがあることに気付き、その仕組みを考えようとする態度を養うことができる。

(3) 展開

学習活動	指導上の留意点(◇評価)
1 本時のめあてや学習課題を確認する。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                     じゃんけんロボットをプログラミングしよう                 </div>	
2 じゃんけんの動きをカードに書いていく。	・まとめられる動作はひとまとめにさせる。 ・勝負がつくまでをゴールにする。 ・「ぐー」「ちよき」「ぱー」「あいこ」で条件分岐が起こること、「あいこ」のときは繰り返しになることを知らせる。 ◇試行錯誤しながらカードに動作を書くことができる。
3 カードを順番にならべ、それをもとにペアで「めいれいゲーム」をする。	・うまくいかなかったら、どこがいけなかったのか、何をたせばよいのかを考えさせる。
4 フローチャートをかいていく。	・書かせる前に簡単な例を示して、フローチャートの記号の意味を知らせる。
5 本時のふりかえりをする。	・気付いたことや次にやってみようことなどの視点をもってふりかえりをさせる。

4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	じゃんけんの一つ一つの動作を思い浮かべて、それらを1つのグループにまとめたり、別々に分けたりすることを考えながら動作のカードを書くことができる。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	実際にじゃんけんをさせて、ところどころ流れを止めながら、一つ一つの動作を拾い出させる。