

第4学年 総合的な学習の時間 学習指導案

1 単元名 プログラミングのひみつ探検隊(スクラッチ)

2 単元の目標

- ・ 身近な生活や社会の中でコンピュータが活用されていることを知り、それらがよりよい生活や社会のために役立てられていることを理解する。
- ・ 友達と協力して活動したり、コンピュータを活用して自分たちの生活や社会をよりよくするためにできることを考えたりする。

3 本時の学習 (5 / 8 本時)

(1) 目標

スクラッチを使ってキャラクターに意図する動きを行わせることで、簡単なプログラミングの仕組みを知る。

(2) プログラミングを取り入れる効果

教師の提示した動きをさせるために、試行錯誤し、「順次処理」「条件分岐」「繰り返し返し」などのプログラミング的思考を学ぶ。

(3) 展開

学習活動	・ 指導上の留意点 (◇評価)
1 スクラッチの基本的な動作を習得する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 教師が作ったアニメーションを見る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ビスケットと違って、文字や数字の入ったブロックで命令を出すことを知らせる。 ・ 最初はステージエリアだけを見せる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">自分の思い通りにキャラクターを動かそう。</div>	
2 NHKのコンテンツを視聴する。 3 コンテンツを参考に、教師と同じアニメーションを作る。 4 キャラクターの動きをどうするか決めて、プログラミングをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ たてに動かしてやろう。 ・ 丸く動かそう。 ・ どのブロックを使えばいいのかな。 ・ 試してみよう。 ・ うまくいかないなあ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ カテゴリやブロックリストをよく見るように指示する。 ・ うまくいかない児童にはヒントを与える。 ・ どう動かしたいか、決めさせてからプログラミングを開始させる。 ・ 動かし方が決まらない児童には、カテゴリやブロックリストの中から適当に使わせてみてどんな動きになるかさせてみる。 ・ 時間があれば、面白い動きを作った児童の作品をまねさせてみる。 <p>◇ キャラクターに意図する動きを行わせることで、簡単なプログラミングの仕組みを知る。</p>
5 本時のふり返しをする <ul style="list-style-type: none"> ・ 今日の学習を通して気づいた事や感じたことを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ワークシートに記入させる。

4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	簡単なプログラミングの仕組みを理解し、キャラクターに意図する動きを行わせることができる。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	ワークシートのヒントを見ながら、キャラクターに意図する動きを行わせることができるようにする。