

## 第5学年 国語科学習指導案

- 1 単元名 卒業生に贈るサプライズを仕掛けよう！
- 2 単元の目標 問題解決のためにコンピュータに指示を出すには必要な手順があることに気付く。
- 3 本時の学習
  - (1) 目標 順次処理や繰り返し処理を組み合わせ、コンピュータに意図した処理を行うための指示を出す体験をさせる。
  - (2) プログラミングを取り入れる効果  
プログラミングの楽しさや面白さ、達成感などを味わえる体験ができる。(C分類)
  - (3) 展開

学習活動	・指導上の留意点 (◇評価)
1 前時を振り返り、本時のめあてを確認する。	・本時のめあてを確認し、活動への意欲を高める。
マイクロビットで表現するイルミネーションをプログラミングしよう！	
2 アイディア図をもとに各班でマイクロビットで表現するイルミネーションをプログラミングする。	・解決の見通しが立たない班には、前時の活動を想起させるヒントカードを与える。 ◇プログラミングの考え方をもとに、自分の考えを友だちに伝えたり、友だちの考えを受け入れたりすることができる。
3 完成した作品を互いに見合う。	・実際にマイクロビット上でプログラムを動かし、動作確認させる。
4 感想や意見を発表する。	・自分の班と比べながら発表させる。
5 本時のまとめをし、次時にすることを確認する	・次時に、マイクロビットを21台使ってプログラミングすることをイメージさせる。

### 4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	プログラミングの考え方をもとに、進んで自分の考えを友だちに伝えたり、友だちの考えを受け入れ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	これまでに経験したことを想起させ、自分の考えを伝えたり、友だちの意見を聞いたりするよう促す。