**第３・４学年　総合的な学習の時間　指導案(過渡期)**

**１　題材**レッツ，プログラミング

**２　本時**(３／９)

　(１)　目標

　　　　プログラミングを体験し，プログラミングがどのようなものかを知る。

(２)　指導上の留意点

　　　論理的に考える力を育みながら，楽しく活動できる（ネコを動かす）素材が利用できるよう

にする。

　(３)　本時の実際

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 過程 | 主な学習活動 | 時間 | 指 導 上 の 留 意 点(◆評価) |
| つかむ・見通す | １　 動かないネコのプログラムを見る。  ネコを自由にプログラミングしよう。 | ５ | ○　Scratch上の動かないネコを見せる。  ○　ネコを動かすようにプログラミングする必要性に気づかせる。 |
| 調べる・深める | ２　Why!?プログラミング第２回を視聴する。  ３　番組にあったプログラミングを真似する。  ４　ネコが動くようにプログラミングする。    ５　自由にプログラミングをして，自分の思うようにねこをプログラミングして動かしてみる。 | ３０ | ○　最初は，番組にあったプログラミングを真似するように指示する。  ○　ネコが動くように，プログラミングする。  ○　Scratchの基本操作が分からない場合には，第２回の番組を個別に視聴させたり，友達に相談に行かせたりする。 |
| まとめる・生かす | ６　作ったプログラムをみんなで見合う。  プログラミングを工夫するとネコを動かすことができる。 | １０ | ○　他の子どものプログラムを見せ合えるようにプロジェクター等の準備をしておく。  ○　ワイワイプログラミング（番組のサイト）の”みんなのプログラム”を見せて，こんなものまで作れるようになることを示すことで，プログラミングの可能性や面白さを伝える。 |

(４)　身につけさせたいコード

　　　　・スタート　・〇歩動く