**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**(４／９)

　(１)　目標

　　　　「動く」・「制御」等のプログラムを操作することを通して，プログラミングを体験することを楽しむ。

(２)　指導上の留意点

　　　「動く」・「制御」等のプログラムを真似することを通して，プログラミングを体験することを楽しませるようにする。

　(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　スクラッチ上の動かない魚を見る。  生き生きとした魚にするためには，どのようにコードを組み立てればよいだろうか。  ２　NHK放送教材「Why！？プログラミング」NO.1を視聴して，画面の見方やコードの組み立て方などを知り，スクラッチの操作方法の見通しをもつ。 | １２ | ○　スクラッチ上の動いている泡やイカなどとと比較して，動かない魚の不自然さに気付かせ，動かしたい思いを高める。  ○　子どもの発表やつぶやきからめあてを作る。  ○　イカのコードを見せ，コードを組み合わせれば魚が動かせることに気付かせる。 |
| 調べる・深める | ３　番組にあったプログラミングを真似ながら，動く「何歩動かす」・跳ね返る「端に着いたら跳ね返る」・制御「ずっと」のコードの使い方を知る。  ４　自由にプログラミングをして，自分だけのデジタル水族館を作ることを楽しむ。 | ２８ | ○　自らの解決方法をワークシートに記述させる。  ◆　「動く」・「制御」等のプログラムを真似することを通して，プログラミングを体験することを楽しんでいる。  ○　自力解決が困難な子どもたちが，自ら友達に聞きに行ける学習の雰囲気と場の設定を大切にする。  ○　自力解決が困難な子どもたちが，解決の糸口をつかめるようにヒントカードを準備したり，イカのコードを参考にさせたりする。  ○　いくつもの解決方法にも気づかせるために，解き終わった子どもたち同士の交流の場も設定する。 |
| まとめる・生かす | ５　作ったプログラムの相互鑑賞会をする。６　自他の頑張りを認め合う。  ７　本時の学習をまとめる。  生き生きとした魚にするためには，コードの組み合わせを工夫すればいい。 | ５ | ○　学習を振り返らせることで，深い学びにつなげたり，自他のがんばりを感じ取らせたりする。  ○　生き生きと動かすには，コードを工夫すれば良いことを振り返り，まとめにつなげるようにする。 |

　　(４)　身につけさせたいコード

　　　　・跳ね返る　　・制御　　　・コスチュームの変更