**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**(５／９)

　(１)　目標

　　　　より良いプログラムを考えることを通して論理的思考を育むようにする。

(２)　指導上の留意点

　　　　より良いプログラムを考えることを通して，プログラミングを工夫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　友達の作品を鑑賞することでもっと工夫したい思いを持つ。  生き生き水族館を作り，鑑賞会をしよう。 | ５ | ○　友達の作品の工夫を紹介しながら，もっと工夫したい思いを高める。  ○　さいごに生き生き水族館の鑑賞会をすることを伝え，意欲を高めるようにする。 |
| 調べる・深める | ２　友達の作品を鑑賞し，工夫するイメージを広げたり，工夫する方法を教えてもらったりする。  ３　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。 | ５  25 | ○　友達の作品のよさに気付かせ，もっと工夫したい思いを高めるとともに，どうすれば工夫できるのかコードの並び方などを基に考えさせたり，教えてもらったりする。  ○　背景の工夫やキャラクターの追加方法なども必要に応じて教え，自分なり工夫がしやすいようにする。  ◆　「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。  ○　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　本時の学習をまとめる。  コードの組み合わせを工夫するといろいろな水族館を作ることができる。 | 10 | ○　相互鑑賞会を開くことで，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。  ○　生き生き水族館を作るには，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

　　　　　・背景の変更　　・キャラクターの追加