**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**(８／９)

　　(１)　目標

　　　　番組内の「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む。

(２)　指導上の留意点

　　　　「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　動かない消しゴムのプログラムを見る。  シューティングゲームを作ろう。 | ５ | ○　Scratch上の動かない消しゴム（番組サイト「きょうざい」から見せる）を見せる。  ○　「今日はシューティングゲームを作ろう」と宣言することで子どもの意欲を高める。 |
| 調べる・深める | ２　Why!?プログラミング第４回を視聴する。  ３　本時の例題３-１のデータを活用し，イベント「あるキーが押されたら〜する」制御「もし〜なら、どうする」のプログラミングを確認する。  ４　自由にプログラミングをして，自分だけのシューティングゲームを作る。 | ５  25 | ○　自らの解決方法をワークシートに記述させる。  ○　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。  ◆　イベント「あるキーが押されたら〜する」制御「もし〜なら、どうする」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ゲーム大会をする。６　本時の学習をまとめる。  イベントや制御のコードの組み合わせを工夫すると楽しいゲームを作ることができる。 | 10 | ○　ゲーム大会を開くことで，工夫の面白さに気付かせたり，自他のがんばりを感じ取らせたりする。  ○　楽しいゲームを作るには，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

　　　　　・イベント　　・制御