令和　２　年度　　　　　　　　　　ひまわりタイム単元指導計画　　　　　　　中学年・〇学期

**単元名　『レッツ　プログラミング』 (全９時間)**

　　　　　　　　　　　　　重点評価項目 ●教科等との関連　(方)方法的関連・(内)内容的関連

**１　目　　標**

**○　プログラムは，一連の命令によって作られており，「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方でできていることをおおまかに知る。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　(知識・技能)**

**○　既存のモデルをもとに，どのようなキャラクターや動きにしたいかという目的に従って，理由や見通しをもったプログラミングを考えようとしている。　　　　　　　　　　　(思考力・判断力・表現力)**

**○　解決すべき課題を把握し，進んで活動に参加している。　　　　　　　(学びに向かう力・人間性等)**

**２　指導計画**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 小題材 | 主な学習活動 | 指導上の留意点 |
| プログラミングってなあに③ | 〇　身近なプログラミングについて考える。〇　自動ドアが動く仕組みなど身近なプログラミングを体験する。 | ・　子どもたちの生活経験に応じた例を取り上げ，興味関心を高めるようにする。・ 「順次」「繰り返し」の言葉も大切にしながら，プログラミングを体験的に理解させるようにする。 |
| デジタル水族館を作ろう② | 〇　スクラッチの画面の見方やコードの組み立て方などを知る。〇　魚が生き生きと動くようにプログラミング体験をする。 | ・　スクラッチ上の動かない魚のキャラクターを見せ，「生き生きとした魚にしよう」と宣言することで子どもの意欲を高める。・ 「順次」「繰り返し」の言葉も大切にしながら，プログラミングの仕方を指導する。 |
| 楽しいダンスパーティーにしよう② | 〇　音を鳴らすプログラミングを体験する。〇　キャラクターの見た目の効果のプログラミングを体験する。〇　自由にプログラミングをして，自分だけのデジタルダンスを作る。 | ・　スクラッチ上のうまく踊れない星のキャラクターを見せ，「今日はデジタルダンス大会を開こう」と宣言することで子どもの意欲を高める。・　音のプログラミングの工夫をした後に中間発表するなど，工夫するところを限定して友達の工夫を活かしやすくする。 |
| 君もゲームクリエーター② | 〇　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。〇　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。〇　作ったプログラムで友だちに遊んでもらう。 | ・　スクラッチ上の動かない消しゴムを見せ，消しゴムを動くようにプログラミングする必要性に気づかせる。また「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。・　他の友達のプログラムを見せ合えるようにしながら，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」の使い方を指導していく。 |