

## 第2学年 学校の裁量の時間「やってみよう、プログラミング」

「プログラミング」について知り、ソビーゴブロックを使って簡単なプログラミングをする。

### 【使用プログラミング教材】

ソビーゴブロック  
(ワイズインテグレーション)



### 1 単元について

#### ■目標

- 自分が意図した動きをするには、必要な手順があることが分かる。
- 友達と協力しながら、自分たちで考えた動きについてブロックを使って表現することができる。

#### ■プログラミング教育の視点

- 意図した動きについて、ブロックを使ってプログラミングすることができる。

### 2 指導計画

時間	主な学習活動	プログラミング教育の視点に立った留意点
1	<ul style="list-style-type: none"><li>●簡単な短冊を使って命令ゲーム（動作ゲーム）を行う。</li><li>●「はじまりのむら」でゴールを目指してプログラミングをする。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ゲームの中で楽しみながらプログラミングを学べるようにする。</li><li>○4種類（左右上下）の動きだけを使う。</li><li>○使ったブロック数ではなく、目標にたどり着くことやゴールできることの成就感を大切にする。</li></ul>
2 (本時)	<ul style="list-style-type: none"><li>●「はじまりのむら」の地図を見て想像して簡単な話を作り、人形の動きをプログラミングする。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ブロックを使いながら、話を考えながら自分たちの意図した動きを表せるようにする。</li></ul>

### 3 本時について

#### ■目標

- 自分が意図した動きをするには、必要な手順があることが分かる。
- 自分たちで考えた動きについて、ブロックを使って表現することができる。

#### ■プログラミング教育の視点

- 操作的な活動を取り入れながら、コンピュータに意図した処理を行わせるために必要なプログラミング的思考の基礎を身に付けさせる。

## 4 本時の流れ（2/2）

	●主な学習活動 C：予想される児童の反応	○支援・留意点 ★プログラミング教育の視点に関わる評価（評価方法）
導入	●ソビーゴブロックの役割、使い方について確認する。	○上、下、左、右のブロックとスタートブロックを確認する。 ○ブロックを縦につなげると上から順番に命令をすることができることを確認する。
展開	<p>●めあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;">ソビーゴくんをうごかすプログラムを考えよう。</div> <p>●ソビーゴくんを動かすプログラムを考えることを知る。</p> <p>●クラスでプログラムを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ソビーゴくんが動く「中間地点」「ゴール地点」を決める。</li> <li>・「中間地点」「ゴール地点」までのプログラムをブロックを使って組む。</li> <li>・教員がアプリにプログラムを入力し、ソビーゴくんを動かして確かめる。</li> </ul> <p>●個人でプログラムを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ソビーゴくんが動く「中間地点」「ゴール地点」を決める。</li> <li>・「中間地点」「ゴール地点」までのプログラムをブロックを使って組む。</li> <li>・ペアになり、相手が作ったプログラムを基にソビーゴくんを動かし、プログラムを確かめる。</li> </ul> <p>C：女の子まで進むには、緑のブロックがあと1個必要だよ。</p> <p>C：上に2ます進むから、赤いブロックが2個必要だよ。</p> <p>●考えたプログラムを発表する。</p>	<p>○「はじまりのむら」の画面を電子黒板画面に写し、画面上のソビーゴくんを動かすことを知る。</p> <p>○「はじめ」「中」「終わり」のお話になるようにプログラムを組むことを助言する。</p> <p>○「はじまりのむら」の地図を用いて、ソビーゴくんを動かす。</p> <p>○「スタート地点」から始めるよう確認する。</p> <p>○教員がアプリで実際にプログラムを入力し、ソビーゴの動きを確認させる。</p> <p>○思うようにソビーゴくんが動かない場合は、ペアで助言しながらプログラムを組み直すよう助言する。</p> <p>★ソビーゴくんを動かすためには、動きを細かい要素に分解することが必要であることに気付く。（発言・観察）</p> <p>○考えたプログラムは、国語科「お話のさくしゃになろう」のお話作りに活用する。</p>
まとめ	●学習の振り返りをする。	<p>★振り返りの視点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の思ったように動くようブロックをつなげることができたか。</li> <li>・学習感想</li> </ul> <p style="text-align: right;">（ワークシート）</p>