

第1学年 学校の裁量の時間「やってみよう、ぷろぐらみんぐ」 「プログラミング」について知り、簡単なプログラミングをする。

【使用プログラミング教材】

ルビィのぼうけん
(翔泳社)



1 単元について

■目標

- コンピュータが動くためにはプログラムが必要であることを知る。
- 友達と協力しながら、自分たちで考えた動きを表現することができる。

■プログラミング教育の視点

- 「順次処理」を体験し、プログラミング的思考の素地を養う。

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 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> ●「プログラミング」について知る。 ●ルビィのダンスのプログラムを考える。 	○めあてを明確にしてプログラミングをさせる。
(2)	音楽科での活用(リズム打ち) 体育科での活用(準備運動、体づくり運動)	

3 本時について

- 1 単元について と同様

4 本時の流れ

	●主な学習活動	○支援・留意点 ☆教科等の評価(評価方法) ★プログラミング教育の視点に関わる評価(評価方法)									
導入	●「ルビィのぼうけん」を聞き、「プログラミング」について知る。	○なぜルビィはパジャマの上に服を着てしまったのか、お絵かきセットを片付けなかったのか考えさせる。 ○身の回りで活用されているコンピュータもルビィのようにプログラムによって動作していることに気付かせる。									
展開	<p>●ダンスのプログラムを考える。</p> <p style="text-align: center;">ルビィのダンスをかんがえよう。</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>てをたたく</td> <td>のつく</td> <td>てをふる</td> </tr> <tr> <td>じゃんぷ</td> <td>まわる</td> <td>あしぶみ</td> </tr> <tr> <td></td> <td>とまる</td> <td>ぼおず</td> </tr> </table> <p>7種類の動きから4つ選んでダンスのプログラムを作る。ダンスの最後は「ぼおず」で終わるようにする。(4つ+「ぼおず」)</p> <p>●考えたプログラムをみんなで体験する。</p>	てをたたく	のつく	てをふる	じゃんぷ	まわる	あしぶみ		とまる	ぼおず	<p>○「ルビィのぼうけん」の「ダンス ダンス ダンス」を基にした教材を活用する。</p> <p>○ダンスのプログラムは上から順番に、指示された通りに動くことを確認する。</p> <p>○「みんなが楽しめるダンス」をめあてにさせる。</p> <p>○どんなダンスならみんなが楽しめるかを考えさせる。</p> <p>○1グループ5人で考えさせる。</p> <p>○話し合いがうまくいかないグループには具体的に動きの提案をする。</p> <p>★「順次処理」を体験的に理解している。(発表、観察)</p>
てをたたく	のつく	てをふる									
じゃんぷ	まわる	あしぶみ									
	とまる	ぼおず									
まとめ	●学習を振り返る。	○プログラミングを体験してみて気付いたことや、どんなことを考えてプログラミングをしたかについて発表させる。									