

## 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、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ムを組んで表すことができる。

### 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 (本時)	<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	<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、話に沿って自分たちの意図した動きについて表せるようにする。</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

	●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	<p>●命令ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ロボット（ルビィちゃん）になった教員が教室の窓を開けるためにはどのような動きをすればよいか、クラス全体でアイデアを出し合い試行錯誤しながら検討する。</li> </ul>	<p>○普段の話し言葉では省略している部分が相当あることに気付かせる。</p> <p>○「前に口歩あるく」などの言葉が出てきたら、拡大したソビーゴブロックを対応させて黒板に貼る。</p> <p>○「命令」という言葉を知る。</p>
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;">           ブロックを使ってソビーゴ君にめいれいをしよう。         </div> <p>●ソビーゴブロックの役割、使い方について知る。</p>	<p>○「はじまりのむら」の画面を電子黒板画面に写し、画面上のソビーゴ君を動かすことを知る。</p> <p>○上、下、左、右のブロックとスタートブロックを使用しながら説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・黒ブロック：ここからプログラムが始まるという命令</li> <li>・赤ブロック：上に歩いてねという命令</li> <li>・ブロックを縦につなげる：上から順番に命令を聞いてくれる。</li> </ul>
	<p>●スタート地点から女の子のいるところまで移動するプログラムを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラス全体でアイデアを出し合い試行錯誤しながらプログラムを検討する。</li> <li>・教員がアプリで実際にプログラムを入力し、ソビーゴ君を動かして確かめる。</li> </ul> <p>●女の子のいるところから犬のいる地点まで移動するプログラムを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアでソビーゴブロックを操作しながらプログラムを検討する。</li> <li>・教員がアプリで実際にプログラムを入力し、ソビーゴ君を動かして確かめる。</li> </ul>	<p>★ソビーゴ君に意図する動きをさせるには、動きを細かい要素に分解するとよいことを体験的に理解している。 (発言・観察)</p>
まとめ	<p>●学習の振り返りをする。</p>	<p>○振り返りの視点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「命令」の用語を理解できたか。</li> <li>・ソビーゴブロックの使い方が分かったか。</li> <li>・自分の思ったようにソビーゴ君を動かすことができたか。</li> <li>・学習感想</li> </ul> <p>(ワークシート)</p>

