

Ⅲ 実践授業指導案

第1学年① 学級活動「おしたく名人になろう」

CS アンプラグド

○ 単元（題材）について

■ 目標

○ 学校生活を、よりよく送ろうとすることができるようにする。

■ プログラミング教育の視点

○ おしたくをする際の行動の順序を考えることを通して、「順次処理」の考え方のよさに気付く。

○ アルゴリズムを可視化する活動を通して、論理的思考を育む。

○ 指導計画

時間	主な学習活動	留意点
1	○ 1学期のしたくの仕方を振り返る。	・ 1学期の帰りのしたくを振り返り、順序だてて進めていくことのよさを確かめる。 ・ 「あさのしたく」、「たいいくのしたく」、「きゅうしょくのしたく」の三つのテーマに2グループずつ分かれる。 ・ 一人ひとり、フローチャートを作成する。
<u>2</u> (本時)	○ したくの順序を考える。	・ したくの順序を、フローチャートを用いてグループで検討し作成する。
3	○ デバッグ	・ フローチャートどおりに行動した結果を話し合い、修正の有無を考える。

○ 備考 ← プログラミングソフト、タブレット、用具、環境、評価・評価方法、配慮事項などについて

○ フローチャートを書くためのワークシートを、人数分用意する。

○ したくの行動を書いたグループごとのマグネット付きカードとホワイトボードを用意する。

< 板書計画 >

めざせ！おしたく名人！					
どうしたら おしたく名人に なれるか はなしあおう					
あさのしたく		たいいくのしたく		きゅうしょくのしたく	

○ 本時について（2 / 3 時間目）

○本時のねらい

- ・したくをする際の適切な行動の順序を考えることができる。

○本時の流れ

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 ☆教科等の評価 ★プログラミング教育で育む資質・能力
導入	●学習のめあてをつかむ。	
展開 1	●グループに分かれて、したくの順序を考える。 ●並べた順序が行動しやすいかを確認する。	○前時のワークシートに加え、ホワイトボード及びグループごとのカードを配り、フローチャートを作成させる。 ★必要な手順を順序よくつなげていくことのよさに気づく。(知識・技能) ○グループ内で指示を出す役とロボット役（指示で動く）に分かれ、動きながら順序の確認をし、必要であれば順序を入れ替える。 ★考えた手順がよいかどうか実行して確かめるとともに、よりよい手順はないかを考えて改善を図る。 (思考・判断・表現)
展開 2	●グループで考えたしたくの順序を発表する。 (朝のしたく、体育のしたく、給食のしたく) ●したくの種類ごとに、学級全体で検討する。	○ホワイトボードを黒板に貼り、それぞれの順序が見えるようにする。 ○二つのグループの順序が違った場合、よりよく行動できるほうを、みんなで考える。 ○順序には、入れ替えてもいいものとそうでないものがあることに気付かせる。 ★意図に基づいて、よりよい手順を考える。 (思考・判断・表現) ☆よりよい学校生活について考えている。
まとめ	●本時の学習を振り返る。	○フローチャートで可視化すると、どのような順序でしたくをしているかが分かることを確認する。