

## 第2学年② 道徳「じぶんでオッケー」

### CSアンプラグド教材「すぐプロ」

#### ○単元（題材）について

##### ■目標

○自分でできることは自分でやり、気持ちのよい生活をしようとする態度を養う。

##### ■プログラミング教育の視点

○朝の行動を、よりよい順番に並べることを通して、順番が決まっているものと決まっていないものがあることに気付く。

○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
<b>1</b> <b>(本時)</b>	○すぐプロ「じぶんでできるよ」を用いて、行動には順番が決まっているものと、決まっていないものがあることを知る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物事には、順番が決まっているものと決まっていないものがあり、可視化すると順番が分かりやすいことを知る。</li> <li>・条件によって、やるべき行動が変わることがあることに気付かせる。</li> </ul>

#### ○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

○アンプラグド教材のすぐプロ「じぶんでできるよ」を用いる。（掲示用1セット 児童用人数分）

#### <板書計画>

じぶんでオッケー

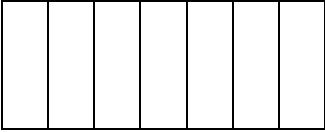
自分でできるようにしたいことは？

- ・おかあさんにたよらなくてももうだいじょうぶだよ。
- ・これで本当に自分でできることをしているっていえるよね。

たろうくんの朝のこうどうを、よりよいじゅんばんにならびかえてあげよう。

たろうくんの朝 気づいたこと

- ・朝ごはんのまえにできることがある
- ・パジャマをぬがないとふくをぬげない



じゅんばんをくふうすると、早くしたくができる



じゅんばんがきまっているものときまっているものがある

## ○本時について（1/1 時間目）

○本時のねらい

\*自分でできることは自分でやり、気持ちのよい生活をしようとする態度を養う。

○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	<ul style="list-style-type: none"> <li>●道徳「じぶんでオッケー」を読み、主人公に言ってあげたいことを発表する。</li> <li>●自分の朝起きてから学校に行くまでの行動を出し合う。</li> <li>●いつも遅刻してしまうたろうくんの話をする。めあてを確認する。</li> </ul>	<p>○出てきた意見の中から、必要な行動を抜き出し、指導者が並べることで、順番を可視化することのよさに気付く。</p> 
展開1	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「たろうくんの朝」について気付いたことを発表する。</li> <li>●児童に「ってきますカード」を配り、たろうくんの朝の行動をよりよいものに並べ替える。</li> <li>●考えを発表し、話し合う。</li> </ul>	<p>○間違った順番にカードを並べ、「ふくをきる」⇒「パジャマをぬぐ」など順序性のある事に気付かせるようにする。</p> <p>★カードをより良い順番に並べ替える。 (思考・判断・表現)</p> <p>★物事には順序が決まっているものと決まっていないものがあるということに気付く。(知識・技能)</p> 
展開2	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「もし家を出る時、雨が降っていたらどうするか」を考える。</li> </ul>	<p>○分岐カードを配り、分岐処理の概念を知る。</p> <p>★条件によって次の行動が変わることがあることを知り、条件分岐の概念に気付く。(知識・技能)</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「物事には順番が決まっているものと決まっていないものがある」「カードに書いてならべると順番が分かりやすく、工夫もしやすい」</li> <li>●自分たちの生活について考え話し合う。</li> </ul>	<p>○順次処理の意味や可視化することのよさに気付く。</p> <p>○学習の感想をワークシートに書く。</p> <p>☆自分でできることは自分でやり、気持ちのよい生活をしようとする態度が高まっている。</p>