

○ 単元（題材）について

■ 目標

○ビッグ祭に出すお店を楽しいものにするための内容や工夫について考え、皆で話し合ったり協力したり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

○おもちゃ作りやお店を行うための手順を考えることを通して、「順次処理」など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 <u>(本時)</u>	○お店の準備をするために必要な仕事を出し、手順を考える。	・お店に必要な手順を、順次処理の観点から並べられるようにする。
2	○当日、お店を開くときに必要な接客の手順や気を付けることを考える。	・お店を開くときの接客の手順を、順次処理の観点から並べられるようにする。

○ 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

- 仕事を書くためのワークシートを人数分用意する。
- 仕事カード（マグネット付き）を用意する。
- カードを貼るためのホワイトボードをグループの数分用意する。

○本時について（1 / 2 時間目）

○本時のねらい

- ・お店の準備にはどのような仕事が必要か考え、仕事の手順を考える。

○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	●お店を出すためにはどのような仕事があるか考えてワークシートに書く。 ●必要な仕事をグループで話し合い、カードに書き、並べてみる。 ●並べた順序が行動しやすいかを確認する。	○出てきた意見をグループでマグネット付きのカードに記入して、ホワイトボードにはる。 ○グループ内で、順序の確認をし、必要であれば順序を入れ替える。 ★意図に基づいてよい手順を考える。 (思考・判断・表現)
展開 2	●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。 ○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づかせる。 ★入れ替えてもよい順序と入れ替えてはいけない順序があることを知る。(知識・技能) ☆工夫などについて考え、皆で話し合ったり協力したりしている。
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りやすくなること、作業の見通しがもてることを確認する。