

第4学年① 総合的な学習の時間「コンピュータのこれからを考える」

プログラミングソフト「コードスタジオ」

○ 単元（題材）について

■ 目標

○プログラミングによってコンピュータが様々な働きをすることについて実感的なイメージをもち、コンピュータのもつ働き、その広がり・可能性について自分の生活などとの関わりで考える。

■ プログラミング教育の視点

○「順次処理」や「ループ」の考え方のよさに気付くとともに、それらを活用して意図した一連の動きを表現することを通して、論理的思考を育む。

○ 指導計画

時間	主な学習活動	留意点
1	○タブレットを使ってできるプログラミングソフト「コードスタジオ」の基本的な操作方法について知る。	・動きの順序を考えながら、命令や条件を整理していく操作を理解させる。
2 3 <u>(本時)</u>	○「コードスタジオ（コース1）」を実際に操作し、その動きについて一人一人が考える。	・よく使う用語の意味や操作方法を指導する。 ・意図や根拠を明らかにしながら、動きを考えさせる。
4～5	○「コードスタジオ（コース2）」を実際に操作し、コース1との違いについて伝え合う。	・表現したいことの根拠や動きの意図をペアで伝え合いながら、活動させる。
6	○「コードスタジオ」の活用を通して、プログラミングにより、多様なコンピュータの働きが生まれることをイメージする。 ○家電製品や自動車など、身近なもの多くにコンピュータが内蔵されていることへの関心を高める。 ○（課題）「コンピュータと私たちの生活との関りについて『知りたいこと』、『調べたいこと』を見つける。	・具体的なものをまず一つ取り上げて画像や動画で示し、どのような働きがコンピュータによるものか気付かせる。 ・どのようなものにどのような働きをさせるために、コンピュータが使われているか意見を出させる。
7～10	○児童が見つけた課題に応じてグループを作り、調べ学習を行う。	
11～14	○調べたことを通して、気付いた、分かったこと、考えたことを、グループでまとめる。 ○各グループの発表を行う。	

○ 備考ー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

○タブレットは各自1台ずつ使用させる。

○スクイメンニューを使用し、個々の活動で取り上げたい組み立て方をクラスの児童に共有させる。

○プログラミングソフト「コードスタジオ」

🕒 **本時について** (3 / 14 時間目)

○本時のねらい

「コードスタジオ (コース1)」で意図したプログラムを組み、キャラクターを動かすことができる。

○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	<ul style="list-style-type: none"> ●タブレットを起動し、「コードスタジオ」を開く。 ●前時までの学習を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○指導者はスカイメニューを起動させ、児童の画面管理をする。 ○前時の学習で考えた動きについて、数人に紹介をさせ、児童に共有させる。
展開	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 考えたとおりにキャラクターを動かそう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ●考えた動きを、「コードスタジオ」でプログラミングする。 ●ペアでアドバイスし合いながら、動きの順序を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○実際にキャラクターを画面で動かしながら、活動させる。 ○相手の改善点を伝える時は、意図や根拠に基づいて、伝え合う。 ★プログラミングにおける命令の組み合わせや順序の大切さを理解している。(知識・技能)
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●印象に残ったプログラミングについて、感想を発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○意図したとおりにキャラクターを動かせたか振り返らせる。 ○発表する児童の画面を、スカイメニューを使って、児童に配信する。