

○ 単元（題材）について

■ 目標

○ものの特徴をもとに、二人で話し合ってみて考え、「これはなんでしょう」クイズの問題を作る。

■ プログラミング教育の視点

○クイズをおもしろくするためのヒントの順番を考えることを通して、「順次処理」などの考えのよさに気付く。

○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	「これはなんでしょう」クイズの手順を理解し、学習の見通しをもつ。	○見通しをもてるように、板書でフローチャートを活用する。
2	「これはなんでしょう」クイズの問題とヒントを考える。	○特徴をカードに書いて可視化させ、順番を意識して検討できるようにする。
<u>3</u> <u>本時</u>	「これはなんでしょう」クイズのヒントの出し方を考えて、ゲームをする。	○クイズをおもしろくするためのヒントの順番を考えさせる。 ○発表の仕方が明確になるようにフローチャートを活用する。

○ 備考

- ヒントを書くためのカードを、グループ分用意する。
- 見通しがもてるように、フローチャートを用意する。

○ 本時について (3 / 3 時間目)

○本時のねらい

- ・クイズが面白くなるヒントの順番について、二人で話し合ってみよう。

○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"> ●本時の見通しをもつ。 ●学習のめあてをつかむ。 	○フローチャートにして流れを確認させる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">クイズがおもしろくなるようにヒントのじゅんばんをかんがえよう。</div>		
展開1	<ul style="list-style-type: none"> ●二人一組になり、問題のヒントにするカードを3枚選ぶ。 ●ヒントを出す順番を考える。 ●CDを聞いて、クイズの出し方を確かめる。 ●「これはなんでしょう」のゲームの進め方を確認する。 	<p>○前時のカードを配り、ヒントの難易度を検討させる。</p> <p>○台紙にカードを並べながら、ヒントの順番を考えさせる。</p> <p>☆自分の思いや考えをもって話し合っている。 (思考・判断・表現)</p> <p>★「順次処理」などの考えのよさに気付いている。 (知識・理解)</p> <p>★カードを使って、クイズを面白くするためのヒントの順番を考えている。(思考・判断・表現)</p>
展開2	<ul style="list-style-type: none"> ●グループに分かれて「これはなんでしょう」ゲームをする。 	
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●本時の学習を振り返る。 	○カードに書いて可視化すると、どのような順序でヒントを与えたらよいか考えやすくなることを確認する。

これは なんでしょう

クイズがおもしろくなるように、ヒントのじゅんばんを
かんがえよう。

「おもしろい」「ごつごつな」
・ かんたんすぎるかな？
・ むずかしいすぎるかな？
カードをうごかして、二人ではなしあおう。

はっぴょうのしかた
「わたしたちが かんがえた
もんだいを 出します。」
ヒントー
「学校」にあります。
ヒントー
「丸いかたち」をしています。
「これは なんでしょう。」

きざしけるじゆん

しつもんタイム
「いろいろ、かたち、かず、大きさなど」
「ですか。」

★提示するフローチャート

