

トゥルトゥルトタウンを探検しよう！

C

実践概要

生活科における町探検の学習と関連させ、あらかじめ決められたルートに沿ってロボットが移動できるようプログラムを考えさせる活動を通して、プログラミングの楽しさや達成感などを体験させる。

使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「True True」ケニス

本時の流れ

	主な学習活動	○指導上の留意点 ★評価内容等
導入	<ul style="list-style-type: none"> ●学習内容を知る。 <ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習課題について知る。 ・学習シートの記入の方法を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○本時で使用する学習シートの欄を示し、考えたプログラムを記入していくことを伝える。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ●プログラムを考える。（個人での活動） <ul style="list-style-type: none"> ・考えたルートどおりに「True True」を動かすために、付箋を活用してプログラミングをする。 ●「True True」に考えたプログラミングを入力して移動させる。（グループでの活動） <ul style="list-style-type: none"> ・考えたルートに従って移動するか確かめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○行きのルートは黒、帰りのルートは赤で地図に記入するように伝える。 ○地図の向きを変えながら、「True True」になつたつもりでルートを考えるよう助言する。 ○目的地に着いたら光らせるか、音を出すよう伝える。 ★考えたとおりに「True True」を動かすことができている。〔フ〕 ○個々に考えたプログラムを一つずつ確かめるように指示する。 ★友達のプログラムに興味をもち、協力して活動することができている。〔ブ〕
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●学習の振り返りを行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・うまくいかなかったのはどこか、プログラムをより簡単にすることはできるか問いかけ、次時の学習課題とする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○次時は、考えたプログラムを修正したり、より効率的なプログラムを考えたりすることを伝える。

ここに注目！（本事例のポイント）



自分が考えたルートとおりにロボットが移動できるよう付箋を使ってプログラミングを行った。学習シートの左が地図、右がプログラムである。



児童は、考えたプログラムをロボットに入力し、目的地におりに移動するかを確かめた。うまくいかないときは学習シートを見ながら修正箇所を確かめていた。