

プログラミングに挑戦

— 研究報告会の来校者を案内しよう。 —

D

実践概要

「codey rocky(コーディーロッキー)」を目的に合わせて動かすプログラミングの活動を通して、コンピュータやプログラミングへの興味・関心を一層喚起するとともに、人間関係をよりよく形成することができるようにする。

使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「Codey Rocky」 makeblock/ケニス
「児童用ノートPC（Windows）」

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"> ●本時のめあてを確認する。 ●研究報告会に来校されるお客様を案内するプログラミングを組み、「Codey Rocky」を動かしてみよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ○指導者がプログラムした「Codey Rocky」の動きを見せることで、児童の興味・関心を高める。 ○研究報告会で、「Codey Rocky」が案内できるよう見通しをもたせる。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ●ペアを組み、「Codey Rocky」にプログラミングする。 ●他のペアの入力したプログラムを見合いながら、バグを確認し、プログラムを修正する。 ●職員玄関で、実際に動かしてみる。うまくいかなかった点を修正し、試す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自分たちの考えをフローチャート化し、ホワイトボードに書かせる。 ○ペアで試行した内容を共有する。 ★予想や仮説を基に試行錯誤を繰り返し、主体的に取り組んでいる。【主】
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●ポートフォリオを使用し、うまくいった理由、うまくいかなかった理由を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○試したことや結果を考察して話し合い、ポートフォリオにまとめさせる。

ここに注目！（本事例のポイント）

案内役ができるように「Codey Rocky」にプログラムしよう。

見通しをもつ → やってみる → 振り返る → 話し合う → 次の見通しをもつ → 失敗を生かす

トライ&エラーを繰り返す。



まとめ：「Codey Rocky」が道案内できるようにするには、何から命令を組み立てるかを考え、フローチャート化し、順序よくプログラムすることが必要である。課題を見つけたら、その理由を考え修正していくことが大切である。