

プログラミングであそぼう

-キュベットのぼうけん-

C

実践概要

オリジナル絵本「キュベットのぼうけん」のストーリーに沿って、ロボット「キュベット」に命令を出して思いどおりに動かす活動を通して、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）

「キュベット」 キャンドルウィック

単元計画(全2時間)

	主な学習活動	○指導上の留意点 ★評価内容等
1	<ul style="list-style-type: none"> ●「キュベット」の基本操作を知る。 ●赤、青、緑のブロックの意味を調べてワークシートに書く。 ●オリジナル絵本の話に沿って、スタート地点から目的地にたどり着くまでに必要なブロックの種類と順番をセットし、意図したとおりに動かすか確かめる。 ●指示したとおりに動かなかったときは、理由を考え、ブロックを組み直す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○操作方法などが分かるようにした絵本を読み聞かせ、基本操作について知らせる。 ○ブロックの意味を自分たちで予想させることで、思考を深めることができるようにする。 ○スタートからゴールまで1回の指示でたどり着くことができるように考えさせる。 ○指示したとおりに動かせなかったときに、その理由を見付けさせるようにする。
2	<ul style="list-style-type: none"> ●青のブロックの意味を調べる。 ●ブロックを「キュベット」にセットし、繰り返しの意味を理解する。 ●絵本の話に沿って、スタート地点から目的地にたどり着くまでに、必要なブロックの種類と順番を考えて操作する。 ●「キュベット」が指示したとおりに動かなかったときは、理由を考え、ブロックを組み直す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○前時に学んだ基本操作をもとに、繰り返し処理について知り、操作を体験させる。 ○LEDライトが光っている箇所が「キュベット」が処理をしているブロックであることに注目させる。 ★友達と協力し、ブロックを選んだり順番を考えたりしながら、ロボット操作を楽しんでいる。

ここに注目！（本事例のポイント）

(第1時の板書と絵本)



操作方法を、読み聞かせの延長として教えることで、説明の時間の短縮を図った。

「キュベット」をどの向きでマップに置かか全体を確認することが重要である。

(絵本を読みながら並べるブロックを考える様子)



児童が、限られたブロックの中で指示を考え、目的地にたどり着かせることができるように試行錯誤を繰り返し、プログラミングを体験できるようにする。