

順番を考えよう -はらぺこあおむしを育てよう-

B

実践概要

自分の考えたとおりにロボットを動かすプログラミング体験を通して、自分で手順を考えて実践し、試行錯誤を重ねながら、よりよい手順を考えようとする態度を育成する。

使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「コード・A・ピラー」MATTEL

単元計画

主な学習活動		○指導上の留意点 ★評価内容等
1、2	<ul style="list-style-type: none"> ●「やじるしたんけんたい」 ・矢印カード、手順カードの使い方を知る。 ・実際に進むマス上に矢印カードを置きながら歩き、後から矢印に相当する手順カードをワークシートに貼る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゴールを設定せず、好きな矢印カードが使えるようにする。 ○進んだマスごとに簡単ななぞなぞや問題を用意しておき、楽しみながら進めるよう工夫する。
3、5	<ul style="list-style-type: none"> ●「すいかわりをしよう」 ・ワークシート上に矢印を書いて手順を考えてから、手順シートに転記して手順表を完成させる。 ●「はらぺこあおむしをそだてよう」 ・矢印磁石を用いて道順を考え、そのとおりに「コード・A・ピラー」を組み上げる。 ・考えたとおりに動いたら、考えた手順を手順表に転記して、手順表を完成させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○動きを細分化して、短く指示をさせる。 ○机上で考えることが難しい場合は、実際にマスの中を歩いて考えさせる。 ★自分が考えた手順を基に、「コード・A・ピラー」を動かそうとしている。〔フ〕 ○「あおむしは、はらぺこなので、遠回りはしたくないみたい」と声掛けをすることで、最短距離でプログラムを作成することを意識させる。
6、7	<ul style="list-style-type: none"> ●「朝の支度を順序良くしよう」 ・学校に来てからの行動をリストアップして手順カードを作り、並べ替え手順表を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○これまで取り組んできた手順表と同じであることを伝え、抵抗感が出ないように配慮する。

ここに注目！（本事例のポイント）



手順を考える際に、マグネットシートを下敷きにして、矢印を磁石にすることで、書いたり消したりする必要がなく、より試行錯誤しやすい環境をつくった。



「はらぺこあおむし」と「コード・A・ピラー」をイメージの中で一致させることで、特別支援学級の児童が抵抗なく取り組むことができるようにした。