

やってみよう プログラミング

C

実践概要

人や物に自分が意図した動作をさせる体験を通して、コンピュータが動くためにはプログラムが必要であることを理解するとともに、主体的に考え課題を解決しようとする態度を育てる。

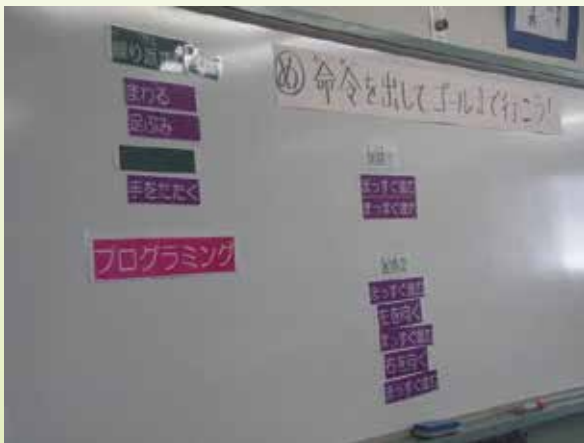
使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

『ルビィのぼうけん』ワークショップ・スターキット
翔泳社
「Blockly Games」Google
「児童用タブレットPC（Windows）」

単元計画

	主な学習活動	○指導上の留意点 ★評価内容等
1	●人間とコンピュータの関係性や特性について学び、コンピュータが得意なことや苦手なことを知る。	○「ルビィのぼうけん」ワークショップ・スターキットを使って、人間とコンピュータの得意なこと、苦手なことを考え、グループで話し合わせる。
2	●リズムに合わせて命令を考え、身体を動かしながら、コンピュータの得意な行動を体験的に理解する。	○課題を解決するために、自分たち自身で身体を動かしながら手順を考え、繰り返し同じ動作を行うことでプログラミングを体験させる。
3	●「Blockly Games」を利用し、コンピュータ上でのプログラミングを体験する。	○コンピュータ上でのプログラミングを分かりやすく理解できるように、ペアで相談できる時間を設け、板書で確認できるようにする。 ★プログラムを実行することで、あらかじめ意図した動きが行われることを理解している。〔ブ〕

ここに注目！（本事例のポイント）



第2時（アンプラグド）で使ったカードと同じカードを使い、身体を動かして体験したこと（第2時）とプログラミング（第3時）をリンクさせる。



それぞれのステージで、自力解決だけでなく、相談タイムや答え合わせをして進めたことにより、全員が「できた」、「分かった」と実感することができた。