

いきものと なかよし

B

実践概要

飼育しているウサギについて本やインタビューを通して調べた内容をデジタル図鑑としてまとめる際、ウサギが動くようプログラミングする活動を通して、相手意識や目的意識に基づいて内容や方法を考えて表現する力を育成する。

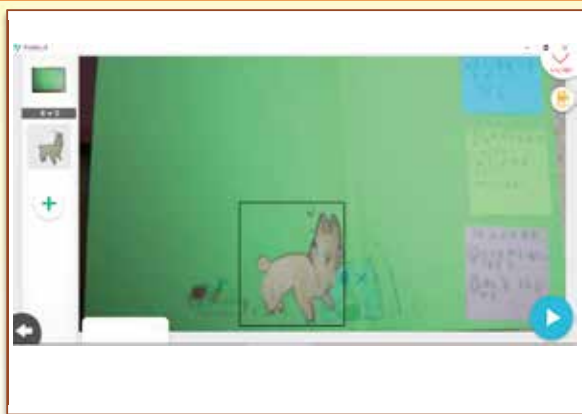
使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「プログラミングゼミ」ディー・エヌ・エー
「児童用タブレット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"> ●学習課題を確認する。 「ともだちの さくひんを見て、さらにすてきなうごく！マロンずかんを かんせいさせよう。」 	<ul style="list-style-type: none"> ○児童が動かしたいウサギの動きを表現させ、動きのイメージをつかませる。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ●友達の作品を見て、自分の作品の中で工夫すべきことを考える。 ●自分の作品を仕上げる。 <ul style="list-style-type: none"> ・基本の動きができるブロックを確認する。 ・数値の変化と動きの変化を比べて、自分が考えるウサギの理想の動きに近付ける。 ●ペアで作品を見せ、工夫した点を伝え合う。 ●作品を発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○前時までに作成したプログラムを実行し、「見る、教える」の2グループで互いに鑑賞する。 ○基本の手順を示したカードを掲示しておく。 ○数値やブロックの順番を変えることで動きが変わることを確かめられるようにする。 ★調べたり育てたりしてきた小動物との関わりを振り返り、自分なりの方法で表している。【思】
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●学習の振り返りを行う。 	

ここに注目！（本事例のポイント）



観察カードに描いたウサギを画像として取り込み、動かせるように設定した。また、調べた内容は背景に表示し、図鑑として表現できるようにした。



1年生でもプログラミングできるように、ブロックの数や種類を制限した。お手本カードに従ってプログラミングを行い、数値などで工夫できるようにした。