第３学年　ほんざかタイム授業案

場所　３年　教室　授業者　３年❶

１　単元　スプライトを動かしてみよう（本時　１／３）

２　本時の目標

　　自分がイメージした通りにキャラクターを動かすことができる。　（思考力・判断力・表現力）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学習形態 | ヴィジュアルプログラミング　 | 使用機器 | ノートパソコン　大型テレビ |
| プログラミング的思考とのつながり | 簡単なコードと動きを結び付けるなかで論理的思考力を高める。 |

３　展開

時間

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　※教師の支援　　◆思考ツールの活用　　☆評　価 |
| 2540 | スプライトの動きを見て、どんなコードなのか考えてみよう　※予想と実際の動きの違いから、興味をもってプログラミングに取り組めるようにするために、子どもたちから出た意見をもとにして、教師がコードを作るようにする。※すぐに思いつかない児童が考えられるようにするために、スプライトの動きを何度も見られるようにしておく。※自分でコードをつくるときに、学んだコードが使えるように、正しいコードを板書でまとめておく。　○スプライトの動きを見て、コードを想像してみよう＜マウスにずっとついてくるスプライト＞・めちゃくちゃに動いている。・矢印のあとをついている＜１回歩くスプライト＞・前に進む。・右に進む。・走っている。＜歩く→待つ→９０度回転を３回繰り返すスプライト＞・歩いている・歩いてから、曲がった。・直角に曲がっている。・少し待っているところがある。○みんなが見つけたコードでプログラミングしてみよう・５０歩ぐらいにすると、ちゃんと歩いているね・もう少し、ちゃんと曲がってもらいたいな自分でコードをつくって、スプライトを動かそう ◆ミニホワイトボードに、どう動かしたいかを、動きを表す言葉や矢印を使いながらまとめる。※迷っていたり困っていたりするペアには、黒板のコードを参考にするように声をかけたり、正しくコードが作れているぺアを見に行くように促したりする。○学んだことから、ペアでコードを考えよう・大きく動かしたいから１００歩にしよう。・ずっと回ってほしいから、「ずっと」のコードを使おう。・ゆっくり歩かせたいから、小さくしよう。・速く回りすぎてしまうから、１秒待つを入れてみよう。〇振り返り☆学んだコードを生かして、動かしたいコードをつくることができたか。（取り組みの様子、考えたコード）・思い通りに動いてくれると楽しいな・ちゃんとしたプログラムをするってけっこう大変だstep |