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 |
| 25  40 | 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 |