

3年ほんざかタイム	スプライトくんを動かそう	3年①
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)	
使用した ICT 機器類・教具等	大型テレビ ノートパソコン	
思考ツール・プログラミング	スクラッチ	

- ◆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。

◆授業の実際

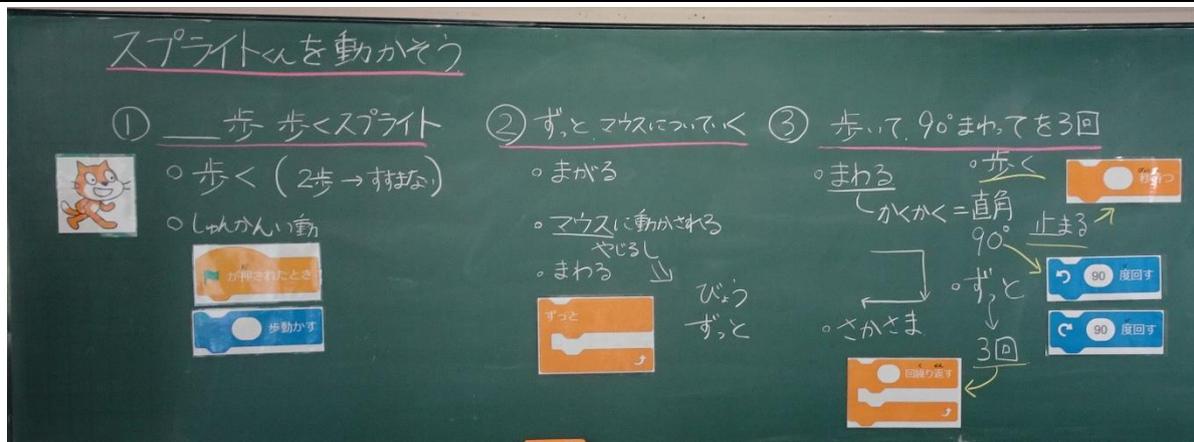
- スプライトくんの動きを見てどんなコードがあるか予想する。
  - 歩 歩く ②ずっと ③回 90度まわる 主に3つ
    - 大型テレビに映されたスプライトの動きをじっと見て、その動きからコードの予想を次々と発表した。
    - 数回見ただけでは予想できないときは、何度も見ていくなかで見つけていった。
    - 子どもたちが気づいたコードを実際にプログラミングし、動かした。実際には違う点が見つかり、コードと動きの対応を確認した。
- 学んだブロックを使って、コードを考え動かしてみよう（※上記の①～③ごとに行った。）
  - 1台のPCをペアで行った。友達に「次は数字を50にしてみよう」というように、コードを少し変えることで、動きが変わっていくということを試行錯誤しながら、体験的にコードの意味を学んでいた。
- 学んだことを生かしてコードを考えてスプライトを動かす。
  - ペアの友達とホワイトボードとスプライトのマグネットを動かしながら、「こうやって動かしたいんだよね」というように話し合いながら進めた。
  - 動かしてみると、思ったような動きにはならないときには、「すぐに終わっちゃうからちがうんだけど・・・」「待つをどこかに入ればいいんじゃないかな」というように、論理的な視点をもって、修正作業をしていく姿が見られた。



[ どんなコードかあるのか発表 ]



[ 学んだコードを使って、話し合いながら動かす ]



◆実践を通して

- ・スクラッチを初めてやってみる子どもたちが意欲的に取り組めるように、最初はクイズ形式を取り、画面上のスプライトの動きから、コードを予想させ考えを可視化した。どのようなプログラミングがされているのかという視点で論理的に考えることができ効果があった。
- ・実際に予想したコードを可視化してプログラミングしてみると、動きが違うことに気づくことによって、さらに何かが足りない、こういうコードが入っているのではないかなど、論理的に考えていくきっかけにもなった。