




6年ほんざかタイム	コードを考え、バナナをゲットしよう！	5年④
目 標	・「For ～」の新しいコードの意味を理解し、使えるようにする。(思考・判断・表現)	
使用した ICT 機器類・教具等	タブレット端末、大型テレビ	
思考ツール・プログラミング	コードモンキー	
◆プログラミング的思考とのつながり ・モンタの動きをホワイトボードで確認しながらプログラムをつくる。		
◆授業の流れと子どもの姿		
<p>1 これまで使ってきたコードを確認する。 ○stepは「歩く」、turn to～「～を向く」など、どの子も正しく理解していた。</p> <p>2 モンタがどのように動いてバナナを取ればよいかを一人一人がタブレット端末上でマークし、大型テレビに映す。 ○マーキング機能で、矢印等を使いながら、どの子も自分の考えを書くことができていた。</p> <p>3 大きなホワイトボードを使ってグループで話し合い、コードを決める。 ○コードが書いてあるカードの中から、必要なコードを選び出していた。 ○タブレット端末に書いた順番通りになるように、コードを作っていた。 ○どのコードにするかわからず、相談しながら進めめているグループもあった。</p> <p>4 グループごと発表し、コードを打ち込み、実際にゴールできるか確かめながら、正確なコードを理解する。 ○モンタの動きを見ながら、ゴールできないときには、どこがいけないのかに気づくことができた。 ○自分たちのコードと比べながら、途中で自分たちのコードにまちがいがあることに気づいていた。 ○正しくゴールできた班のコードから、今回の「for」のポイントが理解できていた。</p> <p>5 新しいコードを使いながら、NO. 61まで、進める。 ○得意な子は、ひとりで次々と進めていった。 ○苦手な子や途中で進めなくなった子は、近くの子や先に完了できた子に、実際にパソコンの前で教えてもらいながら、確実に進めていた。 ○教える際は、できる限り相手に何がしたいのかを聞きながら、必要に応じて教えていた。</p>		
 <p>[全体で今日の課題を確認する。]</p>		
 <p>[相談しながらすすめている]</p>		
 <p>[ポイントを確認しながら取り組む]</p>		
成果と課題	<p>○コードに慣れ、自分でモンタの動きを想像しながらコードを作っていくことができるようになってきた。</p> <p>○モンタをどう動かしたいかなど、まずは直観的なところから始め、だんだんと具体的なコードにしていくと難しい子にとっても考えやすかった。また、どの子も相談できる機会をつくったことで、苦手意識がある子も大きく遅れることなく進んでいくことができていた。</p> <p>●あやふやなままでも、ゴールできてしまうこともあるので、それをどう捉えていくかが難しい。</p>	