|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.7 | | 学年 | ３ | 教科 | 国語 | 本時 | ？／？ | 実施月 | ２ |
| 単　元 | 町について調べて紹介しよう | | | | | | | | |
| 本時の目標 | | 自分たちの紹介する場所のオープニングをプログラミングすることができる | | | | | | | |
| 使用ソフトウェア | | ＜ビジュアルプログラミング＞　スクラッチ | | | | | | | |
| プログラミング的思考力との関連 | | | | | 画面表示やスプライトの動き、言葉の出し方を論理的に考える | | | | |

展開

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
| 15  30  40 | 紹介したい場所のオープニングを紹介するプログラムを作ろう  　○グループごとにホワイトボード上にフローチャートを  ◆グループで検討しやすくするために、ミニホワイトボードを用意する。  作ってみよう  　写真表示　→　スプライト（イラスト）が表れる　→　スプライトが左から右へ移動　→  真ん中で「ここはどこでしょう」と言う　→　５秒後に場所の名前を言う　→　消える    プログラミングしてみよう    ・歩く速度を速くしよう  ・斜めにしてみたいな  ・しゃべらないよ。どこか違うよ    ○試しにプログラムを実行し、イラストのせりふや場所、表示時間などを適度なものに修正しよう  ※イラストの動きがスムーズになるように、イラストの動きや背景の変化のタイミングに配慮するように促す。  　○他のグループの作品を見よう  　　　・スプライトの言葉がおもしろいね  　　　・次はスプライトの動きを変えてみたいな  　○振り返りをしよう  ☆選んだ場所について、わかりやすい説明になるようにプログラムを作ることができたか  step  （作品） |