|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.5 | | 学年 | ３ | 教科 | ほんざかタイム（総合的な学習） | 本時 | ２／２ | 実施月 | ７ |
| 単　元 | キャラクターを動かそう | | | | | | | | |
| 本時の目標 | | キャラクターが画面内でスムーズに動くようなプログラムを作る。 | | | | | | | |
| 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 | | | | | 座標の値の条件分岐を論理的に考える。 | | | | |

展開

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
| 20  40 | キャラクターを動かそう  ※下図を参考に、縦や横の数値の変化を確認する。  　〇矢印キーでキャラクターを動かそう  　　・横に動かすときはｘを、縦に動かすときはｙを  　　動かせばいいんだね  　　・枠のすみに到達すると、それ以上行けないね  　　・反対側から出るようにしたいな  ※座標の値の意味が捉えられるようにするために、中心は、ｘ＝０、ｙ＝０であることを伝え、そこから動くと、値が変化することを画面上に表示される数値で確認する。      　　　　キャラクターが右側に達したら左側から出るプログラムを作ろう  　・右側に到達したときのｘは２４０だよ  ◆処理の流れを明確にするためにフローチャートを用いる。  　・２４０を超えたら反対側の－２４０にすればいいんだ  　・「もし～なら」のブロックを使おう  　・他の向きの場合も同じ考えでできそうだね    ※負の数の処理に戸惑っている児童に、画面上の数値をキャラクターの動きで大小を判断するように指示する。  〇振り返りをしよう  ☆キャラクターが端に達したときの処  理をプログラミングできたか。  （プログラム）  step |