|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
|  2040 | 　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 |