|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.12 | | 学年 | ４ | 教科 | 外国語活動 | 本時 | ２／２ | 実施月 | ３ |
| 単　元 | いかだを動かそう | | | | | | | | |
| 本時の目標 | | プログラミングでいかだを目的地まで動かすことができる。 | | | | | | | |
| 使用ソフトウェア | | ＜ビジュアルプログラミング＞　アワー　オブ　コード　（モアナと伝説の海） | | | | | | | |
| プログラミング的思考力との関連 | | | | | 効率よい命令の組み合わせを論理的に考える。 | | | | |

展開

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
| 20  30  40 | ステージ１１をクリアするためのプログラムを考えよう  ◆ステージを攻略するための手順を考えやすくするために、フローチャートを利用する。  　・いかだではなく、マウイを動かすんだね  　・「dodge」「strike」という命令があるよ  　・敵の前に出たら、敵の攻撃をよけるみたい  ◆短いプログラムにするように工夫させる。（使うブロックは７つというのが、このステージの目標）  　・よけてから攻撃するんだね  　・フローチャートで考えたいな  　・同じ命令のくりかえしが２か所あるよ  　・「repeat」が使えそうだ  ※英単語の読み方と意味を板書し、途中で確認できるようにする。    〇プログラムを作ろう  　・「進む」「進む」で、「repeat　2times」、  　　「よける」「攻撃」、この動作が２回  　・「右に向きを変える」はどこに入れよう  　・７ブロックまでの使用だから、最後に  　　右を向いてしまっても問題ないよ  　〇「Ｒｕｎ」でプログラムを実行しよう  ※クリアできなかった場合は、ブロックの並び方を確認するよう助言する。    ※クリアできた児童がさらに理解を深められるように、完成できていない児童へアドバイスに行くよう促す。  〇振り返りをしよう  ☆効率のよいプログラムを作ることができたか。  （プログラム）  step |