|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
|  203040 | 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 |