|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.9 | 学年 | ４ | 教科 | ほんざかタイム（総合的な学習の時間） | 本時 | ２／２ | 実施月 | １２ |
| 単　元 | ＬＥＤを制御しよう |
| 本時の目標 | 電灯のスイッチのプログラムを作る。 |
| 使用ソフトウェア | ＜フィジカルプログラミング＞　スクラッチ（センサーカー）　 |
| プログラミング的思考力との関連 | ＬＥＤとタッチセンサーの動作の手順を論理的に考える。 |

展開

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　※教師の支援　　◆思考ツールの活用　　☆評　価 |
|  153040 | 　電灯のスイッチで点灯・消灯を切り替えるプログラムを作ろう　・スイッチＯＮで点灯、ＯＦＦで消灯◆動作を順序立てて考えるためにフローチャートを用いる。　・フローチャートで考えたいね　・電灯は消えている状態からだよ※プログラムの内容を理解できるようにするめに、点灯ボタンと消灯ボタンでＯＮ、ＯＦＦを切り替える様子を模型で確認する。※全員が考えをもてるように、模型はいつでも触って確認できるように配置しておく。　〇プログラムを作ろう・「ずっと」がないと何も起こらないよ◆プログラムの修正の際、プログラムと実際の車の動きを照らし合わせる（トレース）ことで、まちがっている部分を見つけやすくする。・タッチセンサーのボタン　を押すと、値が０になる　・フローチャートと比べて　みよう　〇プログラムを実行しよう　　・思った通りに点いたよ〇振り返りをしよう☆ＬＥＤのＯＮ・ＯＦＦをプログラミングすることができたか。（実演の様子）step |