

## 単元名 Let's プログラミング①

本時1 / 3時間

## 本時のねらい

キャラクターの動きや背景を組み合わせ、意図した動きをするようプログラムを組むことができる。(知・技)

## 育成を目指すプログラミング的思考

評価・改善

要素や手順を振り返る。

Stage1



## 本時のねらいとプログラミング的思考との関連性

本時の学習では、プログラミング的思考の中での組合せと評価・改善の思考を取り入れ、Scratch でキャラクターが動くためのブロックを組み合わせ、自分の意図した動きにより近付ける活動に取り組む。キャラクターが動くための基本的なプログラムの組み方と、改良する手順を示すことによって、本時のねらいを効果的に達成できる。

## 学習ツール

Viscuit

Scratch

スライド

スプレッドシート

無

プログラミング的思考に関する活動の流れ  
(展開を想定)

## ●教師の発問・指示

## ◇指導上の留意点

## ※学習ツールを使用する際の留意点

導入

- 1 プログラミングとはどんなものかを知り、Scratch でできることを理解する。



※必要に応じて授業スライドを活用して授業を進める。  
●「プログラミングとはどんなことで、Scratch では何ができるでしょうか。」  
※Google Classroom にリンクを貼る等、児童が Scratch にアクセスできるようにしておく。  
◇ブロックは、「動き」「見た目」「イベント」「制御」「調べる」等の種類に分けられていることを伝える。

展開

- 2 教師の説明を聞いて、キャラクターを動かすプログラムを作成する。



◇手本の Scratch 動画を確認させ、動きを分解して考えさせながらプログラムを組んでいく(猫がどこかへ移動する→風船にぶつかる→猫が一言話す・ポーズが変わる)。  
◇「ずっと～」のブロックの中に、複数のブロックを組み合わせることができるよう、児童の到達度を確認しながら進める。  
◇2～3人グループで話し合えるように場を設定し、できるだけ自分たちで問題解決できるように声掛けする。

終末

- 3 キャラクターの動きや背景を組み合わせ、オリジナルのプログラムを作成する見通しを持つ。

◇例を示し、オリジナルプログラムを作成する意欲を喚起する。  
◇手本以外のキャラクターや背景に目を向けさせ、どんなプログラムを作るか考えさせる。  
◇工夫を加えている児童のプログラムを紹介し、自分のプログラムについて更に改良できるところに気付くことができるようにする。

【単元計画】

時	学習活動	本時のねらい	プログラミング的思考
1 (本時)	キャラクターを動かすためのプログラムを、教師の指示どおりに作成する。	キャラクターの動きや背景を組合せ、意図した動きをするようプログラムを組むことができる。	組合せ 評価・改善
2	キャラクターを動かすためのプログラムを、自分で工夫して作成する。	キャラクターの動きや背景を組合せ、意図した動きをするようプログラムを工夫して組むことができる。	組合せ 評価・改善
3	作ったプログラムを見せ合い、更に改良する。	キャラクターの動きや背景を改良することができる。	組合せ 評価・改善

【本時の Scratch イメージ図】

本時に作成させる  
スクリプト例

```

当緑旗がクリックされたとき
  ずっとループ
    どこかの場所へ行く
    1秒待つ
    もし Balloon1 に触れた ならば
      やった! と言う
      コスチュームを cat flying-b にする
    でなければ
      うーん... と考える
      コスチュームを cat flying-a にする

```

手本の画像  
(オリジナル作品を作る時は  
自分で選択する)