


単元名	Let's プログラミング②	本時2 / 3時間			
本時のねらい	Scratchを使ったクイズのプログラムの組み方を理解できる。 (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り、改善する。 Stage2			
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の組合せと評価・改善の思考を取り入れ、Scratchでブロックを組み合わせ、宮城県クイズを出題するプログラムを改良する活動に取り組む。クイズを作成するための基本的なプログラムと、プログラムを改良することによって、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 クイズのプログラムに工夫を加えたいことを話し合う。	※第1時に学習する基本のプログラムについて学習させておく(授業スライドp.1~p.14を参照)。 ※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。 ●「『ここを変えたい』『もっと付け加えたい』と思うことを考えてみましょう。」 ◇2~3人で改良案を話し合わせ、作りたいプログラムの目標を持たせる。 ◇付け加えたい工夫が出にくい場合は、キャラクターや背景が換えられたり、問題を増やしたりできることを示し、児童の関心を引き出す。
	2 プログラムに工夫を加える方法を知り、加えたい工夫を選ぶ。	◇児童の発言を踏まえて、3つのプログラムの作り方を簡潔に説明する。 A キャラクターや背景を変える B キャラクターのポーズを変える C 問題を増やす
	3 手順を見ながら、プログラムに改良を加える。	◇3つの中から1種類以上選ばせ、どのようなプログラムに改良したいかイメージを持たせる。 ※児童の実態に応じて、授業スライドのデータを児童に配布したり、授業スライドの一部を印刷したりして、進んでプログラムを改良できるようにする。 ◇2~3人で話し合いながら活動させ、自分の目標のプログラムにより近付けることができるようにする。 ◇操作が難しい児童には、授業スライドと同じ手順で、問題を増やすプログラムに取り組みせる。 ◇児童の実態に応じて、プログラム作成の条件を提示してもよい(3問以上作る、食べ物について必ず1問作る等)。
展開		
終末	 <p>くふうC 問題を増やす。</p> <p>ブロック全体を動かし、はじめにあったスクリプトにつなげます</p>	



【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	宮城県クイズを考え、Scratch を使ったクイズの作り方を理解する。 (例)名取市にある空港の名前は？	Scratch を使ったクイズのプログラムの組み方を理解できるようにする。	組合せ 評価・改善
2 (本時)	自分の意図した動きになるようプログラムに改良を加える。 (例)問題を増やす、キャラクターに動きを付ける、正解数を数える 等	Scratch を使ったクイズのプログラムに改良を加えることができるようにする。	組合せ 評価・改善
3	完成したプログラムを友達と見せ合い、更に改良を加える。	Scratch を使ったクイズのプログラムに改良を加えることができるようにする。	組合せ 評価・改善

【本時の Scratch イメージ図】

基本のスクリプト例



改良を加えたスクリプト例

