

# 第1学年3組 生活科学習指導案

日時：7月10日（水） 2校時（ 9：45 ～ 10：30 ）

場所： 3階 パソコン教室

指導者 西岡 裕太

1 単元名 「にんじやのすけをプログラミングでうごかしてみよう」

2 本時の指導

(1) 本時の目標

プログラミング体験を通して、身近なパソコンのソフトは人が作っていることに気づくことができる。

(2) 展開

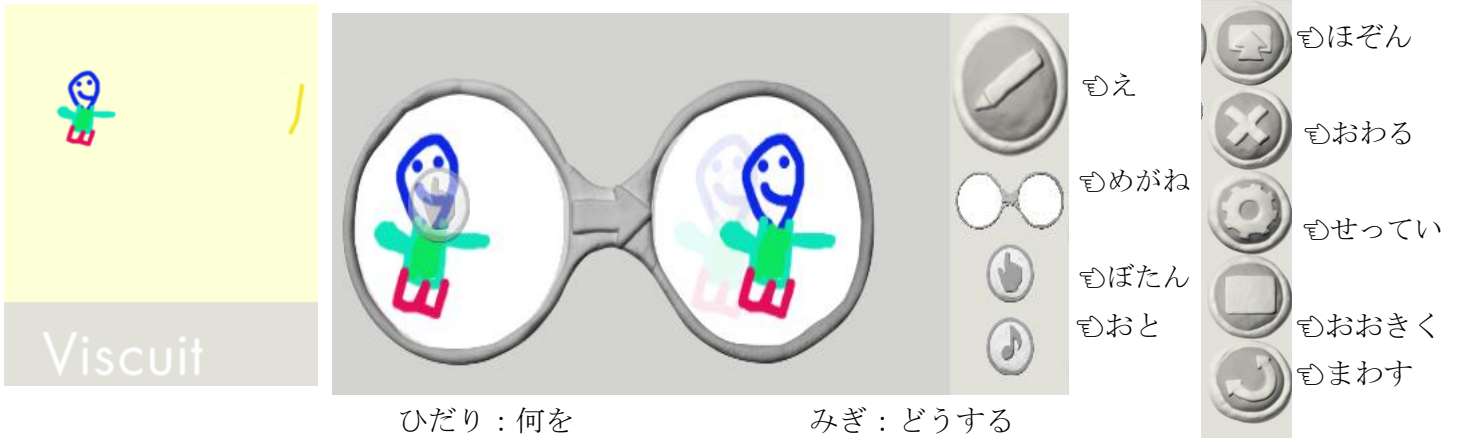
時間	学習活動と児童の思考の流れ	指導上の留意点 ☆評価
8	<p>1 前時までのパソコンのマウス操作等の学習を通して、「どうして忍者の助のキャラクターや障害物が動くのか？」を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クリックしたら忍者の助が動くように話しかけているのかな。</li> <li>・自動に動くように人が作ったんじゃないかな。</li> </ul> <p>2 本時の課題をつかみ、プログラミングを体験する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>どうしてにんじやのすけは、うごくのだろうか。 にんじやのすけをプログラミングでうごかしてみよう。</p> </div> <p>○忍者の助が動くプログラミングを作成する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①忍者の助の絵を描く。</li> <li>②忍者の助が動く命令を虫眼鏡に伝える。</li> <li>③実際に絵を動かしてみる。</li> </ol>	<p>・前時までのパソコン室での学習を想起させる。特に忍者のマウス練習を具体的に示す。</p> <p>・本時で使うものを確認し、それぞれの役割についても抑える。</p> <p>プログラミングソフト 【Viscuit（ビスケット）】</p> <p>・ s k y m e n u で見本の画面を転送して、活動の仕方を丁寧に伝える。</p>
18	<p>○忍者の助が障害物を避ける遊びをプログラミングする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>④障害物の絵を描く。</li> <li>⑤障害物が回る命令を虫眼鏡に伝える。</li> <li>⑥実際に絵を動かしてみる。</li> <li>⑦忍者の助が障害物に当たったら消える命令を作る。</li> <li>⑧忍者の助が障害物に当たりそうになったら避ける命令を作る。</li> <li>⑨ボタンを押したら、忍者の助が動く命令を作る。</li> <li>⑩音をつける命令を作る。</li> </ol>	<p>・使い方が分からないときは、友だちや先生に相談するように声をかける。</p> <p>・相談を受けたら、動かし方のヒントを伝える。</p>
33	<p>○自分の考えた遊びをプログラミングする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・忍者の助や障害物を増やしてみたよ。</li> <li>・さらに音を入れてみたよ。</li> </ul>	<p>・本時の課題に対しての意見を出すことをしっかり伝える。</p>
38	<p>3 プログラミング体験を通して、気づいたことを出し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・忍者の助は、人が作っているから動いているんだね。</li> <li>・ほかのゲームも人が作っているんだね。</li> <li>・アニメも人が作っているのかもしれないね。</li> </ul>	<p>・活動を通しての気づきができたかを3段階で自己</p>

4 3	<p>4 ふりかえりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・忍者の助は、人が作っていることが分かりました。</li> <li>・マウス練習があるのは、作ってくれた人がいるからだと思いました。</li> <li>・もっとプログラミングをやりたいです。</li> </ul>	<p>評価し、1行程度の文を書ける振り返りシートを準備する。</p>
-----	--	------------------------------------

**(3) 評価**

プログラミング体験を通して、身近なパソコンのソフトは人が作っていることに気づくことができる。

Viscuit (ビスケット) 1ねんせい  
「せっめいしょ」

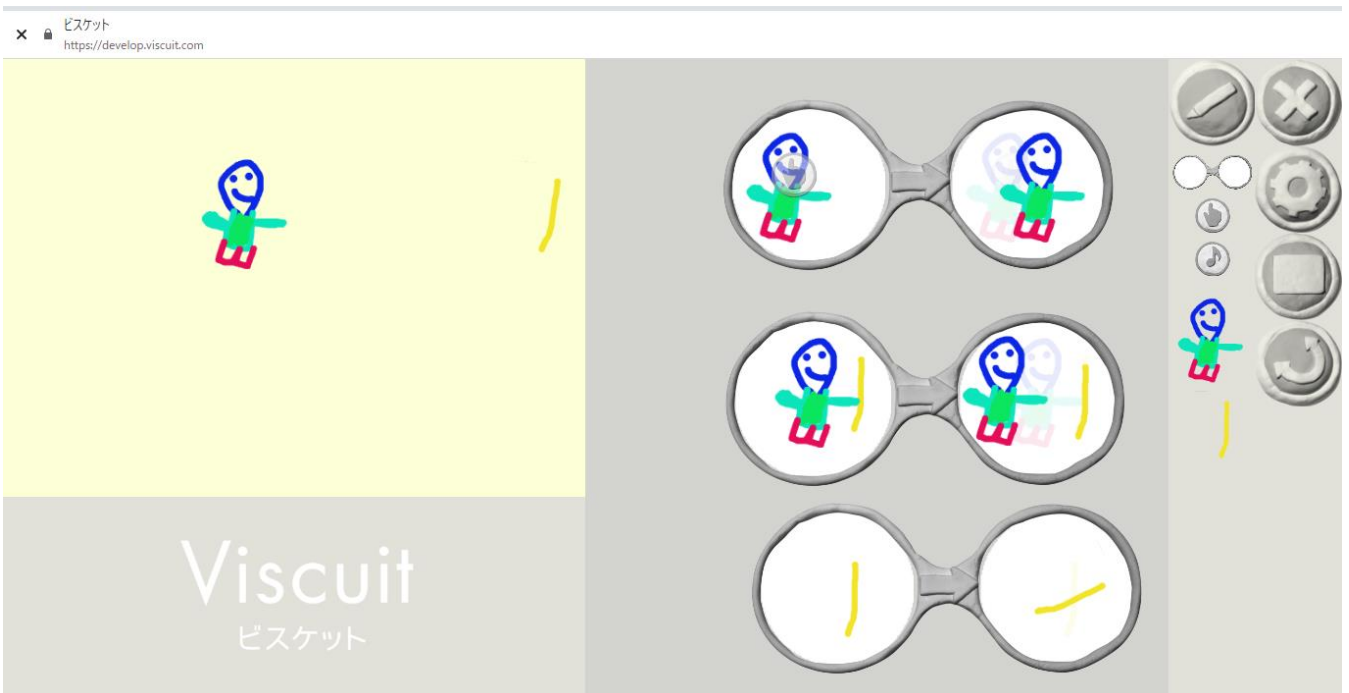


ひだり：何を                      みぎ：どうする  
ひだり：もしも～だったら      みぎ：どうする

うごかすばしょ

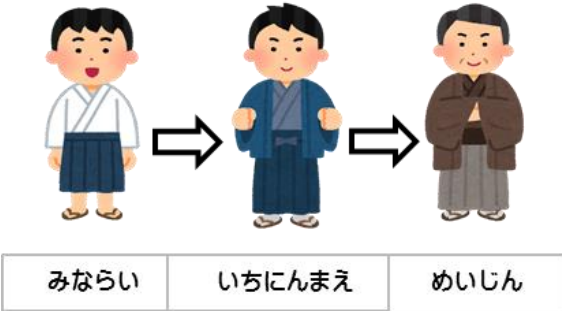
うごきをつくる (プログラミングをする) ばしょ

**【児童が作成した忍者の助プログラミング】**



せいかつ「にんじゃのすけを ぶろぐらみんぐ」ふりかえり

( ) がつ ( ) にち ( ) ようび  
なまえ ( )

めあて	ふりかえるポイント	きょうのせいかつめいじん	どうたつ ぽいんと
<p>どうして にんじゃのすけは、うごくのだろうか。 にんじゃのすけを プログラミングで うごかしてみよう。</p>	<p>きづき</p>		<p><b>【みならい】</b> せんせいや ともだちに おしえて もらって、 にんじゃのすけは、 ひとが つくっていることに きづくことができました。</p> <p><b>【いちにんまえ】</b> じぶんで にんじゃのすけは、 ひとが つくっていることに きづくことができました。</p> <p><b>【めいじん】</b> にんじゃのすけは、 ひとが つくっていることに きづき、 ともだちに おしえることが できた。</p>

かんそう (たのしかったことや おもったことを かいてみよう。)