

ガイドビデオの時間と内容

～Hour of Code 「古典的な迷路」編～

時 間 (再生時間)	内 容
0' 00～ 2' 23 (2' 23)	インターネットでの検索の仕方
2' 23～ 4' 41 (2' 18)	操作方法・ステージ1 「前に進む」ブロック
4' 41～ 5' 57 (1' 16)	チャレンジのポイント
5' 57～ 9' 32 (3' 35)	操作方法・ステージ6 「くり返し」ブロック
9' 32～12' 00 (2' 28)	操作方法・ステージ14 「もし○○なら～」ブロック

○ガイドビデオの活用例

<例1> Hour of Code (古典的な迷路) について、教材研究を行う場面での活用

- ①授業前に、教材研究としてガイドビデオを視聴する。
- ②ガイドビデオを参考にして、授業担当者が授業を展開する。

<例2>授業の中で、コンピュータでプログラミングを体験する場面での活用

- ①授業前に、教材研究としてガイドビデオを視聴する。
- ②「プラン1 指導案 (発問入り)」の「※」の場面で、ガイドビデオを視聴させる。
授業担当者は児童の様子を見ながら、適宜「一時停止・再生」等の操作を行いながら授業を展開する。