

プラン1の説明書

1 単元名：私たちの生活とコンピュータについて考えよう（総合的な学習の時間）

2 時 数：2時間扱い

3 プラン1のコンテンツ内容…必要に応じて、活用してください。

- ・1-00 プラン1 指導案（発問入り）
- ・1-00-1 児童用アンケート（事前）
- ・1-00-2 児童用アンケート（事後）
- ・1-01-01 プレゼンテーション資料（1時間目用）
- ・1-01-02 プレゼンテーション資料（2時間目用）
- ・1-02-01 ワークシート（1時間目用）
- ・1-02-02 ワークシート（2時間目用）
- ・1-03 ガイドビデオ（Hour of Code「古典的な迷路」）
- ・1-04 ガイドビデオ時間と内容
- ・1-05 プラン1の説明書

4 授業の大まかな流れ（ガイドビデオを使う場合）

<1時間目>

- ①導入場面で、「**1-01-01 プレゼンテーション資料（1時間目用）**」を使って、**スライド1の動画（ロボット掃除機）**を視聴させる。
- ②ロボット掃除機に限らず、身の回りにはコンピュータが使われているものがたくさんあるので、どんなものに使われているのかを考えさせる。
 - ・活用するコンテンツ
 - 1-01-01 プレゼンテーション資料（1時間目用）のスライド2～8
 - 1-02-01 ワークシート（1時間目用）
- ③信号機などを想起し、「赤色が何秒間→黄色が何秒間→青色が何秒間、そしてまた赤色」というきまりに従って動いていることを確認する。この「きまり」を「プログラム」といい、プログラム通りに動くようにすることを「プログラミング」ということを確認する。
 - ・活用するコンテンツ
 - 1-01-01 プレゼンテーション資料（1時間目用）のスライド9～11)
- ④コンピュータでプログラミングを体験させる。
 - ・ここからは、プレゼンテーション資料ではなく、ガイドビデオを活用する。
 - ・「Hour of Code（古典的な迷路）」を体験させる。「古典的な迷路」の進め方については、「**1-03 ガイドビデオ（0'00～5'57）**」を活用する。
- ⑤クラスのみんがステージ5まで終われるように、早くステージ5まで終わった児童には、お助けマンとなって困っている児童にヒントを与えるなどの支援者となるよう促す。
- ⑥ステージ6の説明を「**1-03 ガイドビデオ（5'57～9'32）**」で確認し、授業終了5分前になるまで、各自で進めさせる。
- ⑦終了5分前に、本時のふり返りをする。
 - ・「**1-02-01 ワークシート（1時間目用）**」に感想を書く。
 - ・発表し合い、考えを共有する。

< 2時間目 >

- ①前時のふり返しをする。
 - ・コンピュータへの命令をプログラムといい、命令を作ることをプログラミングということをふり返る。
 - ・活用するコンテンツ
 - 1-01-02 プレゼンテーション資料（2時間目用）のスライド1～4
- ②古典的な迷路をクリアするためのプログラムをつくることを確認し、前時の続きを行う。（必要に応じて、「**1-03 ガイドビデオ：検索の仕方（0' 00～2' 23）、ステージ6の説明（5' 57～9' 32）**」を活用する。）
 - ・ステージ13まで、各自で進めさせる。早くステージ13まで終わった児童には、お助けマンとなって困っている児童にヒントを与えるなどの支援者となるよう促す。
 - ・必要に応じて、「1-01-02 プレゼンテーション資料（2時間目用）のスライド5～6」を活用し、ワークシートの活用の仕方を説明する。
- ③ステージ14の説明を「**1-03 ガイドビデオ（9' 32～12' 00）**」で確認し、授業終了10分前になるまで、各自で進めさせる。
- ④終了10分前になったら、「迷路をクリアするためには、どんなことが必要だったのか」を考えさせる。
 - ・迷路をクリアするためには、「色々な命令ブロックを組み合わせ、なるべく少ない命令ブロックでプログラムを考えることが大切」であることに気づかせ、確認する。
 - ・プログラミングされたコンピュータによって、私たちのくらしは便利になっていることに気づかせ、確認する。
- ⑤終了5分前に、本時をふり返る。
 - ・「**1-02-02 ワークシート（2時間目用）**」に感想を書く。
 - ・発表し合い、考えを共有する。