※１：Ｔ→教員・Ｃ→児童

※２：90分授業（トイレ休憩適宜）

※３：小学校高学年対象

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習活動 | 留意点 |
| 導入  １０分 | T1　プログラミングって知ってる？  　 ・〇×クイズ形式で、身の回りのプログラミングが活用されているものを知る。  T2　今日は、みんなが、ロボホンをプログラミングしてみよう。 | ・子どもは、ロボホンを２人１組で使う。  ・ロボホンができることを紹介する。 |
| 展開１  ２０分 | T3　課題１　ロボホンを動かしてみよう  ・「話す・歩く・歌う・踊る」等の動作のプログラ  ミングする。  C1 ロボホンにプログラミングさせて、動かす。  ①前に５歩歩いた後、好きな歌を歌わせて、「楽  しかった」と言わせる。  ②後ろに３歩歩いた後、好きなダンスを踊らせて、「上手だった？」と言わせる。  【繰り返し】を教えた後  ③【繰り返し】ブロック１個使って、ロボホンを「話す・歩く・歌う・踊る」等の動きをさせる。  ④【繰り返し】ブロック２個使って、ロボホンを「話す・歩く・歌う・踊る」等の動きをさせる。 | ・ロボホンに関する注意事項を伝える。  ①レゴブロックではないので、乱暴に扱わない。  ②ロボホンを床に落としたり、ぶつけたりしない。  ・本時の学習の流れを確認する。  ・交替しながら簡単なミッショ  ンに取り組ませる。  ・子どもの実態に応じて、  「簡単なミッションを続ける」か「自由にプログラミングする」 |
| 展開２  ２５分 | T4　課題２　ロボホンにミッションをクリアさせよう  　　ロボホンが指定されたルートを通って、ゴール  までたどり着けるようなプログラミングする。  C2　ロボホンにミッションをクリアできるようなプログラミングをする。 | ・次のコースを用意する。  ①直線コース  ②L字型コース  ③S字型コース  ④難関コース  （②③を組み合わせたもの） |
| 展開３  ２５分 | T5　課題３　ロボホンに３つのミッションをクリアさせ  よう  　　　ルートの途中に３つのミッション（歌う・踊る・話  す等）を設け、ゴールまでたどり着けるようにプログ  ラミングする。  C3　プログラミングを確かめながら、ロボホンにミッションをクリアできるようなプログラミングをする。 | ・展開２における子どもの様子を見ながら、②と④のそれぞれのパターンで、コースを用意する。  ・困っている子どもが多かったら、一度全体を止め、ヒントを与える。 |
| まとめ  １０分 | T6　今日、プログラミングをして分かったことを書きましょう。  C6 ・ロボホンは、プログラミング通りに動く。  ・ロボホンや周囲の人のことを考えてプログラミングをしなければいけない。 | ・子どもから、感想などを発表してもらう。  （個人でも班でも可）  ・時間がなかったら、教室でアンケートに答えてもらう。 |