※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１２０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２２５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３２５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。 |