

教科	自立活動	単元名	プログラミングを学ぼう
----	------	-----	-------------

本時のねらい

・プログラミング的思考を育むことで、順序立てて考える力や、物事を分解する力を育む。

本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

・順序立てて考えたり、物事を分解して考えたりする力を育むためにプロゼミを活用する。
プロゼミ・・・「プログラミングゼミ」のことで、ブロックをつないでキャラクターを動かして遊ぶアプリ。自分で描いた絵で新しいアニメーションを作ったり、宝を集めたりするゲームで遊びながらプログラミングが学べる。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

・プログラミングゼミ ・カメラ機能（静止画）

本時の展開

本時で育む主な情報活用能力

E-STEP3, T-STEP3
S-STEP3, V-STEP3

該当番号の詳細内容は
「大阪府情報活用能力
ステップシート」から確認できます。

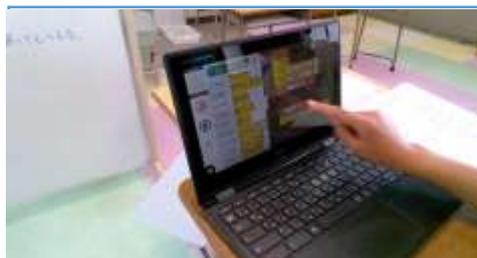


学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT 活用のポイント・工夫
導入 (7分)	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習内容をつかむ。 ・本時の学習内容を確認し、めあてを設定する。 めあて 世界中のいろいろな人に楽しんでもらえるゲームを作ろう。 【写真1】 	
展開 (30分)	<ul style="list-style-type: none"> ・大阪府のわくわく問題「めっちゃ WAKUWAKU ダンス」の問題について、情報を整理・分析し、問題にチャレンジする。 ・プロゼミに挑戦 ・カメラ機能等を活用して、オリジナルのキャラ（駒）を作成する。 ・プログラミング言語を作成、選択し、オリジナルゲームを作成する。 【写真2】 	<ul style="list-style-type: none"> ・北巢本小学校では、情報を整理・分析するために Google Jamboard やデジタル配付した思考ツールを活用している。 ・プロゼミを活用して、順序立てて考える力や物事を分解する力を育む。
まとめ (8分)	<ul style="list-style-type: none"> ・担任と一緒に、本時の学びの振り返りを行う。 【写真3】 	

1 人 1 台端末を活用した活動の様子



【写真1】本時のめあてやわくわく問題について確認している。



【写真2】わくわく問題に挑戦したり、プロゼミを活用して、オリジナルのゲームをつくったりしている。



【写真3】担任と一緒に、振り返りを行っている。

児童生徒の反応や変容

- ・日ごろから慣れ親しんでいるプログラミングを活用したことで、いきいきと意欲的に学べた。
- ・わくわく問題をアナログで解くだけでなく、プロゼミで再現することにより、「世界中のいろんな人に解いてもらいたい」という相手意識を持つことができた。
- ・探究的な学びで「やりたいこと」が明確だったため、集中力がかなり高かった。
- ・何度も試行錯誤しながら学ぶ姿が見られた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・わくわく問題は探究的な学びのツールとして非常に優れていると感じている。今回はプログラミング学習に発展させたが、いろいろな広がりの可能性を秘めた教材だと思う。
- ・プロゼミを活用して、順序立てて考えたり、物事を分解して考えたりするなど、プログラミング的思考を育む授業展開とした。
- ・子どもが探究的に学ぶ様子を参考にしていきたい。