

学習指導案

対象：3年生

教科など：総合的な学習の時間

時間数：1時間（45分）

※ただし、学校や学級の実態にあわせて2時間扱いでもよい

学習形態：グループ（3～4人）に1台のタブレット端末

指導者：千葉県柏市立十余二小学校 露木 新 教諭

本時の目標：プログラミングを楽しく学ぼう

展開例：

時配	学習活動	○児童の活動 *教師の支援	PP 資料/GLICODE
2分	1 課題把握	○本時で学ぶ内容をつかむ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">                     学 プログラミングを楽しく学ぼう                 </div>  ○身の回りのプログラムに気づく ○順次処理「シーケンス」という言葉を知る	PP 学習問題提示 iPad 配布 PP 信号機のある風景 PP 信号機の色
3分	2 シーケンス チュートリアル	○GLICODE の使い方を知る *授業用コース ・キャラと設定の紹介 *ポッキーの向き・シートに横に並べる ○1-1 実演を見て、つかむ *カメラの使い方・撮影（コードの決定） *ステージの実行	教師機で演示  1-1 を実演する
10分	3 シーケンス 自力解決	○1-2 から 1-6 までを自力解決する *・3～4人のグループで活動させる *机間指導で動作確認をする *撮影が上手くいかない場合は、iPad を斜めにしたり、照明を調整したりする *1-6 まで終えた班には、2-1 のマップを見て、コードを考えたり、役割を変えて再挑戦したりするよう助言する	がくしゅうようポッキーセット配布 PP 指示「1-6 まで」  ※1-6 まで終えていなくても時間で切る
5分	4 ループ チュートリアル	○プログラムが冗長になる場合について考える ○反復処理「ループ」という言葉を知る ○GLICODE のループ（斜めに置く）を知る	PP 信号機の繰り返し PP ループの構造 PP 指示「2-6 まで」
15分	5 ループ 自力解決	○2-1 から 2-6 までを自力解決する	※2-6 まで終えていなくても時間で切る
5分	6 共有	○感想やわかったことを発表し、共有する ○振り返りカードに記述する T「今日の授業でどんなことがわかりましたか」 C「楽しかった」「よく考えればわかる」 「ループを使うと便利」	

5分	7まとめ	<p>○本時のまとめをする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*続きを家庭でできる点</li> <li>*GLICODEのアプリがDLできる点</li> <li>*本物のポッキーでできる点 を伝える</li> </ul> <p>🎓プログラミングを楽しく学ぼう</p>	PPまとめ
----	------	---	-------

準備物：タブレット端末、「グリコード」のアプリ、がくしゅうようポッキーセット、白い紙、パワーポイント資料

うまく授業を進めるための手立て：

- ① 「グリコード」の操作を始めると子どもはそれに集中してしまうため、予め教師に視線を向ける合図などをつくっておくとよい
- ② グループで活動を行うので、撮影する人は順番に行うなどの指示をする
- ③ うまくステージがクリアできない場合などは、友達と相談しながら進めるよう助言する
- ④ 「グリコード」で撮影するときには、立って撮影させるようにする
- ⑤ 撮影がうまくできない場合には、電気を消したりするなど教室内の明るさを調整する
- ⑥ 子どもがタブレット端末の操作に慣れていない場合には、事前に機器に触れる機会をつくる