

**1 主眼** ※(算):算数 (情):情報活用能力

- プログラム作成を通して、平面上の位置の表し方を理解する。(算)
- コンピュータの存在を知る。一連の動きを上下左右に分解して組み合わせることを体験する。(情)

**2 指導上の留意点**

- ①「みぎ」「した」がそれぞれどんな動きをしたのか視覚的に関連付ける。
- ②プログラミング的思考を育むため、コンピュータは命令を順番に処理することや動きを一つ一つ分解しないとイケないことを伝える。
- ③○つと○番目の違いを理解できるようにするため、机間指導し児童を支援する。
- ④説明の仕方の見本を見せる。  
 別のプログラムやより簡潔にするにはどうすればよいか投げかける。

**3 評価**

- プログラムから動きを読み取ったり、ゴールにたどり着くプログラムを作成したりしている。(知)
- 自分の作成したプログラムの動きを相手に伝えている。(思)

めあて たからのいち に うごく プログラムをつくろう

【ICT画面】

☆プログラムは うえ から じゅんばんに うごく

①はじめのいち  
 ↓  
 ②うごく

- ・ やじるし  
 → : みぎに1つすすむ ← : ひだりに1つすすむ  
 ↑ : うえに1つすすむ ↓ : したに1つすすむ
- ・ \_\_\_\_ に○つすすむ  
 ↓  
 —かずにいれてつかう
- ・ \_\_\_\_ から○ばんめに行く  
 ↓  
 —かずにいれてつかう

③たから

**本時の流れ**

<p>①課題把握(10)</p> <p>宝はどこにあるかな?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>画面上で動く様子を見る。</li> <li>めあて把握</li> </ul>	<p>②プログラム化(10)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>プログラムを確認する。</li> </ul> <p>それぞれどんな命令を出していると思う?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ブロックの役割を知る。</li> <li>コンピュータの特性を知る。</li> </ul>	<p>③個人思考(10)</p> <p>指導者がスタートとゴールを指定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>宝にたどり着くようプログラムを作る。</li> </ul> <p>〈発展問題〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゴールを複数にする(経路させる)</li> <li>ブロックを限定する</li> </ul>	<p>④共有(10)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ペアやグループで自分の作ったプログラムの動きを説明しあう。</li> </ul> <p>他にはどんなプログラムが考えられる?</p>	<p>⑤振り返り(5)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>方向について</li> <li>○つ、○番目について</li> <li>コンピュータの特性について</li> </ul>
--	--	--	--	---