

# 第1・2学年 学級活動 学習指導案

1・2年 指導者 佐久間 充

<b>主題</b>	児童が意図する一連の動きを実現するために、プログラミング教材を用いて、物事を論理的に考える力を育む。
-----------	--

## 1 主題設定の理由

多様化する社会を豊かに生きることのできる子どもを育てるためには、基礎的な知識・技能の習得はもちろん、それを活用しながら、自ら課題を発見し、その解決に向けて主体的・協働的に探究し、さらに実践に生かしていけるようにすることが重要である。そのためには、「何を教えるか」という知識の質や量の改善とともに、「どのように学ぶか」という学びの質の改善も重要になる。そこで、プログラミング教育を通して、直面した課題に対して、原因や問題を追及し、最適解である解決方法を自ら思案し実行していくという物事を論理的に考える力を身に付けさせていきたいと考える。

## 2 児童の実態について

本学級の児童は、2年生男子2名、女子1名、1年生男子3名、女子2名の計8名である。男女ともに仲が良く、困っていることがあればお互いに協力しようという雰囲気が見られる。しかし、目の前に見えることや単純な思い付きで突発的な行動をしてしまい、一つひとつ丁寧に取り組み、順序良く行動することが難しい。そのため、朝や帰りの準備、各教科における学習活動などに対して必要以上に時間がかかってしまうことがある。また、複式学級のため、下学年のお手本となり、自ら考え行動できるような主体的である児童を育てていきたいと考える。

## 3 学習内容

Kamibotという簡易プログラミングロボットのプログラムを作成・指示し、操作ができることを単元最終目標とする。第1次では、アンプラグドによって論理的思考の基盤を形成していく。課題を達成するためには、物事を順序良く進めていくことで達成できるということを考え、実感させていきたい。そこで、児童にとって身近な課題である「登校後の準備」を取り上げ、準備における手順をカード化し、並べていく。いかに時間を掛けることなく、スムーズに登校後の準備を終わらせることができるかを考えさせていきたい。また、その中で「立つ」「机に行く」「椅子を引く」などのより細かな動きを考えさせることで、物事や行動を細分化する思考をもたせていきたい。第2次や第3次では、Scratchのビジュアル言語による画面上における簡易的なプログラム作成を体験したり、Kamibotを使用して、障害物をよけながらゴールへと向かっていくようにプログラミングしたりして、より実践的なプログラミング技術を身に付けさせていきたい。

## 4 指導のポイント

- 第1次においては、ロイロノート上でカードを作成したり、順序を考えさせたりすることで自由に思案・試行することができるようにする。
- アンプラグドによるプログラミング学習方法は、学級活動に留まらず他教科においても活用し、経験を蓄積できるように今後の教育活動を展開していく。

## 5 本時案

(1) ねらい 「朝の準備カード」を作成したり、並び替えたりする活動を通して、よりよい学校生活を送るためには、物事を整理し、計画的に行動することが大切だということに気付くことができる。

(2) 準備物 iPad 大型テレビ

(3) 展開

学習活動	主な支援・評価
<p>1 前時の振り返りと課題を共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・来年度、学年が上がる前にできるようにになりたいことを考える。</li> </ul> <p>2 めあてを確認する。</p>	<p>○前時の学習の中で、プログラミング学習では、何を学ぶのか、児童の身近な事例を挙げ説明しておく。</p>
<p>あさのじゅんびをスムーズにおわらせるためには、どうすればいいのだろう。</p>	
<p>3 ペアに分かれて、「朝の準備カード」を作成し、順序を並び替える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・「朝の準備カード」は2種類準備しておく。</p> <p><u>①チャレンジカード</u></p> <p>あいさつをする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>↓</p> <p>ふくをかける、タブレットを出す、かばんの中を出す、しゅくだいを出す、水とうやぼうしをかたづける、にもつをたなにかたづける、(かかりのしごとをする)</p> </div> <p>れんらくちょうをかく。</p> <p><u>②動きカード</u></p> <p>立つ、すわる、○○に行く、○○をおく、○○を出す、フリーカードなど。</p> </div>	<p>○チャレンジカードをどのような順番に並び替えたら、スムーズに朝の準備を終えることができるか考えさせる。</p> <p>○はじめと終わりのカードは固定化することで、朝の準備の範囲を絞らせる。</p> <p>○チャレンジカードを並べ替えるだけでロボット役の一連の朝の準備は行動できることを伝える。</p> <p>○学びの発展として、チャレンジカードの間に、どのような動きカードがあるとよいか考えさせる。</p> <p>○フリーカードを用意し、カードにない動きを自由に作成できるようにする。</p> <p>◎ (評価①)</p> <p>目標のために、「朝の準備カード」をどのような順番に並べ替えたらいいか、試行錯誤することができたか。</p>
<p>4 ペアごとに発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・指示する役とロボット役に分かれて発表する。</li> <li>・実際に、ロボット役は指示された通りに動く。</li> </ul> <p>5 学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の学習を生かし、次時の学習では、タブレットを使ったプログラム学習を行っていくことを伝える。</li> </ul>	<p>○作成したカードを大型テレビに掲示することで、聞き手が視覚的に指示を把握できるようにする。</p> <p>○発表ごとに、「なるほどポイント」「ひとことアドバイス」を聞き手に問い、考えを共有することができるようにする。</p> <p>◎ (評価②)</p> <p>よりよい学校生活を送るために、計画的に行動することの大切さに気付くことができたか。</p>