

題材 「思い通りにロボットカーを動かそう！」 2時間中の第2時

(1) 学習のねらい

初めてロボットカーをプログラムして、動かし、楽しさを感じた子どもたちは、教師が考えるゲームの中での教師のプログラムしたロボットカーの動きを見ることを通して、ゲームの楽しさやロボットカーの動きの多様さに気がつき、自分もプログラムして、思い通りにロボットカーを動かすよう努め、プログラミング的思考力をつけることができる。

(2) 本時の学習材

教師の試作

- 子どもたちは、前時でプログラムして、ロボットを動かしてみて、プログラミングは楽しいもので感じた。そして、本時何をするのか楽しみに感じているだろう。そんな意識を捉えたところで本学習材を提示する。
- 本学習材は、教師考案のゲームに対する動きの例である。本学習材に出会った子どもたちは、本ゲームに対する意欲が出て、自分たちは、どんな動きをさせようかプログラムを考え始めるだろう。そして、動きを考える中で、前時より様々な動きをプログラムして、さらにプログラミング的思考力をつけることが期待できる。

(3) 学習の展開

過程	学習活動	予想される子どもの動き	時間	指導と評価
課題把握	1 前時の答え合わせをする。	学習問題 どのコマンドをどのようにプログラムすると、自分の動かしたいように動かせるだろうか ・こないだの答え知りたい。 ・どうやって動かすのか分からない。	5	○前時の振り返りと復習から、理解を図る ○まだ理解していない人も、プログラミングを理解出来るようにする。
	学習課題 どうやって、プログラムすると、うまく曲がれるの。			学習材 教師の試作
展開	2 点取りゲームの提示	○どうやれば曲がれるかは分かった！ ・逆転も使うと、たくさん点数取れそう ・戻ってくる時間も考えないとな。 ・やり方わかんないよ。	10	・相撲ゲーム、点取りゲーム、前回のコースの中からやりたいことをやる。
	自分のやりたいプログラムをする。	○だんだんやり方分かってきた。	22	・困っている子を中心に机間指導する。
終末	3 他のペアのプログラムを見る。	・これ、どうやってプログラムしてるの ○そんな動きも出来るのか。	8	評価 工夫したプログラムができているか。