

	学習活動	予想される子どもの反応	「授業者の主な発問」・※留意点・【教材】	時間
導入	1. プログラミングについて触れる。	「はい。あります。」 「難しかった。」 「分からないです。」 「知りたいです。」	「プログラミングはやったことある？」 「どう？難しかった？」 「プログラミングはどのように動いているか分かる？」 「今日の授業でプログラミングについて詳しくしりたいよね。」	5
	【学習問題】プログラミングはどのように動いているのだろうか。			
	2. プログラミングの例としてマイクロビットに導かせる。	「スクラッチ！」 「キータッチ！」 「マイクロビット！」 「設計？」 「プログラム」	「皆さんはプログラミングの例として何を知っていますか？」 「本日使う物はマイクロビットです。マイクロビットで遊んでみますが、プログラミングをするためにはなにを作らないといけないでしょう？」	3
	【学習課題】マイクロビットを用いたプログラミングをしてみよう。			
展開	3. クロムブックとマイクロビットを配布して設定を行い、簡単な操作を行う。	「クロムブックのここの部分に繋げるのか。」 「ダウンロードの仕方分かった。」 「早くやってみたいです。」 「やった！」 「出来た！」 「自分の名前がローマ字で表記された！」 「ペアの人の名前も出来た。」	「マイクロビットとクロムブックを配布します。」 「設定について説明をしたいので、ワークシートを見ながら一緒に作業をしてみましょう。」 ※USB を指す場所、マイクロビットに指す場所、クロムブックとマイクロビットの繋ぎ方、ダウンロードの仕方について説明をする。 ※困っている生徒にはサポートをする。 「皆さん設定は完了しましたか？」 ※参考ブロックを配布する。 「先程先生が行った通りに自分の名前をローマ字で表記しましょう。」 「ペアの人の名前もローマ字で表記しましょう。」	25
	4. マイクロビットを用いたゲームを行う。	「じゃんけんしてみたい。」 「少し難しそう。」	「次は少しレベルを上げてゲームをしてみましょう。今回はじゃんけんと方位磁針で遊んでみましょう。終わらなかったら次の時間も時間があるので、次の時間に行いましょう。」 ※周囲を見て回って出来ている生徒が多ければ声をかけてみる。	7

終末	5. 片付けと振り返り	「動かしたり、振ったりしたら反応して色んな操作ができました。」 「出来ました！」	「どのように操作してマイクロビットは動いていたかな？」 「プログラミングを組むことは出来たかな？」	5

【本時の評価（評価する対象）】

基本的なプログラミングを組むことが出来る。