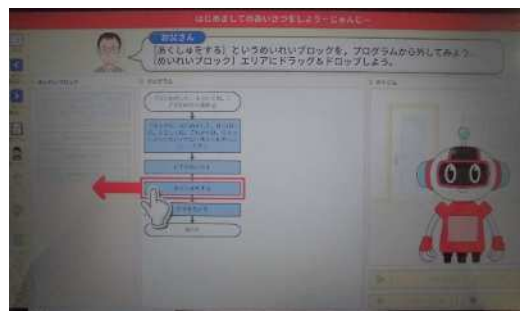


プログラミング指導教員養成塾 成果報告会		所属名	妙円寺小学校	氏名	林 宗弘
教科・領域	生活科		単元・題材名	タブレットをつかってみよう	
プログラミングの形態	ビジュアル・プログラミング		教材・言語	スズキ教育ソフト「ぴたっと！プログラミング」	

【授業の実際】

学校のタブレットにインストールされている「ぴたっと！プログラミング」のソフトを使って、タブレットの使い方に慣れること、プログラミングの仕組みを2年生に分かってもらうことをねらって授業を行った。

- (1) 基本的なタブレットの操作を確認する。
- (2) あいさつをするロボットのアニメーションとそのプログラムを行う。

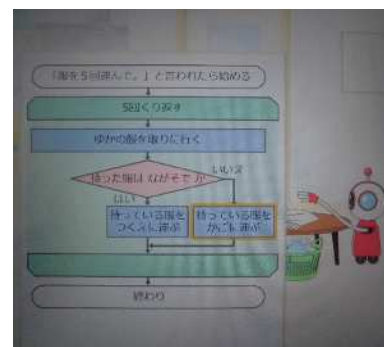


めいれいを組み合わせたものを「プログラム」と言って、ロボットは、このプログラムによって動いているんだね。

- (3) 命令の順番を変えたり、命令を外したりする。

教師:「あくしゅをする」という命令ブロックをプログラムから外してみよう。ドラック&ドロップしてみて。

ロボットは、必要な命令を外してしまうと正しい動きができなくなってしまうんだね。正しく順番と命令を指示できれば、ロボットは正しく動くことができるんだね。



- (4) タブレットのシャットダウンの仕方と整理の仕方を確認する。
- (5) その他

この後に、「反復」と「分岐」についての学習を行ったが、2年生には難しかったようだった。ただ、反復記号を使って、同じ動作を繰り返させたり、条件によってロボットの動きが変わっていったりする活動は、子どもの命令の工夫によってそれぞれのロボットの動きが違ってくるので、タブレットの操作に慣れてきた子どもにとっては楽しい活動となった。

【他の教科との関連】(計画)

国語では、「順序立てて話すこと」でプログラミングの学習を関連させて行う。

算数では、考え方を説明するときに、プログラミングの学習が生きてくると思われる。

1年生の「かたち」では、プログラミング的思考で図形の分類を行わせる。

2年生の足し算引き算では、繰り上がり繰り下がり「分岐」の考え方をを使って説明させることができる。

3年生の割り算では、「たてる」→「かける」→「ひく」→「おろす」のアルゴリズムをプログラミングの視点から学ばせることができる。

項目	1年	2年	3年
国語	「順序立てて話すこと」	「順序立てて話すこと」	「順序立てて話すこと」
算数	「かたち」	「繰り上がり繰り下がり」	「割り算」
プログラミング	「順序立てて話すこと」	「繰り上がり繰り下がり」	「割り算」
生活科	「タブレットをつかってみよう」	「タブレットをつかってみよう」	「タブレットをつかってみよう」
総合	「タブレットをつかってみよう」	「タブレットをつかってみよう」	「タブレットをつかってみよう」