

学校名	大石田町立大石田小学校				実践者	荘司 留加
学年	2年	教科	特別活動	単元名	すばやく朝のじゅんびをしよう	
本時の目標	「プログラミング」とは何かが分かり、朝の準備を早くするために、行動の順番を考えることができる。					
プログラミング的思考とのつながり	朝の準備や学校についてからの身支度を順番に並び替えたりすることで、順番通りに指示を出すというプログラミング的思考を育成することができる。					
使用機器 ツール 教材 ネットワーク	使用機器			学習用ツール (アプリ, ソフトなど)		
	<input checked="" type="checkbox"/> 大型提示装置 <input type="checkbox"/> 実物投影装置 (書画カメラ) <input type="checkbox"/> 学習者用コンピュータ (児童生徒用) <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用コンピュータ (教員用) その他 ()			なし		
<input type="checkbox"/> ネットワーク利用 <input type="checkbox"/> 学習者用サーバ利用 <input type="checkbox"/> その他 ()						
本時の展開 (活用のポイント)	1 プログラミングと何かパワーポイントを見て、理解する。					
	2 身近なものでプログラミングされているものを考える。 ・身近な例を出し考えることで、生活に関わっていることを確認する。					
および 児童の学びの様子 (☆)	3 朝起きてからの順番を全体で考える。 ・あえておかしな順番で提示し、いい組み合わせがあることを示す。					
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">ランドセルをせおってから、着替えはできないよ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">わたしは着替えをしてから、ごはんを食べます。</div> <p>☆順番は人によって違っても、正しい組み合わせがあったり、ゴールは同じことに気付いたりすることができた。</p>					
実践を通しての考察	4 学校に来てからの朝の支度について考え、ワークシートに順番通り並べる。 ・手順が多いと時間がかかることに気付かせる。 ☆できるだけ少ない行動でゴールまでたどり着くことができた。					
	5 他の教科につなげる。 ・音楽のリズム遊びで音符の順番を変えてリズムをつくってみよう。					
・児童に身近な活動を順番通りに並べる活動を通して、アンブラグドでプログラミングに触れさせることができた。児童にとっても私自身も初めての授業で、上手く授業が流れるか不安だったが、楽しく活動ができたと思われる。授業後も順番に並べる時に子どもたちから「プログラミングだ」の声が聞こえた。 ・初めての授業ということでアンブラグドで行ったが、ソフトウェアやレゴを使って実際に動かしてみることで、実感を伴った理解があったのではないかと考える。						



