

## 第2学年3組 算数科学習指導案

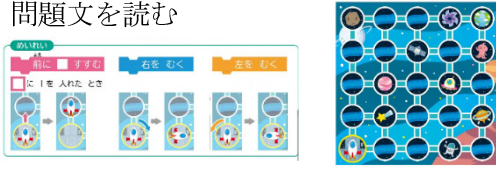
令和8年1月22日 2年3組教室

1 単元名 わくわくプログラミング (1時間完了)

2 本時の目標

・向きの概念や簡単なプログラミングの考え方を理解して、ロケットを目的地まで動かすプログラムをつくることができる。(思考力, 判断力, 表現力等)

3 展開 ※ \_\_\_\_\_ ・ ・ ・ 個の学びを支えるための教師支援

段階	児童の活動	教師の支援
導入 (5)	1 プログラミングの意味を知る。 2 命令カードで、教師を動かす。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>命令カード</b>                      ・前に□すすむ                      (□の中はえんぴつで書く)                      ・右をむく                      ・左をむく                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラムはコンピュータやロボットを動かす命令のこと、プログラミングはプログラムをつくることをおさえる。</li> <li>・命令カード「前に□すすむ」「右をむく」「左をむく」を使って、実際に動かせる活動を行う。</li> <li>・向きを変えるだけで、進まないことを確認する。</li> <li>・「前に□すすむ」「右をむく」「左をむく」の3つの命令を使うことを知らせ、□に1を入れて命令を1つつつ実行して動き方を確認する。</li> <li>・学習課題を板書する。</li> </ul>
課題 (2)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                         どうしたら、おもいどおりにごくかすことができるかな                     </div>	
展開 (30)	4 問題文を読む   5 流れ星に行くまでのプログラムを考えて、チームで見合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                         ・3つのめいれいをつかって、ながれぼしまでたどりついたよ。                          ・前に1すすむ、右をむく、前に1すすむ、でできたよ。                     </div> 6 自分の行きたいマスを決め、プログラムを作り、発表する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                         ・行こうときめたマスはじんこうえいせいのマスです。プログラムは「前に3すすむ」「右をむく」「前に2すすむ」です。                     </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単に行けそうな流れ星のマスからプログラムを考えるように、「ロケットから一番近いマスはどこかな」と問う。</li> <li>・命令の順番が変わると、ロケットが動く手順が変わることを確認しておく。</li> <li>・困っている児童はチームの仲間に聞いてもよいことを伝える。</li> <li>・<u>どのように動くか、手元にあるロケットを一緒に動かす。</u></li> <li>・命令の仕方は一つではないことに気づくように、早くプログラミングができた児童に「他の命令の仕方はあるかな」と問う。</li> <li>・「前に□すすむ」命令は、進むマスの数を変えてよいことを知らせ、プログラミングに取り組むよう指示する。</li> <li>・ロケットを初めの位置と向きにしてから考えさせる。選んだマス以外のマスも通ってよいことや、複数の行き方を考えてよいことを伝える。</li> <li>・早くプログラミングができた児童に、ロケットのスタートの位置を右上にした問題を用意する。</li> </ul>

整理 (8)	7 「ゆいさんのプログラム」を見せ、どのマスに行くことができるか考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ゆいさんのプログラムは、どのマスに行くことができますか」と問う。</li> <li>・実際にプログラミングをして、ロケットを動かすよう、指示する。</li> <li>・早くできた児童に、「ゆいさんの命令でなくても、行きたいマスにたどりつく方法はあるのかな」と問う。</li> </ul>
	8 本時で学んだことを整理して発表する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「前に□すすむ」だけでなく、ロケットの向きに着目できるよう、3つの命令を確認する。</li> </ul>
	9 本時の学びと学び方を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の学習のふりかえりを記入する際に、「ふりかえりのポイント」の中で、最も本時のふりかえりとしてふさわしいことは何かを問う。</li> </ul>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・うちゅうじんのマスです。</li> <li>・もっとみじかいめいれいのプログラムもできるよ。</li> </ul> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ロケット右・左の向きとすすむマスの数を考えてプログラムできた。</p> </div>	

#### 4 評価

- ・向き気をつけて命令をするなど、プログラミングの考え方を理解することができたか。
- ・「前に□すすむ」「右をむく」「左をむく」の命令を使って、プログラムを作ることができたか。

(活動5・6・7の様子の見取りとふりかえりの記述から)