

自立活動 学習指導案

日 時 平成 29 年 10 月 25 日 (水) 第 3 限
対象児童 男子 11 名 女子 2 名 計 13 名

1 単元名 ロボットやコンピュータとなかよしになろう

2 本時の学習

(1) ねらい

- ・ Code A Pillar の構造を理解し、操作することができる。
- ・ 友達と話し合っってコードを考え、Code A Pillar を目的地まで到達させることができる。

(2) 展開

配時	学習活動	教師の支援
20 分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">ピラーちゃんを知ろう</div> <p>○はらぺこあおむしのデジタル絵本を見る ○グループごとにピラーちゃんを触る。 ○気づいたことを発表し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 体にいろんな色がある！ ・ かわいい！ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ PPT を用いて、はらぺこあおむしのデジタル絵本を作っておく。 ・ 体の色や進む方向に着目することができるように、声掛けを行う。
20 分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">ピラーちゃんにエサをあげよう</div> <p>○グループで問題に取り組む。 (ルール)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「スタート」の上からならどこからでもよい ・ 「葉っぱの上に止まらなければ× ・ 早くできたグループには、他の方法もないか考えさせる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ スタートの位置がわかるように、ビニールテープを床に貼る。 ・ 児童が意欲的に活動に取り組むことができるように、画用紙で作成した葉っぱやりんごなどを各ポイントに置く。 ・ 前の画面にアプリ絵カードタイマーを映して、活動時間を示しておく。
5 分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">今日の学習の振り返り</div> <p>○楽しかったことを発表する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ かわいかった！ ・ もっと遊びたい！ ・ 矢印の通りに動くことが分かったよ！ <p>○ドローンが飛ぶところを見る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ わぁーすごい！！ ・ ドローンだ！ ・ ピラーちゃんがちょうちょになった！ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童の活動の様子を振り返って言葉掛けをする ・ ドローンに蝶の加工をしておく。 ・ 児童の真上にくるようにドローンを飛ばす。