

みんなのためのプログラミング

C

実践概要

信号機の動作を整理してワークシートに記す。
ワークシートを基にプログラミングを行い、必要な手順を分解して、疑似的に信号機を作成した。

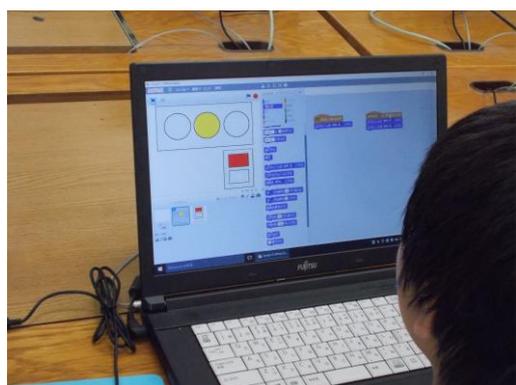
使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

Scratch2.0（MIT メディアラボ）
ノートパソコン（Windows10）

単元計画（全4時間）

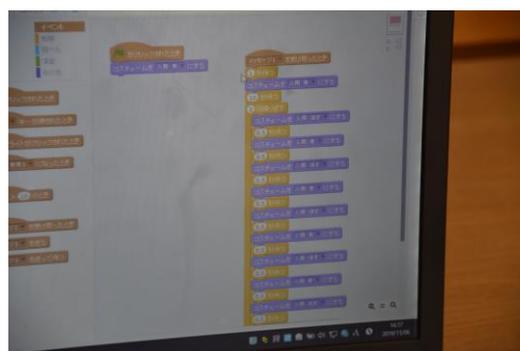
	○主な学習活動	●指導上の留意点・◇評価内容等
一 次	○どのような信号機が良い信号機なのかを考え、事故が起きない信号機のプログラムを作るという目標を共有する。	◇機器がどのような意図で存在しているか理解することができる。
二 次	○信号機の動作を振り返り、手順を分析・整理し、ワークシートに書く。 ○ワークシートを基にプログラミングを行う。 ○プログラムを実行し、表示を基に交差点に見立てた場所を歩く。	●学校付近にある信号機の写真または動画を表示して想起させる。 ◇プログラムの組み立てを試行錯誤していく中で、プログラミング的思考が高まっている。
三 次	○振り返りを行う。 感想用紙に本時の感想を記入する。	●児童の工夫した点を認める。 ◇自分の工夫を振り返り、整理することができる。

ここに注目！（本事例のポイント）



「Scratch」

「見た目を変える」のブロックで簡単に信号機が再現できるようにコスチュームを用意した。



「疑似横断歩道」

スクリーンに車両用の信号機、ノートパソコンに歩行者用の信号機を表示して、横断を疑似体験できるようにした。