

本時の目標

ローマ字を使ったプログラミングを作ろう。

本時の展開

学習活動と内容	評価規準〈評価方法〉と指導の手立て(○)
1 ローマ字が使われている場所を思い出そう。	○ローマ字の学習を振り返り、子音と母音の組み合わせで、表記することを確認する。
2 シューティングゲームを見て、本時の学習課題をつかむ。	○プログラミングゼミの「くみたてよう > がっこう > こくご > ローマ字」を開く
ローマ字を使ったプログラミングゲームを作ろう。	
3 「プロゼミ」での、プログラミングの仕方を確認する。	○子音のキャラと母音のキャラにわかれていて、プログラムがちがうことを確認する。
4 自分の選んだ、行をプログラミングしてみる。	○2～4人のグループごとに行をわりあてて、グループ内で助けあいながら進める。 ○まず、子音のキャラのプログラムを組みたてる。子音と母音のキャラを同時に組みたてようとする子供は混乱するので、まず子音に注力する。 ○次に、母音のキャラのプログラムを組みたてる。電子黒板等で「a」の例を見せてから、残りの「i, u, e, o」を自分達で考える。
5. 時間があれば、自分の名前を打てるように、さらに、キャラクターを増やす。余裕のある児童は、動きやイラストを工夫する	○自分の名前が打てるように、キャラクターを増やす。条件分岐など新しいプログラムを学習する。
7. 本時で学習したことを振り返る。	○学習したことを振り返り、プログラミングの良さに気づく。