本時の学習

(1) 本時のねらい

- まちの様子について調べたことを、プログラミングを使ってまとめ、まちの理解を深める

(2) 本時の展開 (2 時間取り扱い)

○主な学習活動	・指導・支援 ※資料 ★評価
○本時のめあてをつかむ。 (5 分)	・あらかじめシェアした雛形作品「町の地図」をかいぞうして自分の作品に入れておく
まちの様子をプログラミングしよう!	
○ まちの施設について調べたことを復習する (5 分) ○ 雛形プログラムを動かしてイメージをつかむ (5 分) ○ まちの地図、手書きの地図記号、施設の写真、説明を用意し、プログラミングする (60 分) ○何人かに発表してもらう (10 分)	・背景をまちの地図にする (後日でもよい) ・キャラをコピーし、手書きの地図記号と、施設の写真をとりこむ (該当地図記号がなければ、自分でアイコンをつくる) ・説明部分のプログラムを変更する
○気づいたこと、ふりかえりを発表する。(5 分)	★まちの様子を理解し表現しようとしている。 ★プログラミングを生かして試行錯誤している。