

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 「プロゼミ」で、シューティングゲームを見て、本時の学習課題をつかむ。	○「プロゼミ」で、TTの方が作ったシューティングゲームを見て、イメージをつかむようにする。	
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。	○プログラムに使うブロックを、掲示物で確認し、プログラミングの設計を理解できるようにする。	
4 自分の選んだ、行をプログラミングしてみる。	○子音のキャラクターを、子音のキャラクターにぶつけることで、ひらがなが作られるシューティングゲームを考える。	
5. 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。 ○プログラミングが得意な児童や TT と相談しながら、プログラミングができるようにする。	
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。	