

単元名	プログラミングを使ってだれもが楽しめる遊びを作ろう (第5学年)		
内容	A ものづくり	総時間数	35
目標	誰もが楽しめる遊びを作る活動を通して、ゲーム作りをするためのプログラミングの知識・技能を身に付け、目的意識や相手意識をもって創作しようとする態度を養うとともに、自分たちの暮らしとプログラミングとの関係を考え、その良さや自分の課題に気付く。		
指導計画の概要			
学習過程	主な学習活動		外部連携・教材等
コンセプト	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲストティーチャーからスクラッチの基礎を学び、使ってみる。 ・自分たちの生活の中にあるプログラミングについて知る。 ・ゲストティーチャーが作成したゲームに取り組み、ゲーム作りのヒントを得る。 ・他学年からの依頼を受けて、学習計画を立てる。 ・プログラミングの基礎を理解し、簡単なプログラムを作る。 		株式会社ソフト ヒューベリオンによる 出前授業 (スクラッチの 基礎を学ぶ) タブレット端末 scratchアプリ
デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング設計図に構成を書き、プログラミングソフトでプログラムを作る。 ・5年生同士で中間発表会を行い、相互評価をすることにより、自身のプログラムの課題に気付く。 ・プログラミングの設計図に改善ポイントを追記して、プログラムを完成させる。 ・2年生にゲームを体験してもらい、フィードバックを得る。 		タブレット端末 プレゼンテーション アプリ scratchアプリ
クリエイション	<ul style="list-style-type: none"> ・助言をもとに、スクラッチを活用したプログラムを制作する。 ・プログラムが意図した動きになるかどうか、検証する。 ・自分たちで改善できない課題について、ゲストティーチャーに質問をし、解決のヒントを得る。 ・もらったヒントを基に最終調整を行う。 ・完成した遊びで交流会を行う。 ・学習全体の振り返りを行う。 		株式会社ソフト ヒューベリオンによる 出前授業 タブレット端末 scratchアプリ
本単元を行うために授業時数を削減する教科等、本単元で補完する内容及び削減する授業時数			
教科名等	本単元で補完する内容		授業時数
国語	<ul style="list-style-type: none"> ・目的や意図に応じて、日常生活の中から話題を決め、集めた材料を分類したり関係付けたりして、伝え合う内容を検討すること。 ・互いの立場や意図を明確にしながらか計画的に話し合い、考えを広げたりまとめたりすること。 ・筋道の通った文章となるように、文章全体の構成や展開を考えること。 		8
算数	<ul style="list-style-type: none"> ・目的に応じてデータを集めて分類整理し、データの特徴や傾向に着目し、問題を解決するために適切なグラフを選択して判断し、その結論について多面的に捉え考察すること。 		4
理科	<ul style="list-style-type: none"> ・実験などに関する技能を身に付けるとともに、主に予想や仮説を基に、解決の方法を発想する力や主体的に問題解決しようとすること。 ・器具や機械などを選択して、正しく扱いながら調べること。 		4
総合	<ul style="list-style-type: none"> ・地域の人、もの、ことの中から問いを見出し、その解決に向けて見通しをもって調べ、集めた情報を整理、分析し、根拠を明らかにしてまとめ、表現する力を身に付けること。 		15
社会	<ul style="list-style-type: none"> ・聞き取り調査をしたり、映像や新聞、インターネットなどの各種資料で調べたりして、まとめること。 ・情報などを集め、発信するための表現力を身に付けること。 		4