

## 単元名：太陽とかげ

## 単元の目標

💡 日陰の位置は太陽の動きによって変化することを理解する。

## 本時で育む情報活用能力

## 【プログラミング的思考】

〈分解〉 太陽と影の動きを一時間ごとの動きに分解し取り組みやすいようにする。

〈抽象化〉 太陽と影の動きをコンピュータに命令するための記号に置き換える。

〈組み合わせ〉 太陽と影の動きが正しくなるように、命令の組み合わせを考える。

**必要なICT環境**

- ・ 使用端末 コンピュータまたはタブレット型PC
- ・ 使用教材 Scratch (スクラッチ)

## 授業の流れ

	児童の学習活動	教員の指導・留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 太陽と影の動きの時間、方角について学習してきた内容を確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 太陽と影の動きについて振り返らせる。</li> </ul>
	<p style="text-align: center;">コンピュータを使って、太陽とかげの動きの関係について考えよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 学習のめあてを持つ。</li> <li>・ プログラムの操作について知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 学習のめあてを確認させる。</li> <li>◎ Scratch (スクラッチ) の基本操作について理解させる。</li> </ul>
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 太陽と影の動き（方角、太陽と影の位置）、影の長さについて注目する。</li> <li>・ 誤りのあった箇所を考える。</li> <li>・ 太陽と影が正しい動きになるようにプログラムを修正する。</li> <li>・ 友だちのつくった太陽と影の動きをみる。</li> <li>・ 自身のプログラムの太陽と影の動きの改善点をみつけ修正する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 教員があらかじめ組んでおいた、修正を必要とするプログラムをみせる。</li> <li>● 「太陽と影の動きで間違っていたところはどこですか」</li> <li>● 「みんながつくった太陽と影の動きをみてみましょう」</li> <li>◎ 児童が修正したプログラムの動きをみせる。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ノート等に学習の振り返りを書く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 「今日の学習で分かったことや思ったことを書きましょう」</li> <li>◎ 単元目標である、「太陽と影の動きの理解」と情報活用能力の両方の観点で振り返らせる。</li> </ul>
まとめ		