

プログラミング ガイドブック

学年 小学1年生

教科 音楽

分類 B

単元 ことばでリズム

ツール・ソフトウェア

活用する
プログラ
ミング

フローチャート

アンプラグド・プログラミング

授業の流れ

		本時の展開
①	本時の課題をつかむ	<ul style="list-style-type: none">言葉に合わせて手拍子でリズムを打つ。 どのようにリズムをつくれればいいかな。絵カード、リズムカードを使ってリズムを作ることを伝える。
②	ことばカードを使って、リズムをつくる	<ul style="list-style-type: none">フローチャートを用いて、作る手順を示す。自分が選んだ絵カードをワークシートにおく。できたリズムを試し打ちをする。自分が選んだ絵カード、リズムカードをワークシートに貼る。
③	グループで発表する	<ul style="list-style-type: none">作ったリズムを発表する。友だちが作ったリズムを手拍子で打つ。
④	まとめる	<ul style="list-style-type: none">リズム作りのコツをまとめる。 ことばをくりかえしたり、ちがうことばをくみあわせたりしてつくる。
⑤	ふりかえる	<ul style="list-style-type: none">分かったことや考えたことを振り返る。

プログラミング ガイドブック

学年 小学1年生

教科 算数

分類 B

単元 かたち (1)

ツール・ソフトウェア

活用する
プログラ
ミング

フローチャート

アンプラグド・プログラミング

授業の流れ

		本時の展開
①	本時の課題をつかむ	<ul style="list-style-type: none">・ 前時まで出てきた形を振り返り、形のもつ機能的性質を確認する。・ 「形分け自動販売機」を提示し、うまく仲間分けができなくなったことから、自分たちで正しい仲間分けのプログラムを考えようという課題意識をもつ。 <p>どうしたら、ただしくなかわけができるのかな。</p>
②	立体の仲間分けをする	<ul style="list-style-type: none">・ 個人で立体を4つに仲間分けをする。・ 話し合いながらグループで仲間分けをする。・ フローチャートを使いながら仲間分けを全体で検討する。・ 分けた仲間に名前をつける。
③	まとめる	<ul style="list-style-type: none">・ 仲間分けの条件を確かめて、まとめをする。 <p>「ころがる」「たいら」「ぜんぶおなじかたち」がわかると、なかわけができる。</p>
④	ふりかえる	<ul style="list-style-type: none">・ 学習したことを使って適用題に取り組む。・ ふりかえりをする。

プログラミング ガイドブック

学年 小学1年生

教科 算数

分類 B

単元 たしざん (2)

ツール・ソフトウェア

活用する
プログラ
ミング

アルゴリズム

アンプラグド・プログラミング

授業の流れ

		本時の展開
①	学習課題の把握と解決に向けての見通しをもつ。	<p>問題 エビフライが2びあります。9びかいました。エビフライはあわせてなんびでしょうか。</p> <p>・今まで学んできたことの他に、この条件「はかせどん」で計算方法を考えることを伝える。</p> <p>学習課題 2+9のけいさんを「はかせどん」でとくには、どうかんがえればよいか。</p>
②	自力解決する。 考えを検討し合う。 (「はかせタイム」)	<p>・前時で学習した「計算の手順」をもとに考え方をノートに書く。 ・自力解決できた児童から、「はかせタイム」(「はかせどん」になっているか検証し合う)を行う。</p> <p>①10をつくるには、2とあと8。 ②9を8と1にわける。 ③2と8で10 ④10と1で11。</p> <p>①10をつくるには、9とあと1。 ②2を1と1にわける。 ③9と1で10 ④10と1で11。</p>
③	全体で話し合う。 (「はかせタイム」)	<p>・2通りの考え方を検証しながら、どちらが「はかせどん」のやり方かを話し合う。 →9は10にしやすい。2を1と1に分けた方が簡単だ。</p>
④	学習のまとめをする。	<p>まとめ 大きいほうのかずを10のまとまりにして、小さいほうのかずをわけるとよい。</p>
⑤	振り返りをする。	<p>4+7の計算の仕方を「はかせどん」で説明するとともに、今日の学習で気付いたこと、次に頑張りたいことを書く。</p>

プログラミング ガイドブック

学年 小学1年生

教科 算数

分類 B

単元 とけい (2)

ツール・ソフトウェア

活用する
プログラ
ミング

フローチャート

アンプラグド・プログラミング

授業の流れ

		本時の展開
①	本時の課題をつかむ	<ul style="list-style-type: none">生活場面の絵から時刻の読み方を振り返る。 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;">ながいはりが6や12じゃないときは、 どうやってよむのかな</div>
②	長針の読み方を知る	<ul style="list-style-type: none">時計の細かい目盛りに着目し、読み方を考える。考えを発表し、早く読むため方法を話し合う。フローチャートを用いて、長針の読み方を分類する。
③	まとめる	<ul style="list-style-type: none">早く読むための手順を確かめて、まとめをする。 <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin: 5px 0;">大きな数のときは5とびでかぞえる。 かずとかずのあいだのときは、5とびに 小さいめもりをたす。</div>
④	練習する	<ul style="list-style-type: none">短針の読み方を確認しながら、ペアで模型を使って時刻を読んだり表したりする。
⑤	ふりかえる	<ul style="list-style-type: none">分かったことや考えたことを振り返る。振り返りを発表させる。