

教科名	総合的な学習の時間（太田情報科）	単元名	ブラオオタ ～太田小のまわり～
教材観	<p>AI の話題がニュースで取り上げられたり、身近な生活用品などがコンピュータによって制御されていたり、昨今の社会では、日常生活とプログラミングは密接なかかわりを持っている。新学習指導要領でも、高学年の算数や理科の学習でプログラミング学習が位置づけられるようになった。しかし、他の教科・領域における位置づけは未だに乏しい。社会の情報化がより深まり、さらに多くのシステムがコンピュータによって支えられる未来の社会で生きていく子供たちに、社会でよりよく生き抜く力を身に付けさせることは重要である。その実現のためにも、教科横断的に位置づけられた、体系的なプログラミング教育の導入は急務であるといえる。</p> <p>授業者は、プログラミング教育で最も重要なことは、論理的思考力と創造力であると捉えている。世界的な高まりを見せている STEAM 教育には、科学（Science）、技術（Technology）、工学（Engineering）、数学（Mathematics）を統合的に学習し、論理的思考力を身に付けることを目指す STEM 教育の考え方が含まれている。さらに、これらに Art（芸術）を付け加えることで、より創造的な問題解決力を身に付けようとするのが、STEAM 教育であると考えている。日本社会の未来に生きていく子どもたちにとっても、より創造的な問題解決能力を身に付けていくことが重要であり、プログラミング教育を通してこれらが実現されるようにすることが目指されている。授業者は、プログラミング教育の良さを、試行錯誤を通して育つプログラミング的思考が育成されること、子どもたちが創意工夫を発揮しやすくなることであると考えている。これらの良さを社会科の学習で生かすことを試みながら、本単元の学習を以下のように位置づける。</p> <p>本単元は、小学校学習指導要領社会第3学年の目標及び内容を受けて設定したものである。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>(1) 身近な地域や市区町村の様子について、学習の問題を追及・解決する活動を通して、次の事項を身に付けさせるようにする。</p> <p>ア 次のような知識及び技能を身に付けること。</p> <p>(ア) 身近な地域や自分たちの市の様子を大まかに理解すること。</p> <p>(イ) 観察・調査したり地図などの資料で調べたりして、白地図などにまとめること。</p> <p>イ 次のような思考力、判断力、表現力等を身に付けること。</p> <p>(ア) 都道府県内における市の位置、市の地形や土地利用、交通の広がり、市役所など主な公共機関の場所と働き、古くから残る建造物の分布などに着目して、身近な地域や市の様子をとらえ、場所による違いを考え、表現すること。</p> </div> <p>内容イの（ア）では「場所による違いを考え、表現すること」とあり、その学習のまとめの場面において、国語、総合的な学習の時間の良さを生かすことができると考える。以下に該当箇所を示す。</p> <p>本単元は、小学校学習指導要領国語第3学年の内容の〔思考力・判断力・表現力等〕B 書くことの、以下の部分と関わっていると考えられる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>(1) 書くことに関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。</p> <p>ア 相手や目的を意識して、経験したことや想像したことなどから書くことを選び、集めた材料を比較したり分類したりして、伝えたいことを明確にすること。</p> </div>		

エ 間違いを正したり、相手や目的を意識した表現になっているかを確認めたりして、文や文章を整えること。

さらに、本単元は、小学校学習指導要領総合的な学習の時間の以下の項目においても関わると考えられる。

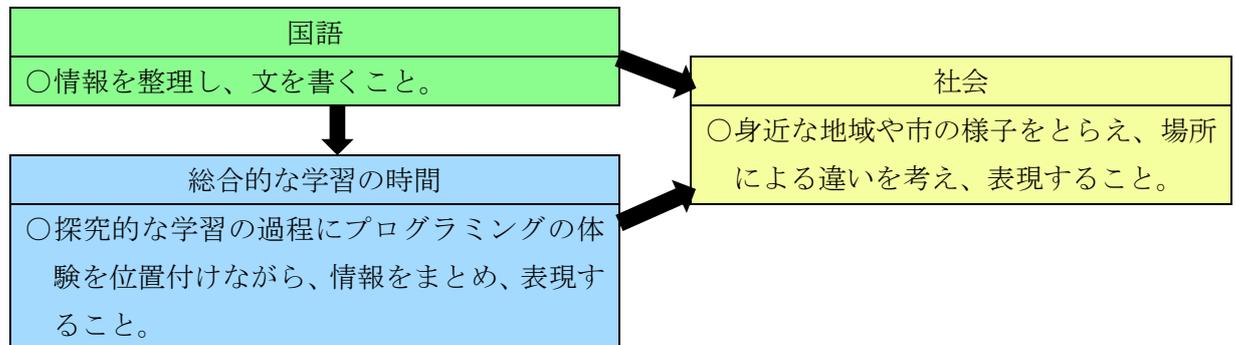
第1 目標

(2) 実社会や実生活の中から問いを見だし、自分で課題を立て、情報を集め、整理・分析して、まとめ、表現することができるようにする。

第3 指導計画の作成と内容の取扱い

(9) 情報に関する学習を行う際には、探究的な学習に取り組むことを通して、情報を収集・整理・発信したり、情報が日常生活や社会に充てる影響を考えたりするなどの学習活動が行われるようにすること。第1章総則の第3の1の(3)のイに掲げるプログラミングを体験しながら、論理的思考力を身に付けるための学習活動を行う場合には、プログラミングを体験することが、探究的な学習の過程に適切に位置付くようにすること。

これらを整理すると、以下のようになる。



本単元の学習はこのように整理され、国語科と総合的な学習の時間の学習を効果的に取り入れながら、単元全体として社会科のねらいを達成することをねらいとして、単元の計画を立てる。

児童観

本学級の児童に対し、学習や生活について以下のようなアンケート調査を実施した。【27人】

質問	1	2	3	4
1. はじめたことは、あきらめずにやるほうだ。	0 (0%)	3 (11%)	10 (37%)	14 (52%)
2. 問題の解き方が分からないときは、あきらめずにいろいろな方法を考える。	5 (19%)	0 (0%)	8 (30%)	13 (48%)
3. 学習では、課題の解決に向け、自分で考え、進んで取り組んでいる。	2 (7%)	0 (0%)	14 (52%)	11 (41%)
4. 友だちと協力して学習するのは楽しい。	0 (0%)	0 (0%)	3 (11%)	24 (89%)
5. 一人でやるよりも、友だちと協力したほうが良い結果になると思う。	0 (0%)	2 (7%)	3 (11%)	22 (81%)
6. 話し合うときは、自分の考えを、自信を持って発表できる。	5 (19%)	7 (25%)	10 (37%)	5 (19%)
7. 友だちの考えや作品の「よさ」を見つけることが得意だ。	0 (0%)	5 (19%)	8 (30%)	14 (52%)
8. 将来の夢や目標を持っている。	0 (0%)	1 (4%)	4 (15%)	21 (78%)
9. 人の役に立つ人間になりたいと思う。	0 (0%)	1 (4%)	2 (7%)	23 (85%)

10.学んだことを普段の生活の中で生かしたいと思う。	0 (0%)	3 (11%)	7 (26%)	16 (59%)
11.学んだことは、将来社会に出たときに役立つ。	1 (4%)	3 (11%)	2 (7%)	21 (78%)
12.物事の仕組みや成り立ちに関心がある。	4 (15%)	2 (7%)	9 (34%)	12 (45%)
13.問題を解決するときに、その順番を考えることができる。 (初めに、次に、最後に)	2 (7%)	5 (19%)	7 (26%)	13 (48%)
14.上手いかなかったときに、自分の考えの間違いを見つけようとしている。	4 (15%)	0 (0%)	8 (30%)	15 (56%)
15.自分の考えを見直して、より良くする方法を見つけようとしている。	2 (7%)	2 (7%)	8 (30%)	15 (56%)
16.友だちの考えと自分の考えを比べ、違いや共通点を見つけることができる。	0 (0%)	5 (19%)	5 (19%)	16 (59%)
17.あたらしいアイデアを生み出すことが好きだ。	2 (7%)	0 (0%)	5 (19%)	19 (70%)
18.自分なりに工夫をしようとしている。	1 (4%)	2 (7%)	2 (7%)	22 (81%)
19.コンピュータが自分の生活に役立っていると思う。	2 (7%)	1 (4%)	8 (30%)	16 (59%)

結果から、質問項目4や5の値については、より良い結果が得られていることが分かる。昨年来、プログラミングの授業で協働的な学びの場面を取り入れている本校において、友達と協力して取り組むという学習形態が、児童にとっても好意的に受け止められていることが分かる。また、それらの成果が、質問項目9や10の結果にも表れていると言える。一方で、質問項目6については、課題が見られる。児童が授業の中で話し合いをし、他者の意見に耳を傾けることで、その結果としてよりよいものが得られるという経験をしているものの、自分がいざ発言をする場面となると、自信を持っていない児童が少なくないことが分かる。また、質問項目12や13については、プログラミング的思考を育む上で重要な観点であるが、未だにより結果が得られているとは言えない。

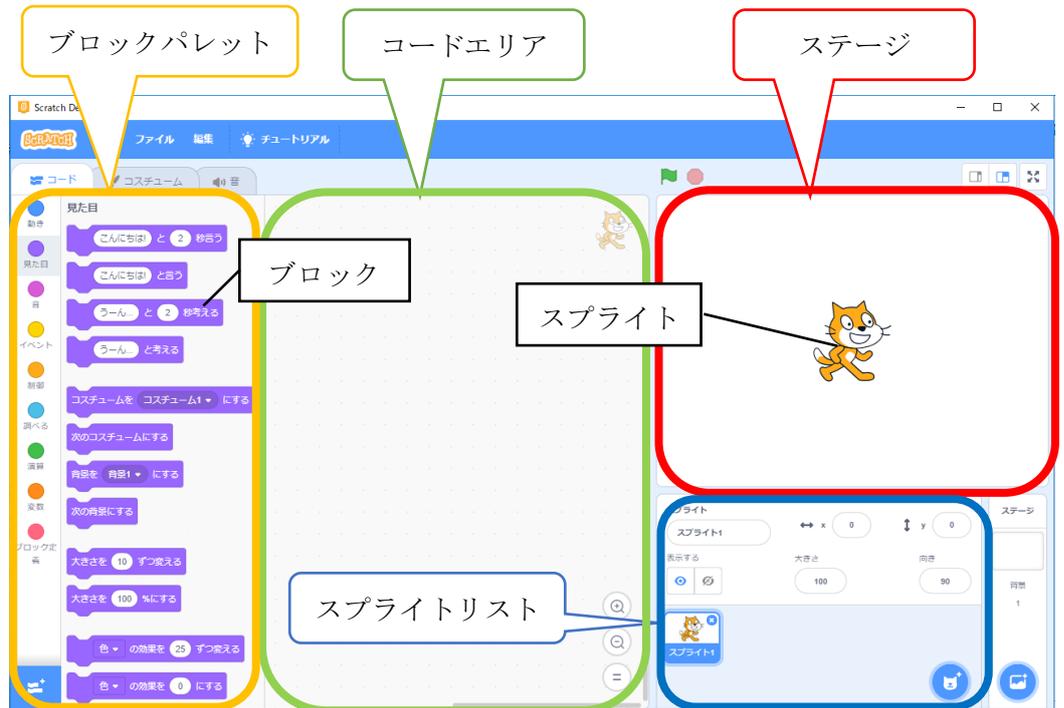
以上のことから、本学級の児童には、①自信をもって話し合いに参加できるような力を身に付けさせること、②プログラミングにより深く親しめるようにすることが必要であることが分かる。これらのことから、本単元の学習では、①少人数での話し合いの場面の設定、②楽しんでプログラミングを体験する場面の設定をすることによって、児童に必要な力を育めるようにしたい。

指導観 (研究 主題と のかか わり)	本單元にお ける仮説	<p>① 教科学習の中における、課題について探求して分かったことをまとめ、発表する学習場面で、プログラミング教材を活用することで、主体的・対話的で深い学びが実現されるのではないかと考える。(教科学習のねらいに迫る視点)</p> <p>② 学習計画の適切な場面で、ICTを用いたり、プログラミング教材を活用する学習場面を取り入れたりすることで、論理的思考を育むことができると考える。(プログラミング教育のねらいに迫る視点)</p>
	仮説実証の ための方策	<p>① について</p> <ul style="list-style-type: none"> カリキュラムマネジメントにより、国語科の良さ(情報を整理し、文を書く学習)や総合的な学習の時間の良さ(プログラミング教材を用いる場面)を、社会科の学習計画の適切な場面に取り入れる。(単元計画を参照) 学習の導入場면을工夫することで、主体的に学習する態度を促す。 ペア学習、グループ学習を取り入れ、対話する場面を設定する。

② について

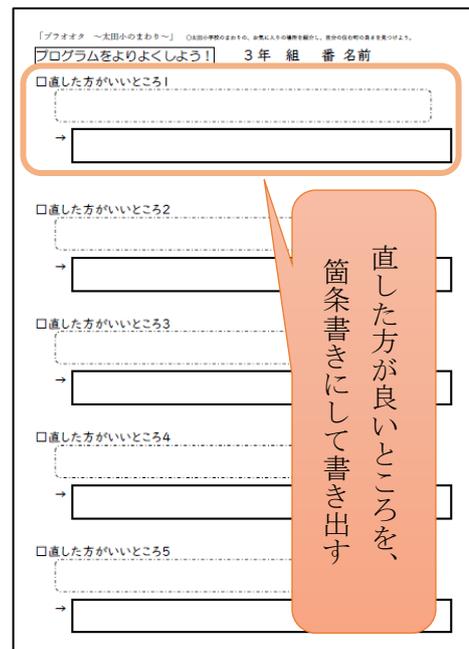
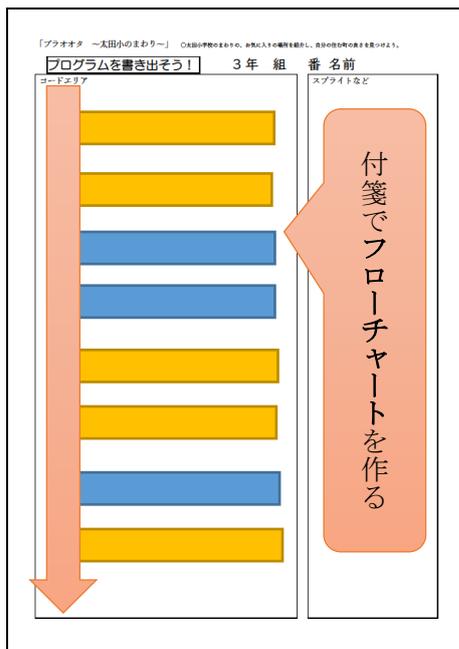
- ・ICT を、児童の学習に資する形で活用する場面を設定する。(大画面表示等)
- ・ビジュアルプログラミング教材を取り入れる。(ブロックプログラミング)

【Scratch Desktop】



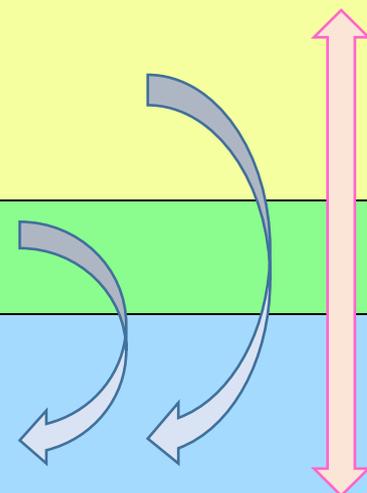
- ブロックパレットにあるブロックを、コードエリアで様々に組み合わせながら、ステージにあるスプライトを動かす。(発表のプログラムを組む)
- スプライトリストの中でスプライトを編集し、オリジナルのスプライトを作成することができる。(町のキャラクターを、オリジナルで創造する)
- ・学習過程を可視化する手立てを取り入れる。(フローチャート、ワークシート等)

【学習に用いるワークシート】



- 付箋に書き出しながら、フローチャートを作る。
- 改善点を書き出すことで、改良するための課題を明確化する。
- フローチャートを動かしながら、プログラムを改良する。

単元を通して目指す姿	
教科の視点（国語科・社会科）	プログラミング教育の視点（総合的な学習の時間）
身近な地域の様子から学習問題を見出し、観察・調査して調べたことを白地図にまとめ、場所による違いや市域の特色や良さを考え、適切に表現するとともに、地域社会に対する誇りと愛情を育てる。	コンピュータで意図した処理を行う体験を通して、適切に表現しようとする思考を育成し、試行錯誤してやり遂げようとする態度を身に付ける。
単元の評価規準	
i) 社会 太田小学校のまわりを観察・調査し、地形や土地利用の様子、交通、公共施設や古くから残る建造物等から、その特徴を大まかに理解し、白地図にまとめることができている。また、主な地図記号や四方位を理解することができている。	i) プログラミング教材を用いて太田小学校のまわりの様子をまとめ、表現する活動を通して、プログラムは人間が作っていることを知り、順次処理を組み合わせながら、コンピュータで意図した処理を行うための指示を出す体験をしている。
ii) 国語 題材に関して適切に情報を整理し、文を書いている。また、自分の書き方と友達の書き方を比較し、自分の文の良いところや直すべきところを見つけている。 社会 太田小学校のまわりの地形や土地利用の様子、交通、公共施設や古くから残る建造物等に注目して、場所による様子の違いを考え、適切に表現することができている。	ii) 写真などの資料を活用しながら太田小学校のまわりの様子をまとめ、表現する活動を通して、表現の仕方が目的に沿ったものかを判断し、適切でない場合はその原因と理由を考え、改善することができている。
iii) 社会 社会的事象について興味を持ち、太田小学校のまわりの様子を理解することを通して、地域社会に対する誇りと愛情を持つとともに、地域社会の一員としての自覚を持っている。	iii) プログラミング教材を用いて太田小学校のまわりの様子をまとめ、表現する活動を通して、情報機器を恐れずに利用し、課題達成のために試行錯誤してやり遂げようとする態度を身に付けている。
カリキュラムマネジメントの工夫	
「ブラオオタ ～太田小のまわり～」 ○太田小学校のまわりの、お気に入りの場所を紹介し、自分の住む町の良さを見つけよう。	
社会	「だいすき久喜市」(10時間) <ul style="list-style-type: none"> ・学校のまわりには、どんなところがあるのか。 ・どんな町たんけんにしたらよいか。 ・町たんけんではどんなことを見つけてきたか。 ・発見したことを、どうすれば白地図にまとめられるか。
国語	「気になる記号」(14時間中の2時間) <ul style="list-style-type: none"> ・記録した情報を整理する。
総合(情報)	「Scratchに親しもう」(6時間) <ul style="list-style-type: none"> ・ブロックプログラミングを体験する。 ・コンピュータへの文字等の入力方法について知る。 ・ペイント系アプリケーションの操作を体験する。 ・Scratchを使った表現活動を体験する。



単元の指導計画

時	○目標 ・学習活動 P プログラミング教育の学習活動	・指導上の留意点	評価規準 P プログラミング教育の評価基準
第1章 町たんけんをしよう。			
1	○学校のまわりには、どんなところがあるのかな。 ・身近な場所や学校周辺の様子から、「ふしぎだ」と思ったことを出し合い、それらをもとに学習問題を立てる。	・太田小学校周辺の写真を提示し、ふだんの生活で見ている家の近くや学校のまわりを想起しやすくする。 ・家の近くや学校のまわりで見つけた「ふしぎ」「気になる」を発表し合う。 ・学習問題を立てる。	【学】 ・家や学校のまわりに関心を持ち、「ふしぎ？」を見つけようとしている。
自分の家や学校のまわりをしょうかいしよう。			
2	○学校のまわりの様子を、高いところから、たしかめてみよう。 ・学校周辺の様子を、学校の屋上からたしかめる。 ・方位磁針について知り、使い方を理解する。	・学校の屋上に出る場合には、安全上の配慮を欠かさないようにする。 ・方位磁針は、平らなところにおいて、色のついた針が北を向くことについて理解させる。 ・四方位に気をつけながら、観察する。	【知】 ・方位磁針の使い方について理解している。 ・四方位を理解している。
学校のまわりを町たんけんして、調べたことを絵地図にまとめよう。			
3	○町たんけんの計画を立てよう。 ・学校のまわりについて、学校を中心とした白地図を用いながら大まかに理解する。 ・地図の方位について知る。	・白地図を見て、学校や道路、鉄道や川などの位置を確かめる。 ・道順を考える。(北東/南西に分ける) ・見たいこと、知りたいことを出し合う。	【学】 ・関心を高めている。 【知】 P 町たんけんのまわり方(順序)を考える。
4 5	○町たんけん①に行こう。 ・計画をもとに、町たんけんに行き、学校周辺の様子を取材・観察する。 ・白地図にメモをとる。	・北東コースを歩く。 ・青毛堀川の位置を確かめながら、田や畑が広がる地域を確認する。 ・浄水場などの公共施設があることを確かめる。 ・周辺の商業施設について確かめる。	【学】 ・学校周辺に関心を持っている。 【知】 ・取材・観察したことを、メモにのこしている。
6	○町たんけん①に行き、分かったことをまとめよう。 ・町たんけんで見つけたことを、白地図にまとめる。 ・自分に分かるマークを用いたり、土地利用の違いによって色分けしたりしてまとめる。	・北東コースを歩き、分かったことを白地図に書いてまとめる。 ・町たんけんをして気づいたことや分かったことを文章で書く。 ・白地図からわかることを文章でまとめる。 ・主な地図記号について知る。	【思】 ・自分が取材・観察したことを、白地図に分かりやすくまとめ、考えたことを文章で適切に表現している。
7 8	○町たんけん②に行こう。 ・計画をもとに、町たんけんに行き、学校周辺の様子を取材・観察する。 ・白地図にメモをとる。	・南西コースを歩く。 ・久喜駅を中心にして、久喜駅東口の町が広がっている様子を確認する。 ・千勝神社や高輪寺などの古い建物があることに気づく。 ・公園などの公共施設を確認する。	【学】 ・学校周辺に関心を持っている。 【知】 ・取材・観察したことを、メモにのこしている。
9	○町たんけん②に行き、分かったことをまとめよう。 ・町たんけんで見つけたことを、白地図にまとめる。 ・自分に分かるマークを用いたり、土地利用の違いによって色分けしたりしてまとめる。	・南西コースを歩き、分かったことを白地図に書いてまとめる。 ・町たんけんをして気づいたことや分かったことを文章で書く。 ・白地図からわかることを文章でまとめる。 ・主な地図記号について知る。	【思】 ・自分が取材・観察したことを、白地図に分かりやすくまとめ、考えたことを文章で適切に表現している。

第2章 Scratchで、町の様子を紹介しよう。			
1 総合	○わたしたちの町の、キャラクターを作ろう。 P Scratchのコスチューム機能の中のペイントを使って、町のキャラクターを作る。	<ul style="list-style-type: none"> ・パソコン室の使い方を確認する。 ・電源の入れ方を確認する。 ・町たんけんでの発見から創造したキャラクターを、Scratchで描く。 ・電源の切り方を確認する。 <p style="text-align: center;">Scratchを使って、学校のまわりをしょうかいしよう。</p>	<p>【知】</p> <p>P ペイント系アプリケーションを操作し、マウスやタッチペンを適切に使うことができる。</p>
2 総合	○わたしたちの町の紹介プログラムを作ろう。 P Scratchの基本的な機能を体験する。 P 写真の出し方について知り、紹介に用いる写真を決める。	<ul style="list-style-type: none"> ・Scratchを自由に体験する時間を確保し、Scratchでプログラムを組む仕組みについて大まかに理解させる。 ・プログラムに用いる写真を選ぶ。 ・Scratchの機能に着目し、写真を出すプログラムを体験する。 	<p>【学】</p> <p>P 情報機器を、失敗を恐れずにさわってみようとする態度を養う。</p>
1 国語	○わたしたちの町のしょうかい文を書こう。 ・町たんけんで撮影した写真に合わせてながら、分かったことや気付いたことを書き出す。	<ul style="list-style-type: none"> ・紹介する場所を決め、写真と合わせながら、その場所の説明になりうる情報を書き出す。 ・書き出した情報をもとに、3文程度で簡単な紹介文を書く。 	<p>【思】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・題材に関して適切に情報を整理し、文を書いている。
2 国語	○よりよい文にしよう。 ・書き出したしょうかい文を読み返したり、友だちと話し合ったりして、文の間違いを正したり、書き直したりする。	<ul style="list-style-type: none"> ・紹介文を友達と読み合い、分かりにくいところはないか、伝えたいことが正しく伝えられているかを確認、必要があれば修正する。 	<p>【思】</p> <p>P 自分の書き方と友達の書き方を比較し、自分の文の良いところや直すべきところを見つけている。</p>
3 総合	○プログラムに文を入れよう。 ・キーボードやタッチキーボードなどを用い、パソコンに文字の入力をする。 P 文字を表示するScratchの機能について理解する。	<ul style="list-style-type: none"> ・Scratchの機能に着目し、コメントを言うプログラムを体験する。 ・キーボードやタッチキーボードの使い方を知り、自分の使いやすい方を選んで使わせる。 ・紹介文を入力する。 	<p>【知】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キーボードやタッチキーボードなどを用いながら、文字を正しく入力することができる。
④ 総合	○よりよいプログラムにしよう。 P プログラムの問題点を修正し、よりよいプログラムを作る。	<ul style="list-style-type: none"> ・組んだプログラムを動かしてみる。 ・ペアで動きを見て、良いところ、直すべきところを見つける。 ・問題点を、適切に改良する。 ・技量差がある児童同士が協力して取り組めるようにする。 	<p>【思】</p> <p>P 表現の仕方が目的に沿ったものかを判断し、適切でない場合はその原因と理由を考え、改善しようとしている。</p>
5 総合	○グループでプログラムをまとめよう。 ・各自で作ったプログラムをグループでまとめ、必要があれば修正する。 ・発表の練習をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人が組み上げ、修正したプログラムを、グループごとに再編し、グループ全体のプログラムとする。 ・必要があれば修正をする。 ・プログラムをもとにして、発表の練習をする。 	<p>【思】</p> <p>P 複数の手順を組み合わせ、順次処理を利用してよりよいプログラムを組もうとしている。</p>
10 社会	○お互いのプログラムを見合おう。 ・グループごとに発表を行い、町たんけんのまとめをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムを見合い、太田小学校のまわりについて、分かったことを書き出す。 ・作成した白地図を併せて見ながら、場所による様子の違いを考える。 	<p>【思】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他グループの発表から新たな気付きを見出し、場所による様子の違いを考えている。
6 総合	○2年生にできたプログラムを発表しよう。 ・2年生に、太田小学校のまわりの様子について、調べたことを発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ・2年生に分かりやすい言葉で発表し、3年生の学習に意欲が持ってもらえるように工夫する。 ・最後まであきらめずに取り組もうとする姿勢を大切にする。 	<p>【学】</p> <p>P 目的を意識して、最後までやり遂げようとする態度を養う。</p>

本時の目指す姿
プログラミング教育の視点
表現の仕方が目的に沿ったものかを判断し、適切でない場合はその原因と理由を考え、改善しようとしている。
本時の評価規準
ii) 【振り返る】 LEVEL 2-3 意図した活動を実現するため、プログラムの改善点を見つけ、よりよいプログラムを組み合わせようとしている。
iii) 【挑戦する、やり抜く】 LEVEL 2-4 情報機器を恐れずに利用し、課題達成のために試行錯誤して、やり遂げようとしている。

展開

学 習 過 程	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点	時 間
つ か む	<p>1 自分の組んだプログラムが、どのような動きになるのか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 写真が反対になっている。 キャラクターが見えない。 文が速すぎて読めない。 写真が文とあっていない。 写真1が出てこない。 	<ul style="list-style-type: none"> ●改善が必要なプログラムを教師が提示する。 ◇プロジェクターで、スクラッチで制作した画面を提示する。 	6
話 し 合 う	<p>2 本時の学習課題をつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> 組み上げたプログラムを、よりよいものにしよう。 </div> <p>3 意図した動きになるように、プログラムを改良する。</p> <p>(1) 改善点を見つける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ペアになり、お互いのプログラムを見合う。 自分や相手の気づいた改善点を書き出したり、話しあったりして、プログラムの改善点に気づく。 プログラムを改良する方法を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ●指導上の留意点 ◎○評価【観点】[評価方法] →支援 ◇ICTの活用 ●プログラミング的思考を育むための工夫 ●児童の疑問や気づきから学習課題を立てる。 	2 30



【思考・判断・表現】 [ワークシート、プログラム]

◎意図した活動を実現するため、友達と協力しながらプログラムの改善点を見つけ、プログラムを改良している。

○意図した活動を実現するため、プログラムの改善点を見つけ、プログラムを改良しようとしている。

→改善点を見つける視点に気づけるような助言をする。

・プログラムの改善点には気づいたものの、改善の方法を見いだせないでいる児童がいる場合には、ワークシートを振り返るなどして、改善の方法に気づかせるような助言をする。

考
え
る
・
や
っ
て
み
る

(2) 書き出した改善点などをもとにして、プログラムを改良する。

- 付箋でフローチャートを用意しておくことで、思考を可視化し、改良するための一助になるようにする。
- ワークシートを用意し、改善点や改善方法を書き出しておくことで、よりよいプログラムの制作につなげやすくする。

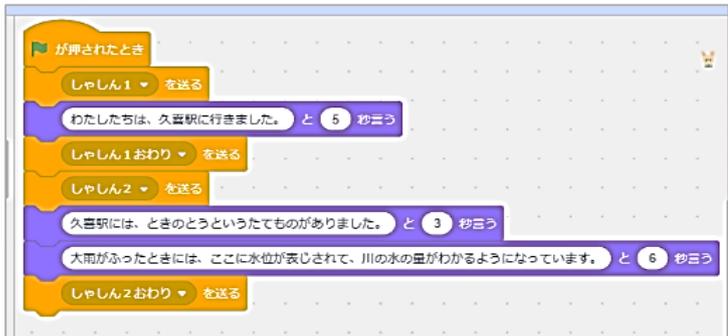
◇改良の例（出来てきた児童がいれば、児童の作品）をプロジェクターで表示しておくことで、（他の）児童の気づきを補う。

- 必要に応じて、フローチャートやワークシートを活用する。

【学びに向かう力・人間性】[学習姿勢の観察、プログラム]
 ◎情報機器を恐れずに利用し、課題達成のために試行錯誤して、やり遂げようとしている。
 ○情報機器を恐れずに利用し、試行錯誤している。
 →改善の方法を想起するような。

《改良の例 A（プログラム順序に着目した場合）》

改善点	方法
写真と文の説明とがあっていない。	並び替える。
文の説明が速くて読めない。	秒数を調整する。



《改良の例 B（スプライトの設定に着目した場合）》

改善点	方法
キャラクターが見えない。	写真を表示する座標を変える。
写真が反対になっている。	向きの数値を変える。
写真が大きすぎる。	大きさの数値を小さくする。



振
り
返
る

4 プログラムの改良のしかたについて振り返り、よりよいプログラムにするために大切なことについて考える。
 ・友達と協力して、解決できた。
 ・楽しくプログラムできた。

- ・よいプログラムを組むためには、改善点を見つけ、改良していくことが必要であるということに気づくようにする。
- ・プログラムを改良するためには、友達と協力して取り組むことが大切であることに気づくようにする。
- ・プログラミングの楽しさ、プログラムを組むことの苦勞、プログラムの作成者の願いなどにも気づけるようにする。

「ブクオオタ ～太田小のまわり～」 ○太田小学校のまわりの、お気に入りの場所を紹介し、自分の住む町の良さを見つけよう。

プログラムをよりよくしよう！

3年組 番名前

直した方がよいところ

→

直した方がよいところ

→

直した方がよいところ

→

直した方がよいところ

→

振り返ろう

	よくできた	できなかった
1. 自信をもって話し合うことができた。	4・3・2・1	
2. 楽しんでプログラミングをすることができた。	4・3・2・1	
3. 自分なりにプログラムを工夫することができた。	4・3・2・1	
4. プログラミングで学んだことを、ほかの学習でいかせようと思った。	4・3・2・1	

「ブクオオタ ～太田小のまわり～」 ○太田小学校のまわりの、お気に入りの場所を紹介し、自分の住む町の良さを見つけよう。

プログラムを書き出そう！

3年組 番名前

コードエリア

スプライトなど