

概要

- 日時：9月9日(金) 第5回目
- 場所：パソコンルーム
- 対象：5年生（1組：32名 2組：32名）
- 使用機材：PC（2人1台）
- 使用言語：Hour of Code(マイクラフト) <https://code.org/mc> / Scratch
<https://scratch.mit.edu/>

	学習内容	ねらい
導入 10分	1. これまでの授業の振り返り 2. 授業進行のルールを確認	2. 話を聞く時間と、操作を行う時間はきちんと分ける。操作はペアで交互に行う。
展開 30分	3. プログラミング：「繰り返し」、「条件分岐」 4. Scratch の紹介、体験 ●Maze Starter https://scratch.mit.edu/projects/10128431/	3-1. ステージ6からペアで相談しながら進める。 3-2. 夏休み前に実施してきた「繰り返し」、「条件分岐」などの基本的な考え方、操作方法について振り返る。 4-1. 次回の授業から実施するScratchを紹介し、簡単なScratchのゲームを体験してもらう。 4-2. 遊び方の確認、中身のスクリプトについても解説する。時間を決めて少しリミックスしてもらう。 5-1. リミックスした作品を発表してもらう。

	5. 発表	5-2. 工夫したポイントを質問、解説しながら簡単な機能や使い方についても補足を加える。Scratch の操作、できることについてイメージしてもらう。
まとめ 5分	6. 今日の授業の振り返り	6-1. プリントを記入して今日の振り返りを行う 6-2. これまでのミッションをプログラミングでクリアしていく形から、プログラミングで何かをつくることにステップアップすることを意識させる。