

概要

- 日時：9月23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：Scratch <https://scratch.mit.edu/>

	学習内容	ねらい
導入 10分	1. これからの授業でやること 2. 授業進行のルールを確認	1. プログラミングでゲームをつくる、自分のアイデアを形にしていくことを意識させる。 2. 話を聞く時間と、操作を行う時間はきちんと分ける。お友達が話に気づかない時や、聞き逃したときは引き続きペアで助け合いながら行う。
展開 30分	3. これからつくるゲームの動きを確認する ●ネコから逃げる https://scratch.mit.edu/projects/120950809/ 4. プログラミングの基本操作 ・ネコ歩き ・新しいキャラクターを出す ・新しく出したキャラクターを動かす ・キャラクターをマウスのポインターで操作する ●ネコ歩き https://scratch.mit.edu/projects/124504461/	4-1. 基本操作などを確認しながら「ネコ歩き」のプログラムを進行に沿いながら進める 4-2. 新しいキャラクターを出す。ネコと同じように動きのプログラムを行う 4-2. 「マウスのポインターへ向ける」のブロックで新しく出したキャラクターを操作できるようにする。

まとめ 5分	5. 今日の授業の振り返り	5. プリントを記入して今日の振り返りを行う
-----------	---------------	------------------------