

中川小学校 3年生/総合 プログラミング学習 アングリバーード	
内容	物事の手順を紹介し、順番や抜けている事を確認する。 プログラミングソフトのアングリバーードを通して論理的手順の操作を練習する。
15 分	プログラミング的思考を学ぶための本「ルビーのぼうけん」より、プリントでお風呂に入る順番を1番目に紹介します。ここでは、「お風呂の水を止める」が抜けていたので、抜けている内容を答えに記入。2番目の学習は「パーティの準備」です。順番が違ってしまうかを児童に考えてもらい、答えに記入します。3番目は「ごはんを食べる」で順番の違うところを発見してもらい、正しく進めるにはどうするかを考えました。
30 分	「正しくキャラクターを動かすにはどうしたらよいか」をプログラミングサイト、アワーオブコードのアングリバーードを使って練習してみます。 3～4人のグループに分かれて、レベル8からスタートします。 簡単なコースのプログラミングを立ててみます。 前に進む→左に曲がる→前に進む というブロックを立て、完了したグループの児童に発表してもらいます。 次に、レベル10にトライします。 ゴールの「ぶた」までを繰り返します。 「前に進む」ブロックを立てます。 完了したグループの児童に発表してもらいました。 レベル14にいくと、違うキャラクター「ゾンビ」でのプログラミングです。少し難しい命令が出ます。 ゴールまでを繰り返します。 「やること」に何をするかの命令が入りました。 グループでの発表を終えました。 グループで話し合うことで、楽しくプログラミングに取り組む事が出来たようです。 レベルが上がるとより複雑な論理的思考がより求められます。順序立てて考える練習になりました。