

プログラミングでよりよい学校生活をつくろう 計画（全8時間）

次	時	・主な学習内容	ルーブリック評価
1 つかむ	①	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">LEGO を使って、どんなことができるか、アイデアをふくらまそう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・scratch と WeDo2.0 を接続し、簡単なプログラムで動かしてみる。 ・WeDo2.0 のモデルライブラリ（16 種類）のロボットを分担して組み立て、基本的な機能を知り、今後のロボットづくりの参考にする。 	<p>ルーブリック評価①</p> <p>A LEGO を使って、どんなことができるかアイデアを出すことができる。</p> <p>S LEGO を使って、学校をよりよくするためのアイデアを考えることができる。</p>
2 広げる	② ③	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">学校をよりよくするための企画書をつくろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・新地小学校の課題などをもとに、ロボットのアイデアを広げる。（反転授業） ・グループごとに自分たちのアイデアを企画書にまとめる。 	<p>ルーブリック評価②</p> <p>A 新地小学校のよりよくしたい点をプログラミングとつなげて考えることができる。</p> <p>S よりよくしたい点をもとに、どんなプログラムやロボットにすればいいか考えることができる。</p> <p>ルーブリック評価③</p> <p>A 3 人のアイデアを企画書にまとめることができる。</p> <p>S そのロボットがどう学校に役立つのかを考えながら、企画書にまとめることができる。</p>
3 考える	④ ⑤ ⑥ ⑦	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">学校をよりよくするためにロボットやプログラムをつくろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・モデルライブラリのロボットを元に、自分たちのロボットを作る。 ・企画書やその時間で出た改善案をもとに、プログラミングを行う。（反転授業） <p>【① 本時の計画→②実行・修正→③交流→④実行・修正→⑤振り返り】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">報告会に向けて、準備をしよう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・班ごとに報告会にむけて準備をする。 	<p>ルーブリック評価④</p> <p>A 企画書を元にロボット作りとプログラミングづくりを進めることができる。</p> <p>S 全ての活動をチームで協力しながら、進めることができる。</p> <p>ルーブリック評価⑤⑥</p> <p>A 学校をよりよくするためのプログラムを改善することができる。</p> <p>S 友だちの考えやアドバイスを生かして、プログラムを改善することができる。</p> <p>ルーブリック評価⑦</p> <p>A 報告会にむけて、話す内容や役割を決めることができる。</p> <p>S より魅力が伝わる報告会にするためにアイデアやアドバイスを出すことができる。</p>
4 伝える	⑧	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ロボット報告会をしよう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ロボット報告会 自分たちが企画・開発したロボットについて、プレゼンテーションをする。 ・「ロボット・プログラミングの良さ」について考える。 ・振り返り・まとめ 	<p>ルーブリック評価⑧</p> <p>A 報告会を通して、それぞれが開発したロボットの良さに気づくことができる。</p> <p>S 報告会を通して、ロボットの良さについて考えることができる。</p>