


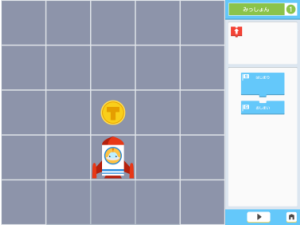
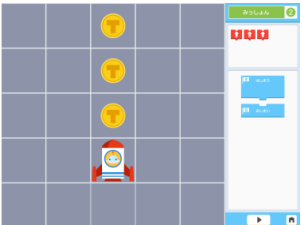
1) ねらい

ステージのクリアには必要な手順があることに気づき、自らが意図した動きを的確に行うよう考え、試行錯誤することで、基礎的な「プログラミング的思考」を身につける。

2) 準備物

タブレットPC（「みっしょんプログラミング」インストール済）・・・生徒の人数分  
 ※生徒2～3人に1台を配備してのグループ学習形式でも実施可能です。  
 プロジェクター・・・1台

3) 学習過程

時間	段階	学習内容	画面
00:00 ～ 05:00 (5)	導入 I	<p>●この授業で何をするのかを伝える</p> <p>「ミッションプログラミング」というツールを使ってプログラミングの基礎となる考え方を学ぶ。</p>	
		<p>●ルールの確認</p> <p>ミッション一覧画面を見せ、各ミッションに「コインをとる」「音を鳴らす」などのパネルがあり、それらを達成するとクリア、ステップは4段階で、全20ミッションがあることを伝える。</p>	
		<p>●操作方法の確認</p> <p>命令ブロックの置き方に慣れる為にミッション2までさせる。</p> <p>※直感的に分かりやすくなっているので、1つ1つ詳しく教えなくても、命令ブロックを右下に配置していくことの確認で十分。</p>	<p>みっしょん1</p>  <p>みっしょん2</p> 

<p>05:00 ～ 10:00 (5)</p>	<p>導入Ⅱ  目標確認</p>	<p>●ミッション一覧画面を見せ目標を確認。</p> <p>目標達成のための方法を考えさせる。 「限られた命令ブロックでミッションをクリアする」というのが目標。そのためにはどうすればよいかを考えさせる。</p> <p><u>行き当たりばったりで命令ブロックを置くのではなく、まず頭の中で考え、シミュレーションしたのち、命令ブロックを配置することが、論理的に先を読む力につながるということを気づかせるよう導く。</u></p>	
<p>10:00 ～ 15:00 (5)</p>	<p>展開Ⅰ  ミッション 3～6</p>	<p>●ミッション6まで各自でさせて、「できる感」を持たせる。</p> <p>5分もかからずにできる生徒と、ミッション3（右折）、ミッション6（左折）でひっかかる生徒が出てくるが、一度クリアするとミッション6までは簡単に行ける。</p> <p>★ここで、ミッション6までクリアできたかどうかを問う。</p> <p>「簡単」という声を拾い、「できる感」と次のミッションへ進みたい「意欲」を持たせる。</p>	 
<p>15:00 ～ 20:00 (5)</p>	<p>展開Ⅱ  ミッション 7～8</p>	<p>●先を見通して論理的に考えることを経験させるため、ブロックを置く前に、頭の中のシミュレーションを「言葉」で表現させる。</p> <p>ミッション7および8（右折と左折が混じる）を画面で見せ、クリアするための方法を、各自の言葉で表現させる。</p>	

<p>20:00 ～ 30:00 (10)</p>	<p>展開Ⅲ  ミッション 9～12</p>	<p>●ミッション12まで各自でさせ、達成感を持たせる。</p> <p>音を鳴らす、スタートに向きが異なる、などの新しい展開が出てくるため、クリア時の達成感が持ちやすい。</p> <p>★ここで、ミッション12までクリアできたかどうかを問う。</p> <p>「できた」という声を拾い、「やればできる感」と次のミッションへ進みたい「意欲」を持たせる</p>	<p>みっしょん9                      みっしょん10</p>  <p>みっしょん11                      みっしょん12</p> 
<p>30:00 ～ 40:00 (10)</p>	<p>展開Ⅳ  ミッション 13～</p>	<p>●難度があがるミッション13以降を、どこまで行けるか各自でチャレンジ。</p> <p>5分間という時間を区切る。ただし、じっくりと取り組むように指示する。</p>	<p>みっしょん13                      みっしょん14</p>  <p>みっしょん15</p> 
<p>40:00 ～ 45:00 (5)</p>	<p>まとめ</p>	<p>●目標の(再)確認</p> <p>&lt;繰り返し&gt; 行き当たりばったりで命令ブロックを置くのではなく、まず頭の中で考え、シミュレーションしたのち、命令ブロックを配置することが、論理的に先を読む力につながることを気づかせる。</p>	