

学習指導略案

単元指導計画（全体時間 19 時間）		
1. 動くものを作ろう ... 6 時間 2. ゲームランドを作る準備 ... 4 時間 3. 動きをコントロールする ... 4 時間 4. ゲームランドで楽しもう ... 5 時間		
本時の目標と展開（4,5/19）平成 11 年 10 月実施 児童数 36 名		
・コンピュータで動きや速さをコントロールする。 協力して作品をイメージどおりに動くようにする。		
学習活動	機器，教材・教具	指導上の留意点
1. コンピュータでコントロールすることができるように準備をする。 2. 動きのテストをする。 ・ テストボタンを使って動きを確かめる。 3. インターフェイスに接続してコントロールする準備をする。 ・ インターフェイスの各ポートに接続をし，動かす準備をする。 ・ モーターの番号と接続するポートをしっかりと確認する。 4. ロゴライターを起動して命令を打ち込む。 裏のページに，掲示された手順を打ち込む。 ・ 前進，後退の時の極性を考える。 ・ 動かす方向を考えながら手順名や数字を変えていく。 ・ モーターのパワーと速さを考える。 5. 表のページから手順を打ち込み，動きをみる。 ・ 動きがイメージに合わないところを調整する。 ・ 手順の調整とレゴ作品の動きの調整を状態にあわせてする。 6. お互いのグループの動きを見合う。 動きが調整できたらお互いの作品を見合い，よいところを参考にする。 7. 次時の活動について知る。	コンピュータ モニター インターフェイス 電源 走行用ベニヤ板 サンプルプログラムの掲示 手順の例 レゴはじめ てじゅんは まえ きょくせい は 0 パワーは 5 おくるポ ートは “a オンのじか んは 180 おわり	・ グループごとに準備をする。 ・ 動きを確かめる。 ・ ポートへの接続を確認してから行うようにする。 ・ 命令を打ち込む時は，スペースを入れることに気づかせる。 ・ 数字を変えると速さなどが変わることに気づかせ，自由に数字を変えて必要な速さやパワーを見つけ出すようにする。 ・ f.5 を使うとコマンドセンターに簡単に戻ることができることを知らせる。 ・ 動きが思ったようにならない時は，作品の重量にも目をむけると良いことを助言する。 ・ 動き方など良い点を中心に評価をし合う。 ・ 次時の活動を予告する