

学 習 指 導 案

令和〇年〇月〇日 (〇) 〇限実施

科 目	プログラミング	指 導 者	T1. 〇〇 〇〇 T2. 〇〇 〇〇
指導学級	1年〇組 〇〇〇〇科	使用教室	1年〇教室 (〇〇〇〇)
使用教材	プリント、プロジェクト、タブレットPC Excel、MetaMoJi Classroom、manaba	指導単元	メソッドの利用
単元の目標	(1)メソッドの作成方法とメソッドを利用した各技法をプログラミングする技術を身に付ける。 (2)メソッドの有効性について自ら思考を深め、効率的なプログラムの作成について適切な判断ができる。 (3)メソッドを利用した各技法について、適切な利用方法を導き出すために、主体的かつ協働的に取り組む。		
本時の目標	プログラミングを通してメソッドの役割を理解しながら自分の課題点を把握し、それを解決しようとする主体的な姿勢や協働する姿勢が見られる。【主体的に学習に取り組む態度】		
指導の内容・ねらい	学 習 活 動	指導上の留意点・観点別評価	
<導入> ○本時の目標を確認する。 ○前時までに解いた問題や流れ図の解説を行う。 ○プログラムのデータを提供する。 経過時間5分	<ul style="list-style-type: none"> 前時までのグループまたは個人で着席する。 本時で学習する内容を確認する。 前時の復習を行う。 クラスとメソッドの関係について復習する。 前時までの○×△印を確認して自身の課題を把握する。 	<ul style="list-style-type: none"> 1時間の流れを表示し、本時の流れを確認する。(T1) paiza.ioを開かせる。 提供データがDLできているか確認する。前時までに到達している場合はデータを開かせる (T1、T2) 	
<展開> 生徒向け目標 釣り銭プログラムを作成してメソッドと引数と戻り値の役割を理解しよう。			
○自身のレベルに合わせたプログラミングを行う。 ○生徒の進捗度に応じて解説を行うプログラム(レベル1～3)を選択する。 ○プログラムの続きを作成させる。 経過時間 40分	レベル1：justcoinメソッドを完成させる。 (前時まで終了している可能性あり) レベル2：mincoimメソッドを完成させる。 レベル3：支払金額を無制限で対応させる。 <ul style="list-style-type: none"> プログラミングとデバッグを行う。 デバッグした際はどこを修正したか、ワークシートにメモする。 ・以下の印をワークシートの流れ図に記す。 ○：自力で理解 △：周囲や解説を聞いて理解 ×：わからなかった	<ul style="list-style-type: none"> 進捗度のみでプログラミングの時間を調節する。(T1) 主体的な学習ができるよう、机間指導や言葉がけを行う。(T1、T2) 目標 行動観察・ワークシート T2 は机列表を用いて生徒の行動観察を記録。 デバッグに困っている生徒を中心に巡回する。(T1、T2) 	
<まとめ> ○本時の内容を振り返る。 経過時間50分	<ul style="list-style-type: none"> formsから本時の自己評価を行う。 MetaMoJiに完成プログラムを提出させる。(終わっていない場合は宿題とする) ワークシートを提出する。 	<ul style="list-style-type: none"> 目標 自己評価(参考) 自己評価は具体的に記述するよう促す。(T1、T2) 	