

略案の様式

中学部 「プログラミング（運動動作）」略案		対象者：4名 担当者：○藤川 メンター（横川）
日時・場所	平成29年12月18日（月）10:10～10:40 ・中学部中A教室	
単元・題材	やってみよう	
授業のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分ができる運動や動作を理解し、コマンドを選ぶことができる。</li> <li>・キューブの向きを理解し、正しく積むことができる。</li> <li>・自分で作ったプログラムを、コマンドの通りに動いて表現できる。</li> <li>・音楽を聞き、リズムに合わせて身体を動かすことができる。</li> </ul>	
活動内容	支援方法	評価のポイント
○あいさつをする。	起立、礼のタイミングは生徒の状態を確認しながら。	注目度、始まりへの意識
○キューブのコマンドに従い呼名	キューブのコマンドを見やすい位置に設置する。	キューブを見て、自分の番であることに気づけているか。
○この時間での活動を確認しよう ・キューブって何？ ・コマンドって何？ ・プログラミングって何？ ※どんなことをするのか知ろう	理解の状態を確認しながら行う。	注目と期待の程度、わかったことに対する思いの表出 他者への気づき、他者への意識、
○順番を決めよう ・キューブを使って活動の順番をプログラミングしよう	生徒の表出の状態を確認しながら、適切な声掛けをする。	傾聴の程度、やりたい思いの表出
○やってみよう ・教員やメンターの支援を受けながら、キューブを積み上げ、コマンドを貼る。 ・自分でプログラミングした通りに、動いてみよう	キューブの移動やコマンドの選択を自分で決定できるように促す。プログラミングを確認してから、実際に動く。友達への意識づけ。	自分の得意な動きや、できる動きを選択できているか。 他者への気づき、他者への意識。
○あいさつをする。 ・今日の感想を発表する。	・活動を映像で振り返る。	自分の思いのまとめ 終了への意識