



教材名	道順プログラミング	使用学部	小学部
		使用授業	生活単元学習

教材の使用方法

買い物学習の単元で、コープまでの道順をプログラミングで学習しました。

イラストの男の子を、左右、上下の矢印で動かし、コープまでたどり着けるようにします。レベル1は障害物なしの状態、単純に6手でゴールできる道を考えます。レベル3では、信号機や止まれるの標識などの障害物が増えて道順が難しくなっていきます。最初は矢印を全部上方向にして地図からはみ出してしまう子や、1周回ってスタート位置に戻ってきてしまう子などがいましたが、失敗を重ね、だんだんとゴールできる道順に気付ける子が増えていきました。試行錯誤しながら道順プログラミングを使った学習を楽しみました。

- ①矢印を上から6枚並べます。
- ②矢印の向きの通りに男の子を動かします。
- ③6手でコープまでたどり着けたら合格です。