

一年生に教えよう

テーマ 次への一歩 活動報告

時数

1～2

難易度

★★★



Sotaとはじめる
フローチャート

一年生に教えるテーマを決めて、ロボットを使って内容を伝えます。プログラミングの下書きとなる流れ図「フローチャート」に入力・実行する体験を通して、プログラミングの基本的な考え方「じゅんじ」と「じょうけん」を学びます。

本時のめあて

一年生に教えるテーマを決めて、ロボットを使って伝えることを通して、プログラミングの基本的な考え方である「じゅんじ」「じょうけん」を学びながら、活動報告書へつなげる。

● 使うもの

・Sota（本体） ・Sotaとはじめるフローチャート ・ワークシート★ ・プログラム完成例★

★は[Sota 授業案データ]フォルダの[国5_一年生に教えよう]フォルダにあります。

全員ミッションのワークシート

Sotaとはじめるフローチャート ワークシート

〔国語〕 一年生に教えよう

学年 組 名前



全員ミッション 学校のよいところを2つ教えよう

学校のよいところを2つ決めて、Sotaくんに1つずつ説明してもらいましょう。

命令が上から順番に1つずつ動くことを「じゅんじ」と言います。



Sotaくんの言葉や動きをどうするかを自由に考えて書きましょう。

No	やること	Sotaくんの言葉や動き
①	話す	(見本) “学校のいいところを2つおしえるね”
②	動く	(見本) ようこそ
③	話す	(見本) “校庭は、きせつのお花や虫がたくさん見つけれよう”
④	話す	(見本) “図書室は、1年生にもおもしろい本がいっぱいあるよ”
⑤	動く+話す	動く (見本) バイバイ 話す (見本) “学校のいいところをわかってくれたかな”



まとめ 気づいたことや思ったこと

追加ミッションのワークシート

Sotaとはじめるフローチャート ワークシート

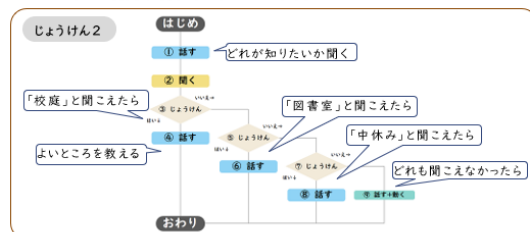
〔国語〕 一年生に教えよう

学年 組 名前



追加ミッション 学校のよいところを選んで教えよう

学校のよいところを3つ決めておいて、一年生に選んでもらって、その答えによってSotaくんの反応が変わるようにしましょう。



Sotaくんの言葉や動きを自由に考えて書きましょう。

No	やること	Sotaくんの言葉や動き
①	話す	(見本) “校庭、図書室、中休みのどれが聞きたい?”
②	聞く	
③	じょうけん	(見本) “校庭”
④	話す	(見本) “校庭は、きせつのお花や虫が見つけれよう”
⑤	じょうけん	(見本) “図書室”
⑥	話す	(見本) “図書室は、おもしろい動物の絵本があるよ”
⑦	じょうけん	(見本) “中休み”
⑧	話す	(見本) “中休みは、校庭でおいごっこをしているよ”
⑨	動く+話す	動く (見本) 考える 話す (見本) “ごめん、もう一度やてね”

● 授業（本時）の流れ

1	導入 ⇒ 1年生に教えたいテーマと内容を決める。	
2	準備や練習 ⇒ プログラムの流れを考えたり（確認したり）、ブロックの使い方を練習する。	
3	全員ミッション ⇒ プログラム「（例）学校のよいところを2つ教えよう」を作る。	難易度 ☆☆☆
4	追加ミッション ⇒ プログラム「（例）学校のよいところを選んで教えよう」を作る。	難易度 ☆☆☆
5	まとめ ⇒ 今日体験したことについて話し合い、活動報告書へつなげる。	

1	導入	1年生に教えたいテーマと内容を決める
2	準備や練習	ワークシートで流れを考える（確認する） ソフトウェアを起動して操作の練習する

3 全員ミッション (例) 学校のよいところを2つ教えよう（じゅんじ）

プログラム完成例：学校のよいところ_全員.stf2

学校のよいところを2つ決めて、Sotaに1つずつ説明してもらうプログラミングを体験することで、「じゅんじ」の流れを学びます。

ねらい	分類	画面
「じゅんじ」の流れを学ぶ。	スタート画面のメニューボタン	じゅんじ
①やることを伝える。	①話す	はじめ
②動きをする。	②動く	① 学校のいいところを2つおしえるね と話す
③1つめのよいところを話す。	③の から「話す」を選ぶ	② ようこそ（むかえる）の動きをする
④2つめのよいところを話す。	④話す	③ 校庭は、きせつのお花や虫がたくさん見つけれられるよ と話す
⑤終わりの動きとあいさつをする。	⑤の から「話す+動く」を選び、一段目に動き二段目に言葉	④ 図書室は、1年生にもおもしろい本がいっぱいあるよ と話す
動かしてみよう。		⑤ パイパイの動きをする 学校のいいところをわかってくれたかな と話す おわり
		・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・プログラムは自動的に終わる。（Sotaの目の色はオレンジ色）

(例) 学校のよいところを選んで教えよう(じょうけん2)

プログラム完成例:クイズ_追加.stf2

学校のよいところを3つ決めておいて、一年生に選んでもらい、その答えによってSotaの反応が変わるようなプログラミングを体験することで、「じょうけん2」の流れを学びます。

答えの判断は、「もし、～なら」を使用し、「～」に条件を設定します。

ねらい	分類	画面
じょうけんが3つの流れを学ぶ。	スタート画面のメニューボタン	じょうけん2
①質問する。 ②答えを聞く。 ③もし、1つめの条件にあてはまれば、 ④そのよいところを教える。 ⑤～⑧ 同じようにして、2、3つめの条件とよいところを設定する。 ⑨設定した3つの条件以外なら、わからない動きと話をする。	①話す ②きく ③じょうけん ④話す ⑤の●から「話す」を選ぶ。 ⑨動く+話す 一段目に動き 二段目に言葉	
動かしてみよう。		<ul style="list-style-type: none"> ・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・Sotaの目が水色の時に話かける。 ・条件にあてはまる答えの時は、プログラムは自動的に終わる。(Sotaの目の色はオレンジ色) ・条件にあてはまらない答えの時は、プログラムを繰り返す。

一年生の反応やもっと工夫したほうがよかった点について話し合う。