授業デザインシート

単元　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　（第　　時）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学習活動 | 主な発問や指示（○）と予想される児童の反応（・） | 支援（◇）・留意点 |
|  |  | 見方・考え方  資質・能力 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 観点 | ☑ | 項目（単元を通して，できるだけ多くのチェックがつくようにする） |
| 問題解決 |  | 児童が問題を発見する場面がある。 |
|  | 児童が問題解決の方向性や手順を考える場面がある。 |
|  | 問題解決のためのプログラムを組む活動がある。 |
| 教科の学び |  | プログラミング体験を行ったからこその学びがある。 |
|  | 思考ツールを使うこと(共通点・違いの明確化，説明等)の良さがある。 |
| あきらめずに  取り組む姿勢 |  | 児童が間違えてもよい雰囲気づくりができている。 |
|  | 児童が解決(思考)する時間を十分に確保できている。 |
| 創造性 |  | 児童が創造性を発揮する場面がある。 |
|  | 教師自身が楽しむことができる。 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学習活動 | 主な発問（○）と予想される児童の反応（・） | 支援（◇）・留意点 |
|  |  |  |