

FREE TEACHER GUIDE

Blockly Games 2

迷路・45分授業

スターターガイド

授業の準備から振り返りまで、この1冊で始められます。



このPDFに入っているもの

- ✓ 45分授業の時間配分
- ✓ 進行のポイントと声かけ例
- ✓ 印刷して使える振り返りシート

無料

公開中の問題

登録不要

ブラウザで開始

対象

初めての授業にも



教材を開く

<https://tatepro.com/blockly/index.html>

LESSON PLAN

45分で進める授業モデル

迷路レベル1から始め、実行と修正を繰り返す時間を中心に組み立てます。

5分

導入

今日のゴールと画面操作を確認

「まず動かして、違ったら直す」ことを伝えます。

8分

操作確認

ブロックを置く・つなぐ・実行する

正解を先に示さず、操作だけ全員で確認します。

17分

個人で挑戦

迷路の問題を自分の手順で解く

止まっている場合は、実行結果を一緒に見ます。

10分

共有

複数の解き方を見比べる

ブロック数だけでなく、読みやすさにも注目します。

5分

振り返り

使った考え方を言葉にする

4ページの振り返りシートを使います。

授業前の確認

使用する端末で教材を開けるか確認し、最初に取り組むレベルを決めておきます。

学習状況は使用中のブラウザ内に保存されます。

FACILITATION

答えを教えすぎないための声かけ

学習者が実行結果から原因を見つけられるよう、質問で次の一手を支えます。



動かないとき

最初のブロックから、何が起きたか順番に見てみよう。



違う方向へ進むとき

曲がる直前、キャラクターはどちらを向いている？



ブロックが多いとき

同じ並びを何回使っているかな？ まとめられる部分はある？



手が止まったとき

ゴール全部ではなく、次の角までならどう進める？

OBSERVATION POINTS

授業中に見るポイント



試す 正解を待たず、自分でブロックを組んで実行できたか



確かめる 実行結果と予想の違いを見つけられたか



直す 違いをもとにブロックを変更できたか



説明する 自分の手順や工夫を言葉で伝えられたか

WORKSHEET

迷路の振り返りシート

名前 _____ 日付 _____

1

今日クリアしたレベルを書こう。

レベル

2

使った考え方に○をつけよう。

順番に実行 ・ 繰り返し ・ 条件分岐 ・ 関数 ・ その他

3

うまくいかなかったとき、どのように直しましたか？

4

自分のプログラムで工夫したところはどこですか？

5

次に挑戦するとき、試してみたいことを書こう。

先生用メモ

気づいたこと、次回確認したいこと
