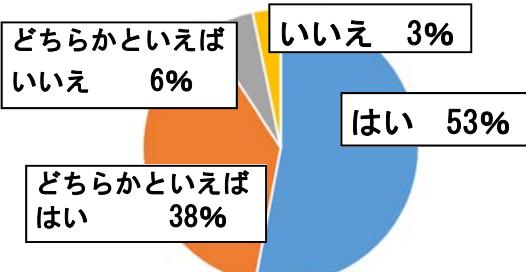
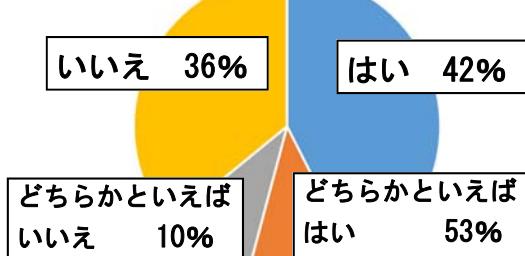


友だちと何度も試したり、繰り返したりして学習することが好きですか。



本校児童の実態 (アンケート調査より)

プログラミングをやったことがありますか？



児童がプログラミングの体験を通して、論理的な思考力を身に付ける学習活動

ねらい

- 身の回りには、たくさんのコンピュータがあり、生活に役立っていることを知る。
- プログラミングの仕組み（順次・繰り返し・条件分岐等）を知る。
- 自分の意図することを友達と相談し、コンピュータを通して試行錯誤しながら、実現させるという体験をする。

今年度の実践		活動の様子		来年度の予定	
1年	1年 学級活動 「ともだちと いっしょに」 2年 生活科「作ってあそぼう」 (教材)・PETS	 実際に動かして確かめます。	 話し合いながら考えます。	1	図工「自分のおもいをあらわそう」 ・ViSCUIT
2年	総合的な学習の時間 「楽しいプログラミング」 (教材)・絵本「ルビィのぼうけん」 ・Hour of Code	 協力してプログラミングをします。	 実際に体を動かして確かめます。	2	教科「日本語」 「季節の言葉を見つけよう」 生活科「作ってあそぼう」 ・PETS
3年	総合的な学習の時間 「楽しいプログラミング」 (教材)・絵本「ルビィのぼうけん」 ・Hour of Code	 自然と教え合いが始まります。	 グループで相談して、プログラミングを直します。	3	総合的な学習の時間 「楽しいプログラミング」 ・絵本「ルビィのぼうけん」 ・Hour of Code
4年	総合的な学習の時間 「プログラミングで動かそう」 (教材)・アーテックロボ(信号機) スタディーノ	 先生達も学びました。		4	総合的な学習の時間 「プログラミングで動かそう」 アーテックロボ(スタディーノ) 社会「社会の安全を守る」 理科「電気の働き」
5年	総合的な学習の時間 「プログラミングで動かそう」 (教材)・アーテックロボ(信号機) スタディーノ	 グループで相談して、プログラミングを直します。	 先生達も学びました。	5	教科の中で学習を深める活動として実践していく。 社会「自動車工業に携わる人々」 算数「倍数と約数」「正多角形」 理科「電流の働き」など
6年	学習活動			6	教科の中で学習を深める活動として実践していく。 算数「ならべ方と組み合わせ方」 理科「わたしたちの生活と電気」 など

学習を終えて（子どもたちの声から）

【低学年】

- ・間違えたところを直して成功させることも楽しかったです。
- ・みんなで協力してめいろをクリアするのが楽しかったです。
- ・プログラミングは、命令をしたら動くことだと分かりました。

【中学年】

- ・コンピュータは命令したことしかやらないので考えることが大切だとわかりました。
- ・難しかったけど、友達が助けてくれたのでうれしかったです。
- ・ちゃんとくわしく言ったならみんながわかりやすく、行動できるとわかりました。
- ・プログラミングはいろいろ町の中にたくさんあるのがわかりました。

【高学年】

- ・身の回りにはたくさんのコンピュータがあることを知るとともに、コンピュータは生活に役立っていることに気づくことができた。
- ・プログラミングは、命令をしたら動くことだと分かりました。
- ・友達と一緒に作ったり、わからないことなどは聞いたりすることができますのでいい学習になると思った。
- ・グループのみんなで話し合って協力して信号を付けることができました。
- ・失敗したりしたけどしっかり話し合ってできた。
- ・少しずつみんなで改善していって、いい信号機が作されました。