

星の子通信 2

～チーム星宮小のみなさんへ～

R元年.12.20. No.14

文責 新井麻起



先生方の活躍ぶりや授業等の様子、先生方へのメッセージを載せています。

本校では、学校研究課題として、主題「主体的・対話的で深い学び」の視点からの授業改善～「見方・考え方」を働かせた「深い学び」への指導方法の工夫～に取り組んでいます。

今回はパソコンクラブでプログラミングの授業を行ったものを紹介します。(4年～6年は授業で学習済みです。)

田口 明宏 教諭 教科 クラブ活動 パソコンクラブ「車をプログラミング」



【ソフトを使う】

mBlockというソフトを使って、車を動かすための命令を入れます。そして車に命令を入れた後、その通りに車が動くか、また、思った取りに動かなかった場合、どの命令が間違っていたのか、また、どんな命令が必要なのかを車を動かしながら、命令を変えていく学習です。

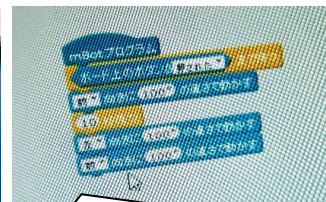


mBlockというソフトを使う。

【車を動かすプログラムをつくる】

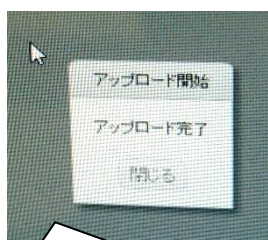


車をどう動かすか、何種類かの指示をつくっていく。



何種類かの指示をつくる。
例：前向きに100の速度で動かす。
：10秒待つ。
：左向きに100歩の速さで動かす。

【アップロード】



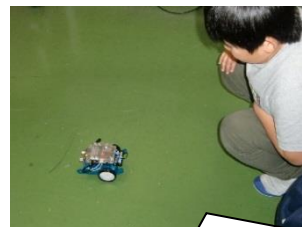
アップロードする。(つくったプログラムを車に入れる。)

【命令が入った車】



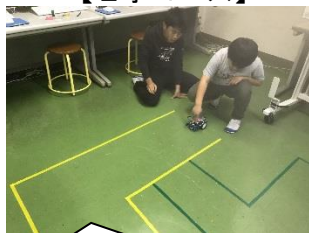
車についていたプラグをはずす。

【命令の確認】



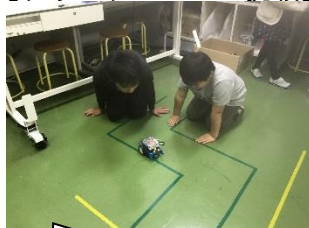
車を動かしてみて、プログラム通りに動いているか、また動かしたいように動いているか確認する。

【L字コース】



次はL字コースを作り、走らせてみる。「うーん3秒だと早いから4秒にしてみる？」と車を走らせながら適切な指示に変えていく。

【クランクコースへ挑戦】



次はクランクに挑戦！「コース通りに走るかな・・・」

子ども達は、こうした学習を通して、日常にある便利なもの
例：エアコン：自動ドア：ゲーム：自動車なども色々なプログラムによって動いている、という新たな視点での物の見方ができるようになっていきます。