

パソコンクラブ

D

実践概要

ICT機器を使ってどんなことをしてみたいのか、児童に活動計画を立てさせた。そして、使ってみたいプログラミングソフトを選ばせて、自分の思いが表現できるように少しずつ作成した。

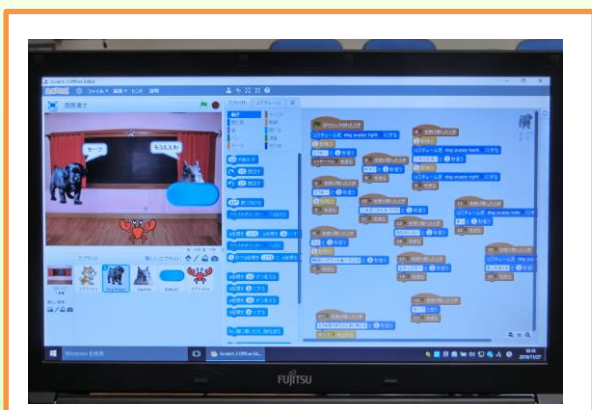
使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

Scratch2.0（MIT メディアラボ）
 mBot（Makeblock）
 viscuit（デジタルポケット）
 ノートパソコン（Windows10）

題材計画（13時間）

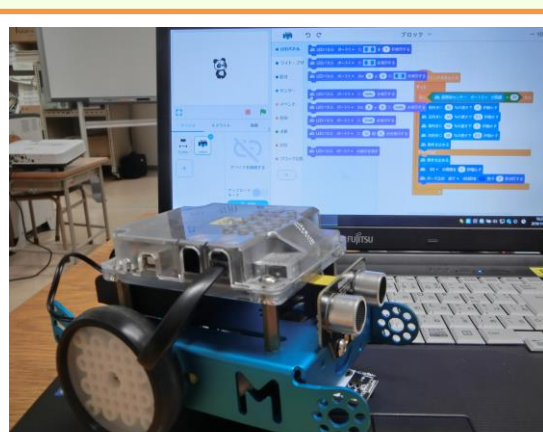
	○主な学習活動	●指導上の留意点・◇評価内容等
導入	○クラブ活動の時間にどのような活動をしたいか、前年度の例を参考に計画を立てる。	●学校にどのような機材やソフトがあるか、クラブ担当で把握し提示する。
展開	○興味に基づいて使用ソフトを選び、自由にプログラミングをする。 ○互いに作っているものを見せ合い、よりよいものになるよう工夫する。	●ソフトやハードの使い方を簡単に説明する。 ●不具合が起きたときは、その都度対応する。 ◇自分で課題を決め、プログラムを組んでいる。
まとめ	○クラブ内でどのようなものを作ったのか見せ合う。 ○クラブ発表会で成果物を発表する。	●児童の工夫した点を認める。 ◇自分の思いをプログラムで表現している。

ここに注目！（本事例のポイント）



「Scratch」作品例

「Aが起きたときにBをする。」というブロックと「〇〇と言う。」という吹き出しを作るブロックを組み合わせたプログラム。いくつも組み合わせることで、2種類のキャラクターが掛け合いをするというプログラムを組んだ。



「mBot」作品例

内蔵されている超音波センサーを使ったプログラム。センサーが反応しない間はまっすぐ走り、センサーが反応した場合は、向きを変えるというプログラムを組んで、ロボットを走行させた。