

校内研究 通信

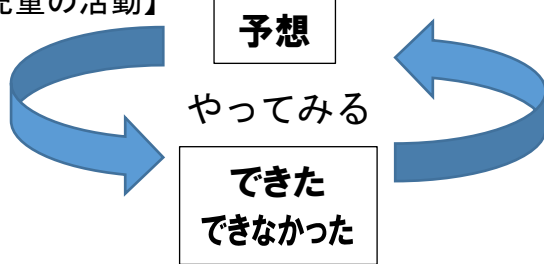
7月7日（火）研究全体会
6年生 外国語「行き先を案内しよう」

協議会より

西田光昭先生（柏市教育委員会 専門アドバイザー）の御指導

本時・本単元

【児童の活動】



【scratch】

- ・シミュレーション } バランス
- ・プログラミング } よく
- ↳ シンプルに (要素をしぼって)

Scratch を使う
= 自分から操作しな
いと動かない

「教わる」姿勢
= 主体的

【ねらい・目標】



分けて (情報を整理する)

つなげて
考える

電車に
・乗る
・降りる
・乗り換える

子どもが考えるの
に必要な要素を
押さえておく。

どう表現したらいい
のか

○ICT 支援員との連携…

今回は、授業で行いたいこと、要望を伝えて、ICT 支援員さんが scratch データを自作した。基本は、ねらいに応じて、使えるデータを見つけてくださる。ぜひ「要望を伝えて」みてください。(月 2 回来校。)

教えて 6 年生！

あれほどまでに scratch や PC を使いこなしていた 6 年生。昨年からのような経験をしているのか、聞いてみました！

5 年生のとき

- ・右クリック・左クリックからの指導
- ・「ジャストスマイル」でタイピングゲーム
- ・「コードモンキー」にてプログラミング導入 (週 1 で 3～4 回実施)
- ・scratch (①水族館を作ろう 〈2 回ほど〉…魚の動きをプログラム。
②算数の作図 〈3 回ほど〉)

6 年生のとき

- ・scratch ゲームを自分で作る (現在までに 2 回ほど)

次回 研究授業

9月8日（火） 2年生 学活（予定）…自分たちの生活を見直す。
(アンプラグド・プログラミングで整理し、よりよくするために話し合う。)

子曰、學而不思、則罔。思而不學、則殆。

とても素晴らしい研究授業のスタートが切れました。今後の研究に生かしていきます。