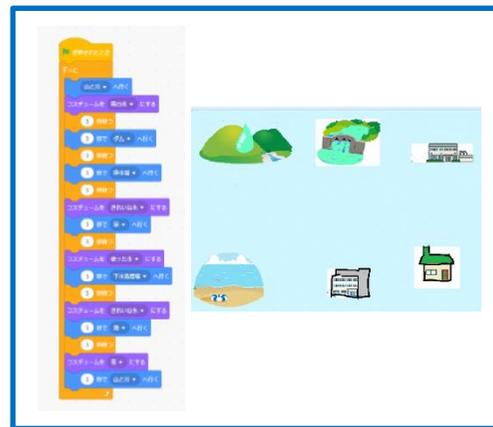


小学校4年生 教科名 社会



水のじゅんかんをあらわす  
プログラムを作ろう

上・下水道や森林の働き等について学習した後、単元の後半に、水の流れを表すプログラム作成を通して、水の循環についての理解をより深めます。



○使用言語○  
Scratch3.0  
※左図はブロックの組合せ及びスプライトリスト

○使用環境○  
ノート PC  
※2人で1台使用

○実践授業の展開例○

本時の目標

水の流れを表すプログラムを作成する活動を通して、水の循環についての理解を深める。

<p>導入</p>	<p>○学習課題の把握</p> <p>水がどこから来てどこへ行くのか流れをまとめよう。</p>	
<p>展開</p>	<p>○見本のプログラムを参考にし、水の流 れについて話し合わせる</p> <p>水を動かす方法を考え、PCを操作する前にワークシートを使って整理する。</p> <p>○プログラムを考えさせる</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>水が循環する様子に着目し、水がどのように動くのか考えてプログラムをつくる。</li> <li>浄水場や家庭では水がどのような状態になるのか「雨水」「きれいな水」「使った水」「雲」のスク립トになるようにプログラムをつくる。</li> </ul>	<p>補足・留意点等</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ペアで話し合いながら活動させる。</li> <li>見本として完成したプログラムで動いている様子を見せる。</li> </ul>
<p>まとめ</p>	<p>○まとめと振り返り</p> <p>作成したプログラムによって水が循環していることを確認した後、ワークシートに「水の循環」について振り返りを書く。</p>	