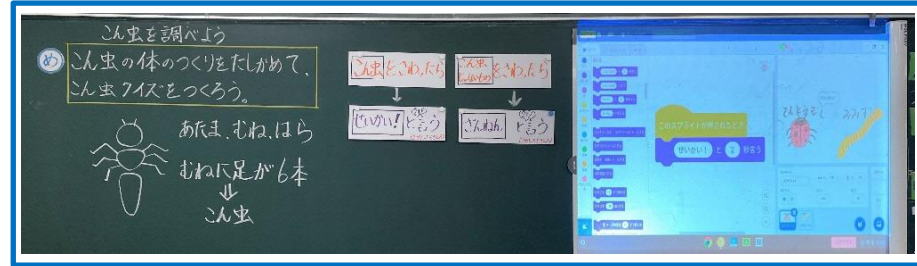


小学校3年生

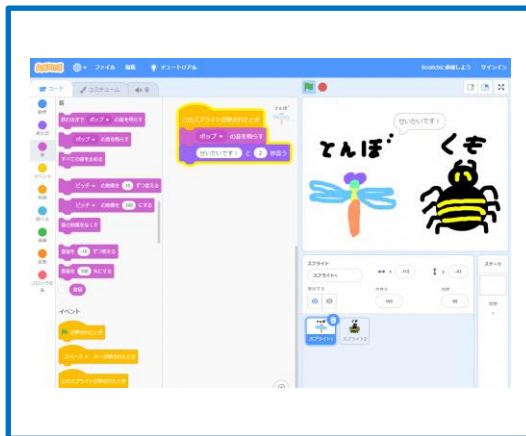
教科名

理科



## 昆虫クイズをつくろう

昆虫か昆虫でないかを問うクイズを作り、昆虫のからだのつくりについて理解を深めます。



○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

○使用教材・環境○

タブレット PC

※Chromebook

## ○実践授業の展開例○

本時の目標

昆虫の体のつくりについて理解を深める。

導入

○昆虫の体のつくりを確認する。

頭・むね・はらに分かれていること、むねに足が6本ついていることを確認する。



展開

○昆虫と、昆虫でないものを挙げさせる。

・昆虫と昆虫でないものにはどんなものがあるか考える。

・Scratch を操作して昆虫と、昆虫でないもののスプライトを描く。

○昆虫をさわると「せいかいです」昆虫でないものをさわると「ざんねん」と言うプログラムを作らせる。

・教師の作ったプログラムの動作を見て、どのような仕組みか考える。

・「このスプライトが押されたとき」「『せいかいです』と2秒言う」というプログラムをつくる。

・昆虫でないものも同様に作る。

・できたクイズを児童同士で出し合う。



補足・留意点等思考の段階をフローチャートに表す。



まとめ

○学習についてまとめる。

・昆虫にはどんなものがあり、なぜそれは昆虫であるといえるか、説明し合う。

・プログラムをつくった思考の段階について振り返り、ワークシートに記述する。

