

小学校6年生 教科名 総合的な学習の時間



びっくりハウスの仕掛けを考えよう

NHK for school「Why!?プログラミング～びっくりハウス～」を視聴して、キャラクターに意図した動きをさせるためのプログラミングを行います。



- 使用言語○  
Scratch3.0
- 使用教材・環境○  
NHK for school  
PC  
InterCLASS  
(授業支援システム)

○実践授業の展開例○

本時の目標

自分の意図した動きやタイミングでキャラクターを動作させるプログラミングを行うことができる。

導入

○学習課題の把握

「びっくりハウス」にはどのようなプログラミング操作が必要なのかを知り、自分なりにプログラミングに生かそう。



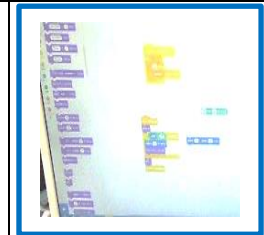
展開

○「Why!?プログラミング」を視聴して、プログラミングの内容を確認させる。

キャラクターに自分の意図した動きやタイミングで動作させるプログラムを考えさせる

○作成したプログラムの工夫した点を共有させる

InterCLASS を使い、児童が作成したプログラムを共有し、話し合い活動を通して、友達の作品の工夫した点やよい点を確認する。



補足・留意点等  
友達同士でお互いを認め合う場を設定する。

まとめ

○授業をまとめる

プログラムした時の自分の思考を振り返らせ、ワークシートに記述させる。

