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。



O使用言語O Scratch3.0

○使用教材・環境○ NHK for school PC InterCLASS (授業支援システム)

〇実践授業の展開例〇

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。

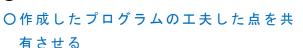
尊 | 〇学習課題の把握

「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 〇「Why!?プログラミング」を視聴して、 開 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



InterCLASS を使い、児童が作成したプロ いを認め合う場を グラムを共有し、話合い活動を通して、友達 設定する。 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 ○授業をまとめる

プログラムした時の自分の思考を振り

め返らせ、ワークシートに記述させる。

