

教科におけるアンプラグドでの学習

教科におけるコンピュータでの学習

フローチャートを作成し手順を可視化する
教科の学習内容の理解を深める

理科 「水溶液の性質」 (B分類)
○いろいろな水溶液の性質について推論しながら調べ、その性質や働きについての考えをもつことができるようにする。
・5種類の水溶液を分類する。

家庭科 「クリーン大作戦」 (B分類)
○汚れ方や場に応じた掃除の仕方を工夫することができる。

コンピュータの働きを知ろう2 (C分類) (アンプラグド)
・提示された絵を、ロボット(ベア)に描かせるためのプログラムを考える。

算数科 「拡大図と縮図」 (B分類)
○拡大図・縮図の性質を基に、対応する角の大きさや辺の長さに着目し、手順を分け作図することができる。

理科 「電気の性質とその利用」 (A分類)
○身の回りには、電気を効率的に利用している道具があることを理解することができる。
・「暗いときだけ光がつく」ものの動きをプログラミングする。

「アーテックロボ」 (C分類)
スタートガイド
プログラミングについて知ろう3
・ブロックでイルミネーションライトを組み立て、点灯の動きをプログラミングする。

「スクラッチ」 (C分類)
プログラミングについて知ろう2
・ねずみがねこを避けて家にたどり着かせるゲームのプログラムを考える。

「スクラッチ」でプログラミングしよう
・「スクラッチ」の基本的な操作方法やブロックの効果を知り、プログラミングする。

「アワー・オブ・コード」 (C分類)
プログラミングについて知ろう1
・キャラクターを目的地の場所までたどり着かせるプログラムを考える。

コンピュータの働きを知ろう1(アンプラグド)
・ロボットが友だちに会いに行くためのプログラムを考える。

プログラミングの楽しさや面白さ、達成感を味わう
プログラミングの技能の基礎を知る

C分類におけるコンピュータでの学習