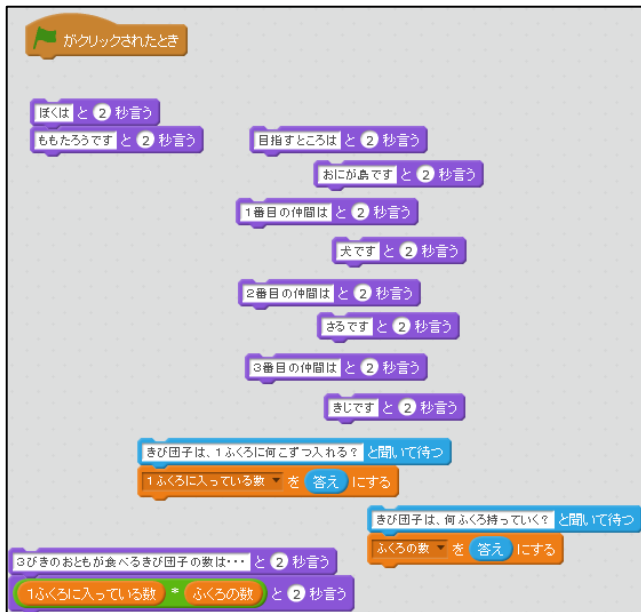


実践記録（小4・総合的な学習の時間）

1 ねらい

課題を解決するために必要な情報を、論理的に取捨選択することができる

2 手立て



- ・ 練習セット（左）… あらかじめブロックが用意しており、適切に並べると物語になるが、順序を変えると変な話になってしまうというプログラム。これを使うことでブロックをつなげたり順序を変えたりする操作に慣れさせることができる。
- ・ ヒントセット（右）… 長方形の周囲の長さ、横の長さから、長方形の面積を求めるプログラムを作るために必要なブロックをあらかじめ用意してある。

3 実践の様子

児童たちはビジュアルプログラミングを行うのが初めてだったので、まず「練習セット」を使って練習させた。児童たちはいろいろなブロックの繋げ方や数値を入力して、様々に変化する物語を楽しみながら、ビジュアルプログラミングの基本操作に慣れていった。

次に「ヒントセット」を開かせ、前時にアンプラグドで作成した手順通りに組み立てさせてみたが、プログラムを実行させると、正しく計算できていなかった。児童たちは様々なブロックのつなぎ方を試していたが、残り時間が少なくなったので、一旦保存させた。次回は続きに取り組むことを伝えた。

最後に「プログラムを完成させるまでの間に、友達に教えたり、教えられたりしたこと」について振り返らせた。

4 成果と課題

- 前時にアンプラグドプログラミングで手順を考えさせていたことで、ビジュアルプログラミングに抵抗なく取り組むことができた。
- 操作上のトラブルで混乱していた児童がいた。「練習セット」での練習時間を十分に設けることで、基本的操作に慣れるようにさせていきたい。