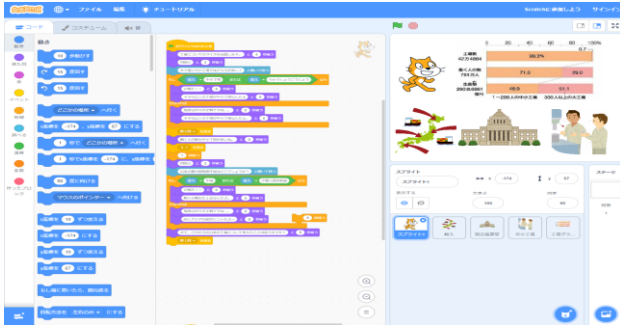


☆プログラミング授業実践 成果と課題 大野北小学校 5年担任 運天 克也

<p>教科 単元名</p>	<p>第5学年 社会科 『工業の今と未来』</p>
<p>教科の目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ さかんな工業の種類や工業地域、大工場と中小工場それぞれの生産の様子など、日本の工業の特色を捉えさせる。 ・ 高い技術やアイデアを生かし、心の豊かさをもたらす工業生産が進められていることを捉えさせるとともに、これからの工業生産について考えさせる。
<p>プログラミングソフト</p>	<p>Scratch スクラッチ</p>
<p>プログラミングソフトを活用した利点</p>	<p>発表のための資料作成を通して、より知識を深める機会が得られることに加え、「Scratch」を活用しての資料作成の場合、「PowerPoint」のような資料を作成できるだけでなく、コンピュータにどのような指示を行えばよいのか、その中身（プログラム）を確認できることが利点ではないかと考える。また、「PowerPoint」のような発表形態に加え、聞き手側の操作によって反応が変化するよう作成できることも利点だと考える。</p>
<p>成果 (児童の様子、変化など)</p>	<p>資料作成の場面、発表者（資料作成者）は、自分が大切だと思うポイントを明確にし、そこがより伝わるためにどのような工夫をしたらよいのか、また、どのようにコンピュータに指示をだしたらよいのかを試行錯誤して考えていた。さらに、近くの友だちやグループの友だちと交流しながら、考えを広げる姿が見られた。</p> <p>発表の場面、聞き手（資料操作）は、自分の考えやペースにあわせて資料を操作することで、一方通行で情報を受け取る発表に比べて、より自分の考えを深めていたように感じられたことが成果として挙げられる。</p> 
<p>課題</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 4年「四捨五入」、5年「偶数と奇数」でしか Scratch に触れていない児童達では、少し時間がかかった。他の場面で、技能の定着を図る必要がある。 ・ プログラミングを活用した授業を通して、社会科で育てたい資質・能力がよりよく育成されていたのか。