

1年生は、個人カードを見ながら自分でログインできるようになってきました。「パソコンの準備をしてね。」と声をかけると、まなびポケットの画面まで開いて待っています。2学期は、まなびポケットの「きょうしつでビスケット」を使って、簡単なプログラミングを行いました。

1 学習内容

プログラミング学習…まなびポケット「きょうしつでビスケット」

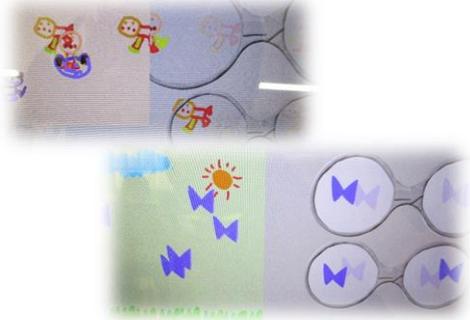
学習内容

- ① 三角形を動かす操作をプログラムして、動かす練習をする。
- ② 魚を描き、口を開けたり閉めたりするプログラムを入力する。
- ③ 自分で絵やキャラクターを描き、プログラムして動かす。



2 実践

- ① 縦方向、横方向、斜め方向に動かすプログラムの方法を覚え、自分でプログラムをして三角形を動かしてみました。
- ② 口を閉じた魚と、口を開けた魚の絵を描き、プログラムを入力することで、魚が口を開けたり閉めたりする動きができるかを試してみました。
- ③ 自分で好きな絵を描き、描いた絵に合った動きのプログラムや、絵が変化するプログラムを入力して、簡単なプログラミングに挑戦しました。



3 活動の様子

最初は、一つずつプログラムしなければいけないところにいくつかの絵を詰め込んで、「先生、動かない。」と困る子がいました。一つの動きをするためには、一つのプログラムを入力するということを再度確認したところ、全員動かせるようになりました。複雑な動きをするためには、いくつかのプログラムを順番に行うことが大切なことを理解する良いきっかけとなりました。プログラムによって様々な動きができることを知って、楽しんで学習に取り組んでいました。友達の動かす様子を見て、「どうやるの?」と聞いたり、「見て、こんなふう to 動くよ。」と見せ合ったり、それぞれのプログラミングの結果を交流していました。子供たちの学習の様子は、学校公開で保護者の方にも参観していただきました。

