

大型提示装置の活用により、児童の興味・関心を高め、 実感を伴ってコンピュータのよさや特徴を捉える学習

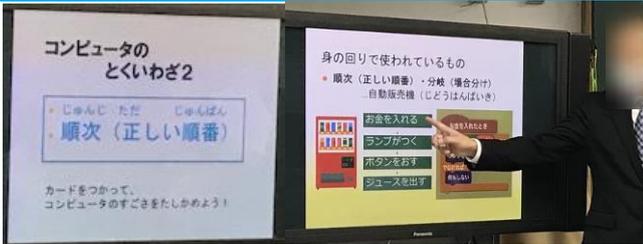
第4学年

住みよい町 わたしたちの「〇〇」

こんな子どもたちの姿が生まれました！

- 大型提示装置の活用により、コンピュータのよさを学級の仲間と共有し、プログラミング的思考の概念をより確かなものにすることができました。

大型提示装置の活用による効果



既習内容のキーワードや学習の方法を提示し、指示の徹底や効率化を図る。

- ・前時を想起させ、プログラミングの3つのキーワード（順次・反復・分岐）を提示する。
- ・視覚的に活動の見通しを示す。



指示に従って同じ動作を続けているうちに間違えたり、疲れてペースが変わったりしてしまうなあ。でもコンピュータなら間違えないね。

大型提示装置に示された指示に従って、身体を動かす活動や、カードを並び替える活動を通して、プログラミング的思考の概念の理解を図る。

- ・ダンスやワークシートでの間違い探し、カードの並び替え等の活動を通して、コンピュータのよさや「順次・反復・分岐」を体験的に理解する。

教師の指導のポイント

- 意図的にアンプラグド（ダンスやカード並び替え）を体験させ、「やってみてどうですか？」「コンピュータだったら？」などと問い、自分自身とコンピュータを比較することでコンピュータのよさを実感できるようにする。

学習ソフト「Hour of Code」を用いた効果



実際のプログラミングを全体で共有することで、コンピュータには正しい指示が必要であることを実感するとともに、次時への興味・関心を高める。

- ・抽出児童が「Hour of Code」を用いてプログラミングを体験する様子を大型提示装置で共有する。
- ・コンピュータに意図した動きをさせるには、3つの基本概念をもとに、どのような指示を出せばよいのか、試行錯誤する。
- ・次時の見通しをもつ。



教師の指導のポイント

- 全体でコンピュータ画面を共有し、コンピュータを思い通りに動かすには、本時学んだ3つの基本概念をもとにした正しい指示が必要であることが実感できるようにする。