

無限大+

ICT活用の可能性は無限大、子どもたちの発想力・成長は無限大、ということで、タイトルは研究通信発行年から「無限大」になりました。昨年度からは、そこに新しい教職員、子どもたちで新しい挑戦！と意味を込めて「+」（プラス）を入れています。今年度も「+」で頑張ります。

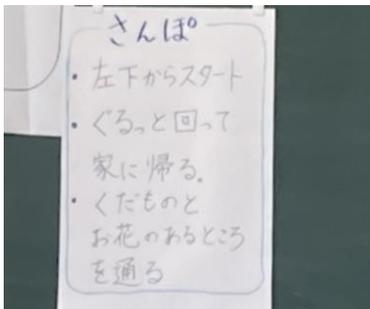
三田市立志手原小学校 研究通信 No.3 2023. 11. 24

2学期が始まり、もう2か月が過ぎました。いよいよ2学期末が見えてきました。朝晩はかなり冷え込み、秋から冬への季節の移り変わりを感じる時期となってきています。

さて、志手原小学校では、プログラミング・ICTの学習を続けています。今回は、2年生のプログラミング、6年生のICTの学習を紹介します。

2年生（生活）

「スクラッチジュニアで楽しもう ～あるくねこをさんぽさせよう～」という学習をしました。猫のキャラクターを決まったコースで動かして、家に帰るまでの道を考えました。「右に進む」「上に進む」などキャラクターを動かす矢印の向きを1つ1つ確認しながら、家までの道を皆で一緒に決めました。今回の学習は、プログラミング教材「ScratchJr」を用いて、iPadの画面上の猫のキャラクターをプログラミングで動かす学習に繋がります。



6年生（社会）

「戦国武将について調べたことを発表しよう」という学習をしました。戦国時代の中で、自分の興味がある武将を調べ、Keynote（プレゼンテーション用アプリ）にまとめて発表する活動です。グループで協力しながらスライドを作成し、見た人がわかりやすいように、文字や画像の配置、大きさなどに気を付けています。発表では、質問を投げかけることや声のトーンに気を付けるなど聞き手を惹きつける工夫もできました。子ども達は、楽しみながら発表をしました。

