

# 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、タイトルは昨年度から「無限大」になりました。今年度は、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。

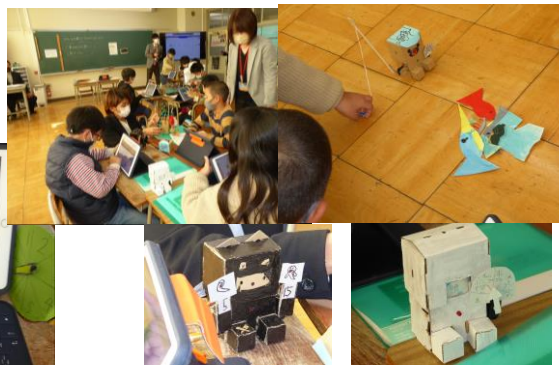
三田市立志手原小学校 研究通信 No.5 2022. 12. 08

様々な学年で ICT 活用やプログラミング教育の実践が取り組まれてきました。今年度の取り組みも大詰めを迎えております。3年生・5年生のプログラミングの実践を紹介します。今回は、研究会があり、多くの先生方に見て貰いました。緊張感もありながらも楽しんで学習することができました。

## 3年生 (embot)

プログラミング教材「embot」を用いた学習をしました。「embot」は、子どもが考えたプログラミング（動作や音など）に従って、動く段ボールのロボットです。「スマイル大作戦 ～おたすけロボットを考えよう～」という学習内容で、取り組んでいます。「基本的なプログラミングの体験」から学習が始まり、みんなが楽しめるように、「自分オリジナル作品」を考えています。

子どもたちは、楽しみながらも試行錯誤しながら、何度も挑戦して頑張っていました。本時は、作品の完成を目指して、一生懸命頑張っていました。



## 5年生 (scratch)

プログラミング教材「scratch」を用いた学習をしました。「scratch」は、子どもが背景を決めたり、キャラクターにプログラミングで指示を出したり、iPadの画面上で、意図した動きができるものです。「志手原の魅力PR大作戦～魅力広場『輝く志手原レインボー』を作ろう～」という学習内容で取り組んでいます。「地域の魅力を伝えるために、実際に話を聞く、体験、調べる事」から始まり、「自然・生き物」「歴史・伝統」「農業・農産物」の3つのテーマで、魅力を伝えるために、「アニメーション、クイズ、ゲーム」に分かれて、取り組んでいます。

子どもたちは、魅力を伝えるために、作品を楽しみながら、作っていました。本時は、自分の作品に、スタート画面を付け加える方法を仲間と協力しながら学んでいました。

