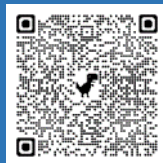


よいや～の風になつて



学校だより
の以前の号
はこちら→



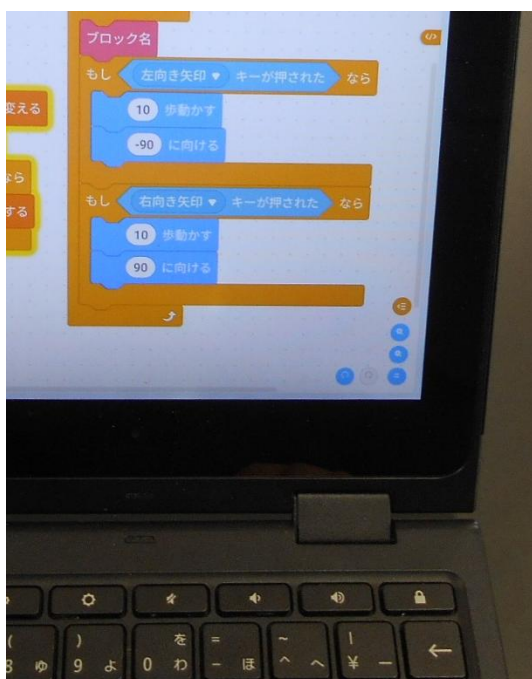
——令和8年2月10日(火) No.30——校長 東原 宏章——

「プログラミングの学習(6年生理科)」



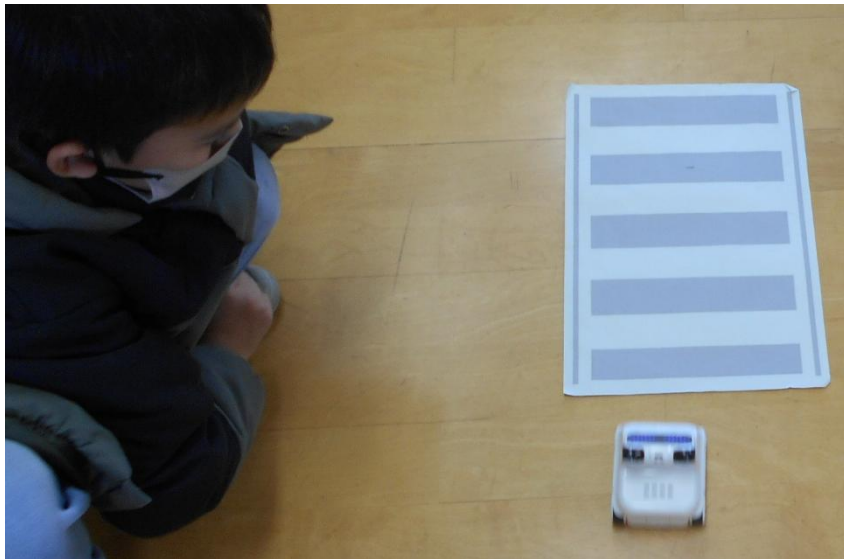
子どもはパソコンを用いて、左の車に指令(「障害物があったらよける」など)を出します。

お掃除ロボットのような動きをするように、指令を出します。



左のパソコンの画面のように、子どもは、車に出す指令を、ブロックを組み合わせて作っていきます。

「もし左向きのキーが押されたなら、10 動いて、90 度回転する」というような指令を作ります。



車を動かしてみて、
思いどおりに動かない
場合は、指令を書
き換えます。思いどお
りに車が動くまで試
行錯誤します。

2月3日(火)、6年生の理科の学習内容は「プログラミングに挑戦!」でした。

プログラミング学習で育てたい力は主に次の4つです。

○見通しをもつ力

○条件を整理(制御)して実験(思考)する力

○結果から原因を考える力

○試行錯誤しながら改善する力

※参考「現行小学校学習指導要領(理科・算数科)」

キーボード操作の上達や、正しくプログラムを書かせることが目的ではありません。「ああでもない、こうでもない。」とプログラムを何度も書き換えながら、私たちの身の回りにある機械や、ゲームのキャラクターの動きが人間の手によって制御されていることに気付いていくことが、この学習の主なねらいです。