

# 成田っ子 通信

## ～チーム成田のみなさんへ～



先生方の活躍ぶりや授業の様子、先生方へのメッセージを載せています。

R 3.11.30 No.11  
文責 新井麻起

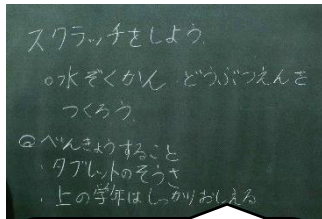
本校では学校研究課題を「個別最適な学び」と「共同的な学び」の一体化を目指した授業の創造～「主体的・対話的で深い学び」の視点からの授業実践～とし、「一人2回」を合い言葉に校内の研究授業を行っています。今回は高瀬教諭の生活単元の授業です。

特別支援学級でのプログラミングの授業へのチャレンジは素晴らしい！

教科：生活単元 単元名「スクラッチに挑戦」 こすもす学級 高瀬 尚幸 教諭

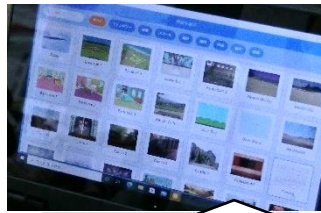
本時では、「ひまわり」「こすもす」「たんぼぼ」の児童がスクラッチというソフトを使って、様々なプログラムを組み、動物園や水族館の生き物を動かす授業です。互いに教え合いながら協力して学習を進めていました。

### 【本時の課題】



本時の課題である「スクラッチを使って水族館か動物園を作ろう」を説明する。

### 【水族館か動物園の背景と生き物の選択】



たくさんある背景の中から、自分が決めた「動物園、か「水族館、」の背景を選ぶ。

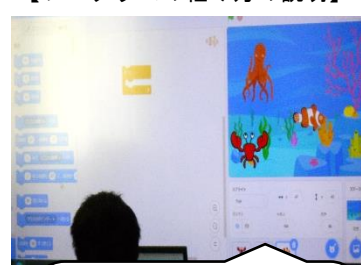


たくさんある生き物の中から、自分が決めた「動物園、か「水族館、」に合う生き物を3つを選ぶ。

### 【自分の選んだ背景や生き物】

### 【学習規律の徹底】

### 【プログラムの組み方の説明】



自分が選んだ動物園か水族館の背景と3つの生き物の完成

活動が終わるごとに、両手を後ろにし、姿勢を正し、次の指示を待つ。教師は全員の児童と目が合うまで話をしない。

教師がプログラムの組み方を説明し、見本を見せる。プログラムは1つの生き物ずつ作る。例：かには、5歩進む

教師の指示通りにプログラムを組んでいく。

学習規律がしっかり身に付いており、落ち着いた雰囲気の中、授業が進められていた。

### 【それぞれの生き物のプログラムを組み合わせる】

### 【分からない子への支援】

### 【新たな課題】

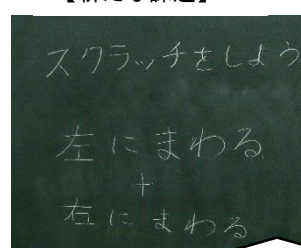
### 【考えの動作化】



C:たこは、始め10歩歩いたら、そこで5回回転して3秒待ったら・・・



分からない友達がいいたら、丁寧に教えてあげるのも本時の目標に入っている。



「左に回る」「右に回る」や「左に進む」「右に進む」の命令を同時に入れたらどうなるか考えさせる。正解はフリーズしてしまう・・・



「右に進む」と「左に進む」の指令を同時に入れるとどのような動きになるか、動作化して考えさせる。

