

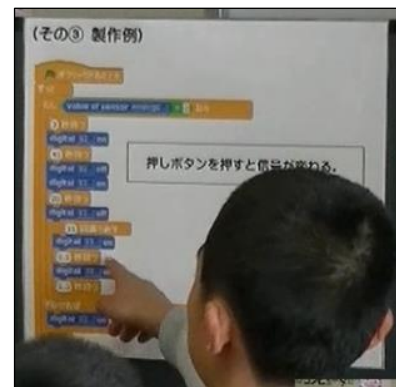
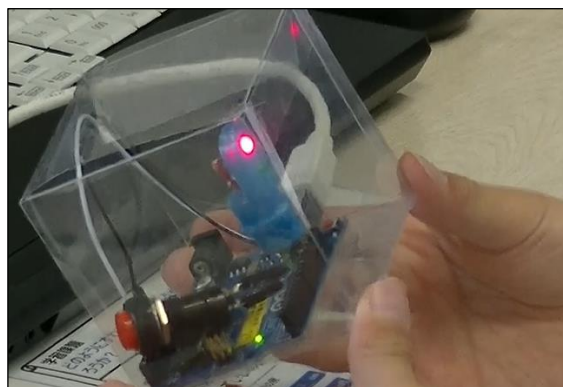
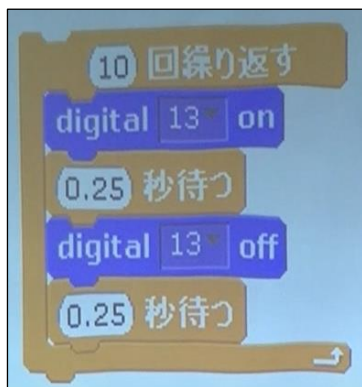
22 情報及び情報技術の活用を振り返り、改善点を論理的に考えることができる。

校種（学年）		小学校第1学年・第2学年		小学校第3学年・第4学年	○	小学校第5学年・第6学年	教科等	総合的な学習の時間
		中学校		高等学校		特別支援学校		
資質・能力		A 知識及び技能			想定される学習内容		基本的な操作等	
	○	B 思考力・判断力・表現力等				○	問題解決・探究における情報活用	
		C 学びに向かう力・人間性等				○	プログラミング	
							情報モラル・情報セキュリティ	

【授業の概要】

自分たちの生活や社会の中で、コンピュータがどのように関わり役立っているのかについて、身近にある歩行者用信号機を例に考えました。コンピュータやプログラミングが私たちの生活に有効活用されていることを学習し、さらに、「社会のために役に立つような歩行者信号機にするためには、どのような機能をつけるべきか」という課題を設定して、探求的な学びを進めました。

作成したプログラムを何度も修正、改善し、課題を解決することができるよう改善することができました。



6年1組 番 氏名

学習課題
 信号機のプログラムを完成させましょう

完成のプログラム!!

さらに、このプログラムを改良しよう！

1 どんな場所？

2 どんな人のために？

3 どんな機能を追加すればいい？

<青信号を点滅させるプログラムを考え、余裕をもってわたることのできる歩行者信号になるよう改善> 出典：総合教育センター発行「プログラパック」