

三郷市立立花小学校

科学教育体験



特色

- 1, 2年生は三郷工業技術高校で高校生が作成した鉄道模型に乗車したりするなどして科学技術のすばらしさを体験した。3, 4年生は情報検索などを活用し、コンピュータの基本的操作を習得した。5年生は簡単なプログラムを組みロボットにダンスをさせた。6年生では、スクラッチというソフトを使いゲーム作成を行った。そのゲームを1年生に紹介しながら、遊んでもらった。また、学校公開等でも保護者や地域の方々にも操作してもらった。

児童の感想

- 5年生は「ロボットによって同じプログラムでも差があるのでその調整が難しかった。シンクロして動いたときは感動した。」
- 6年生は「より面白くなるように、ゲームの難易度を調整するために誰も使っていないプログラムを組めたときに、やったという達成感があった。」

成果

- プログラミング教育を中心とした科学教育を推進することにより、論理的思考力（物事を順序たてて考える力）を育成できた。また、「アイデアを形にする力」や「情報を友人と共有し課題を解決していく力」など、主体的に物事に取り組んでいく力を身につけることができた。