

【1年国語】

- 単元
 - むかしばなしがいっぱい
- プログラミングの活用ポイント
 - 友達へのおすすめポイントをワークシートに書く
 - 話にあわせて、自分で描いた絵を動かし、意欲と関心を高める
- プログラミングした時数
 - 導入2コマ、制作2コマ、発表1コマ

え

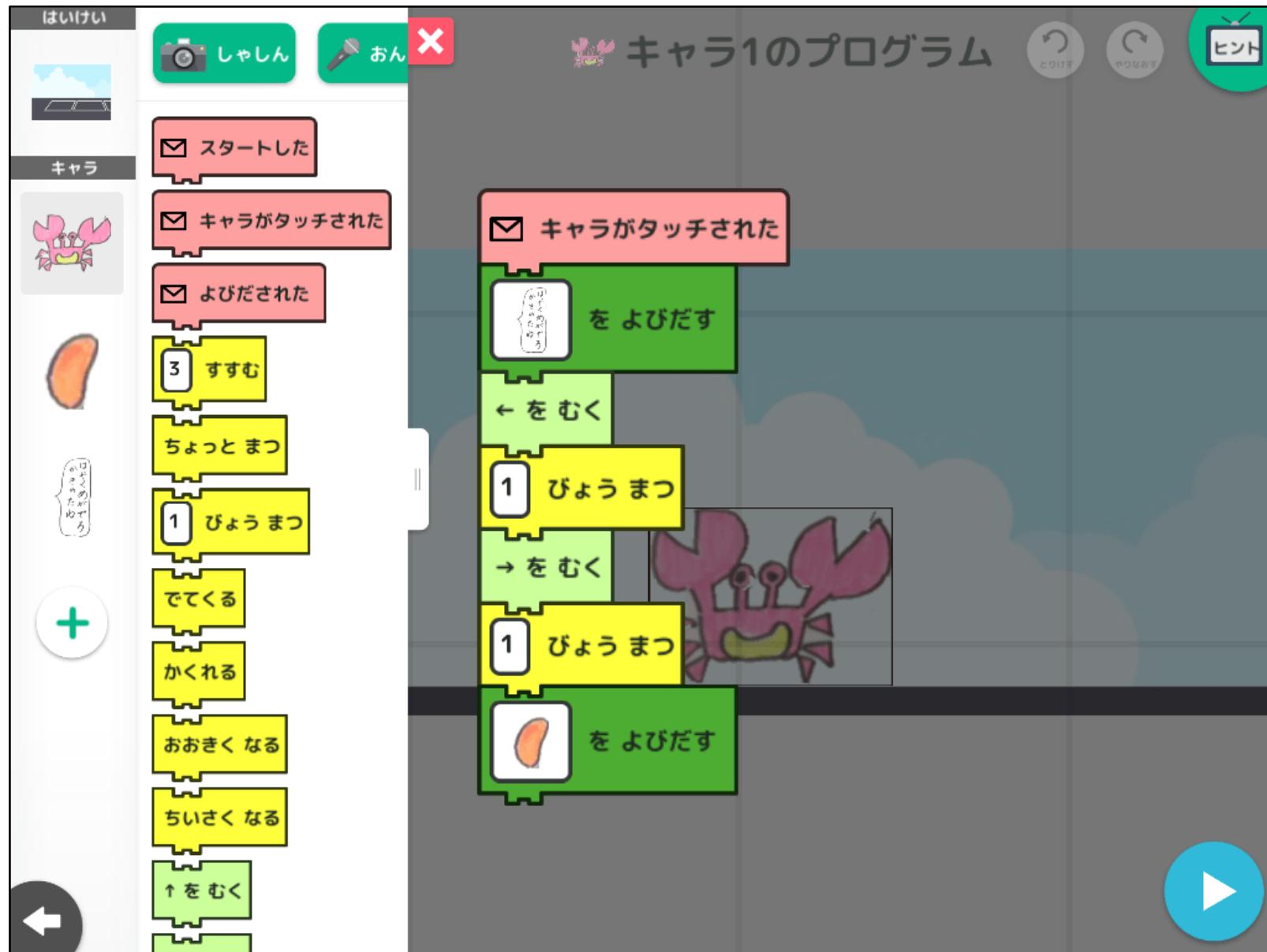
おはなし

だいめい

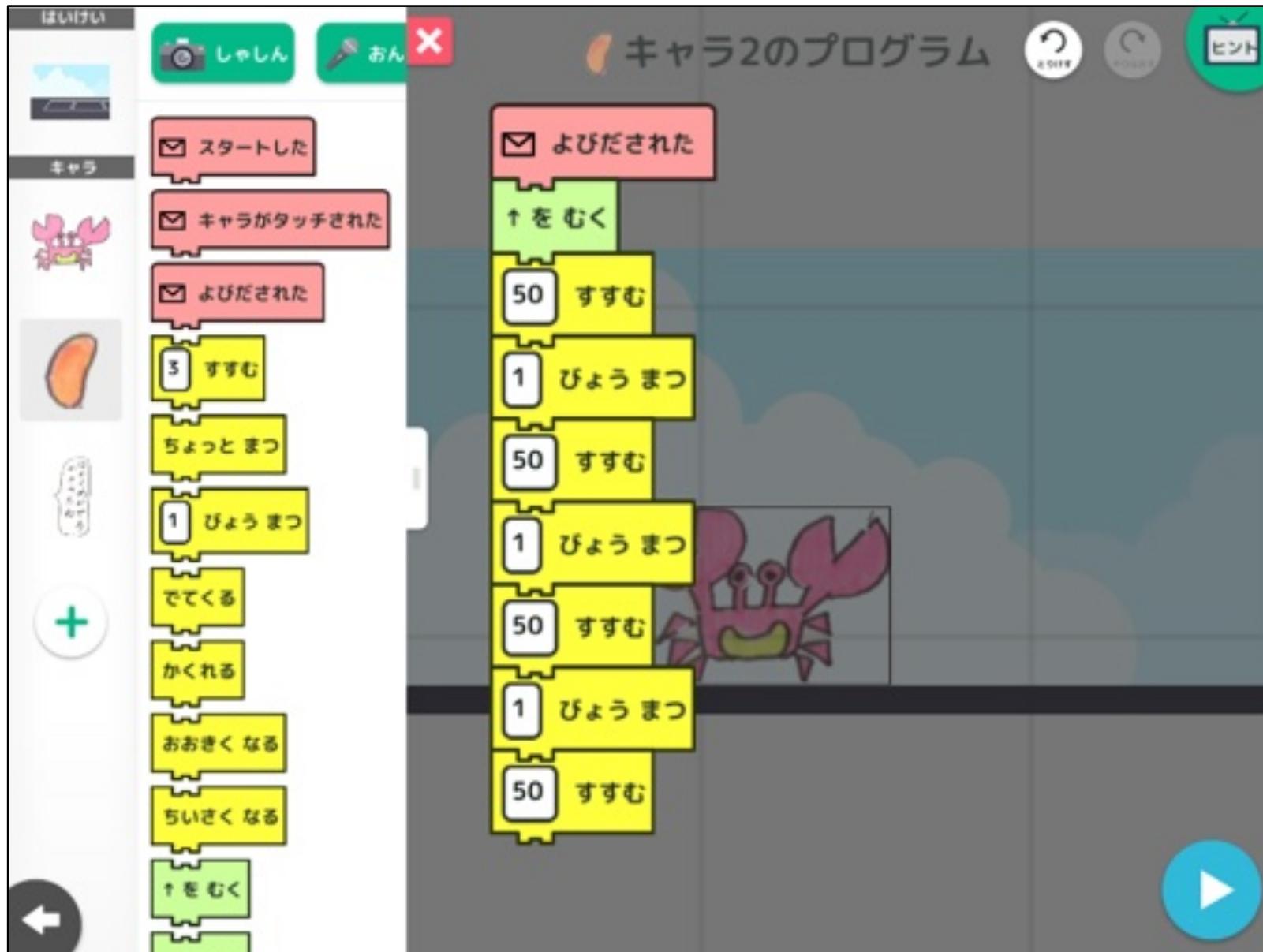
くみ
なまえ

みんなにおこえたい」と

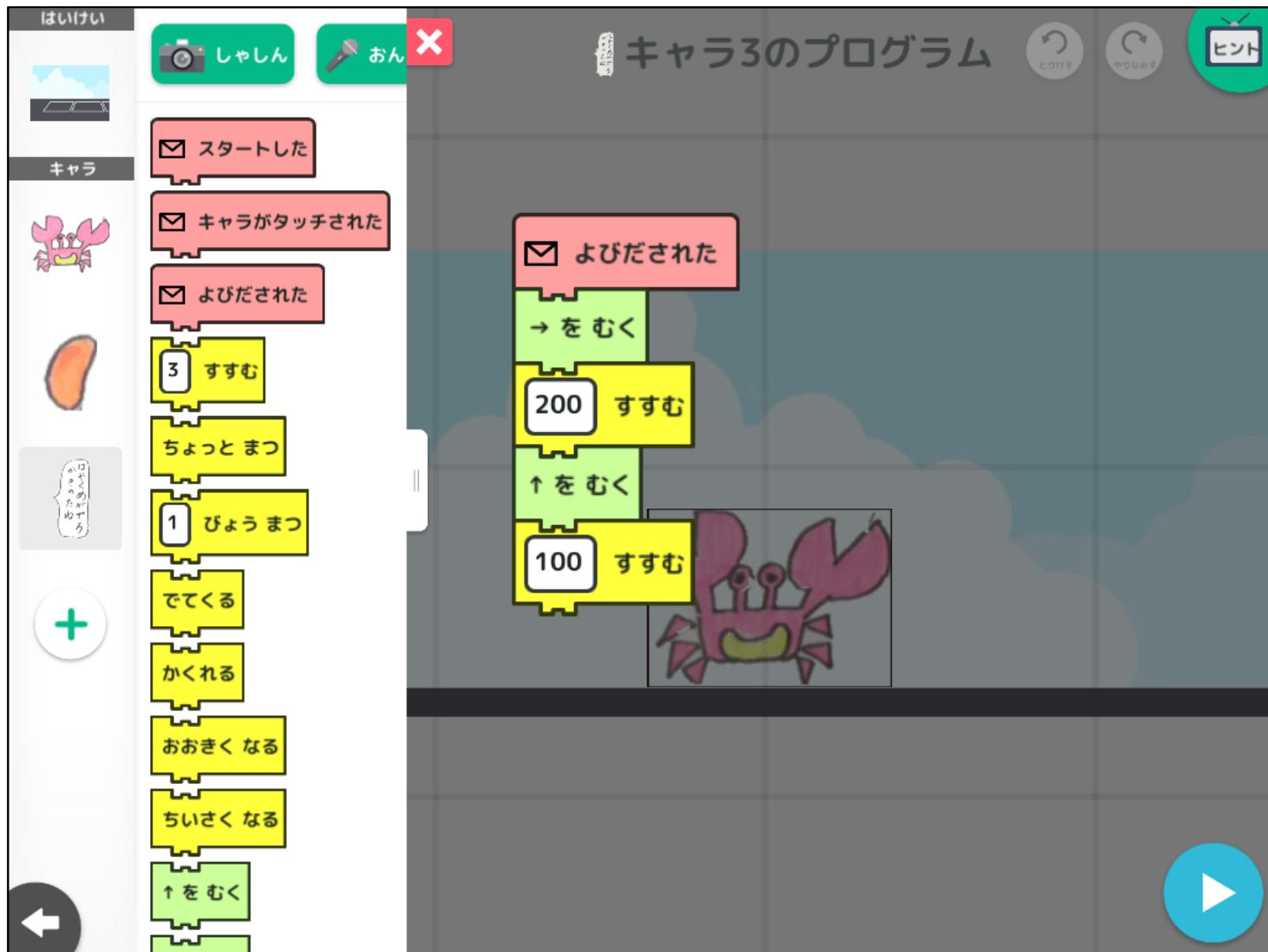
【れい】フリフリおどる



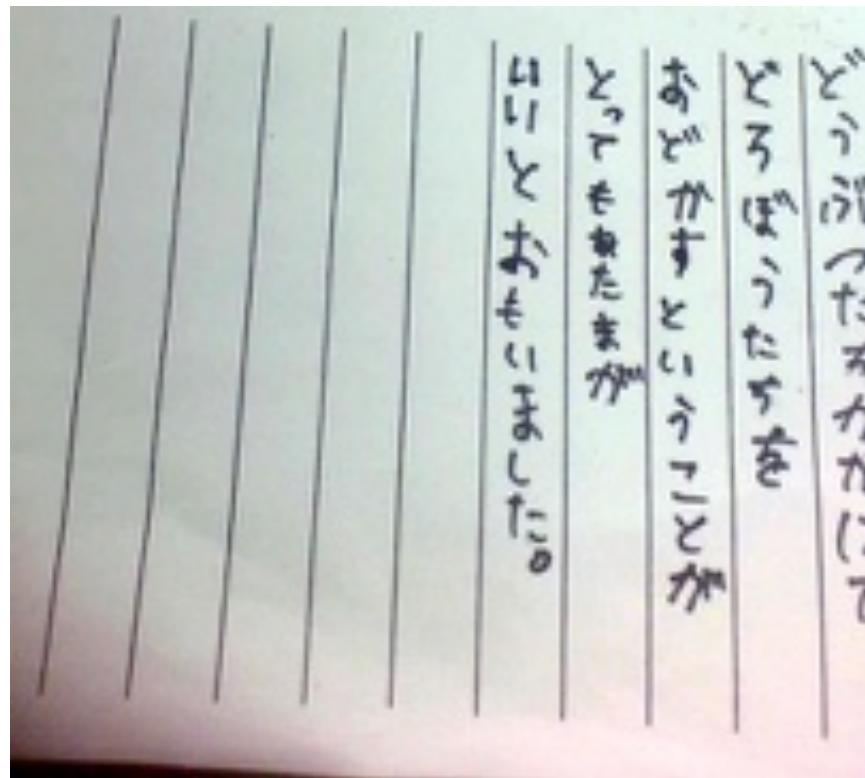
【れい】ほうこうをきめてすすむ



【れい】でてくる ばしょを ちようせつする



【児童作品】ブレーメンのおんがくたい



絵を取りこんだところ



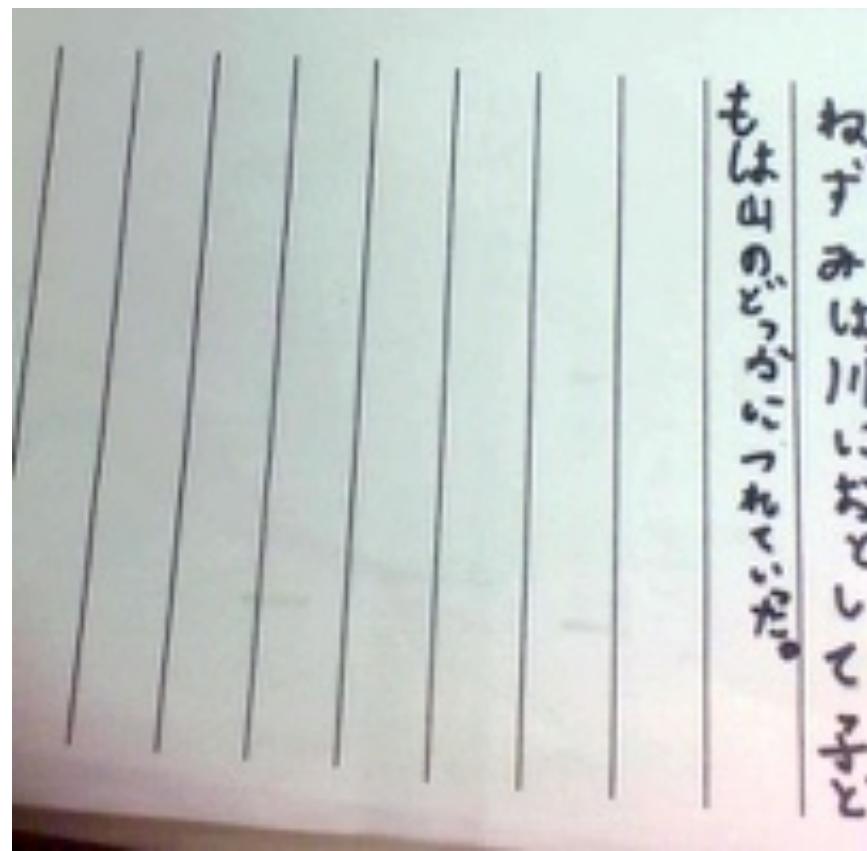
動物たちのプログラム



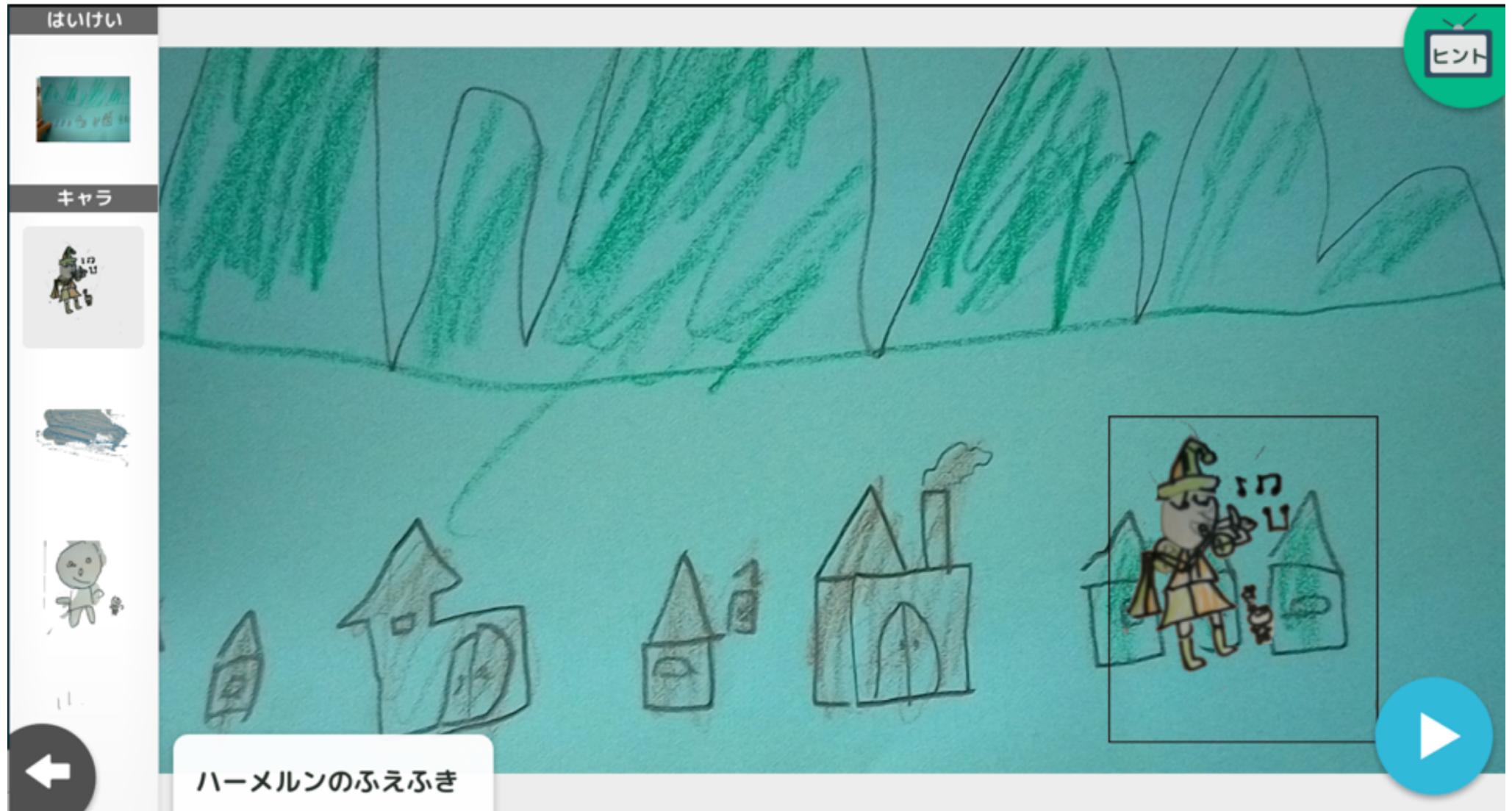
どろぼうたちのプログラム



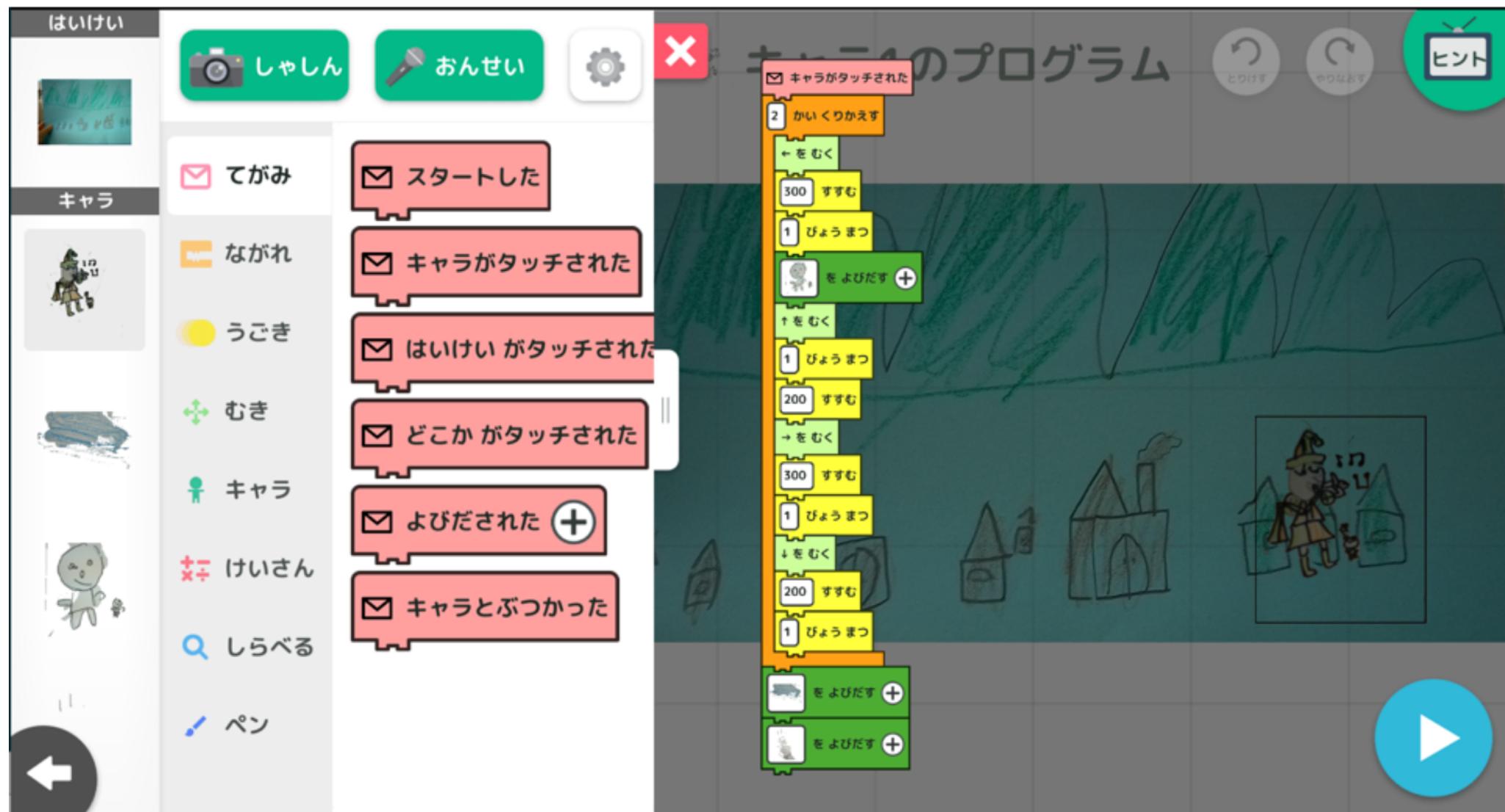
【児童作品】ハーメルンのふえふき



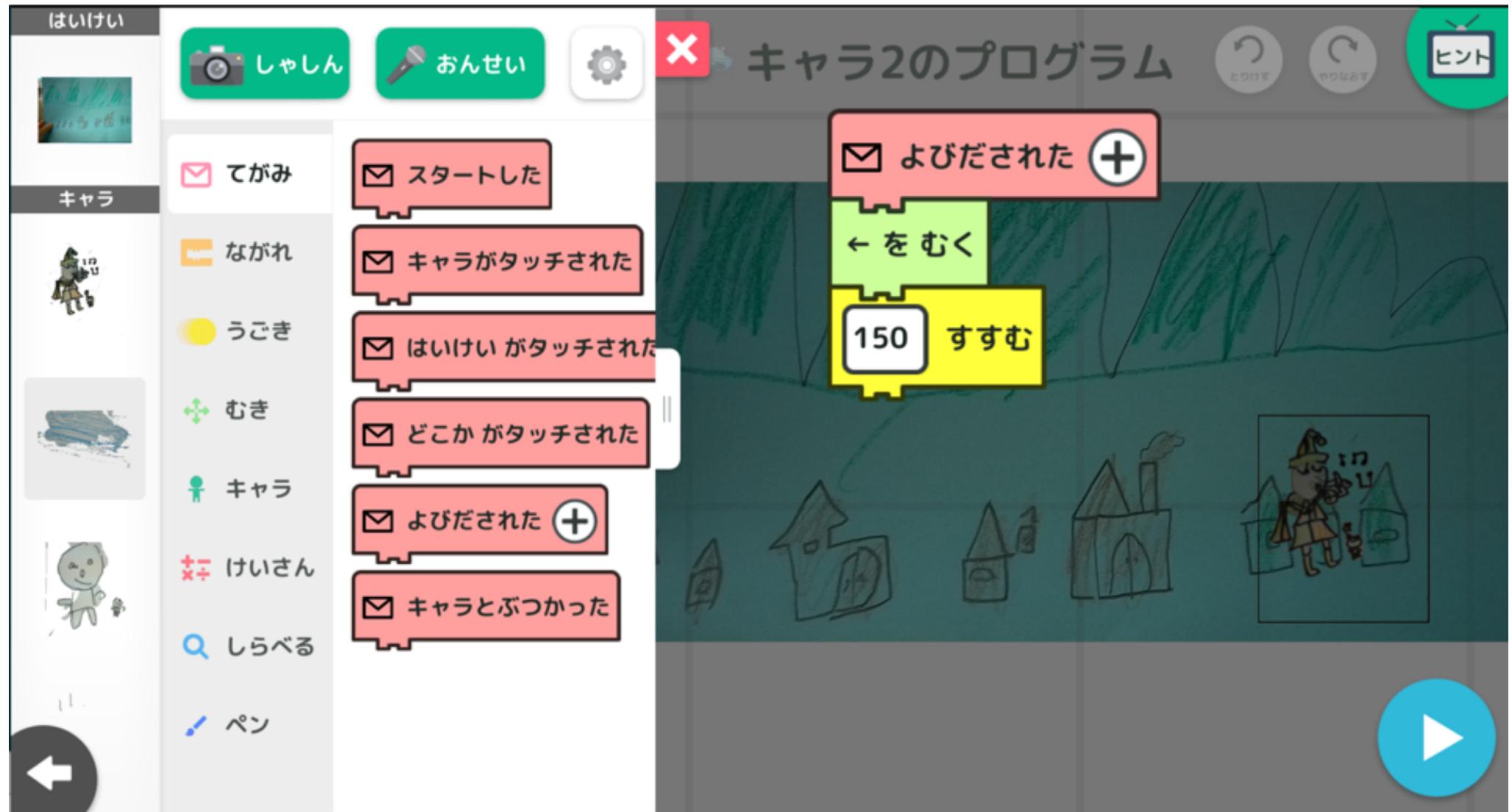
絵を取りこんだところ



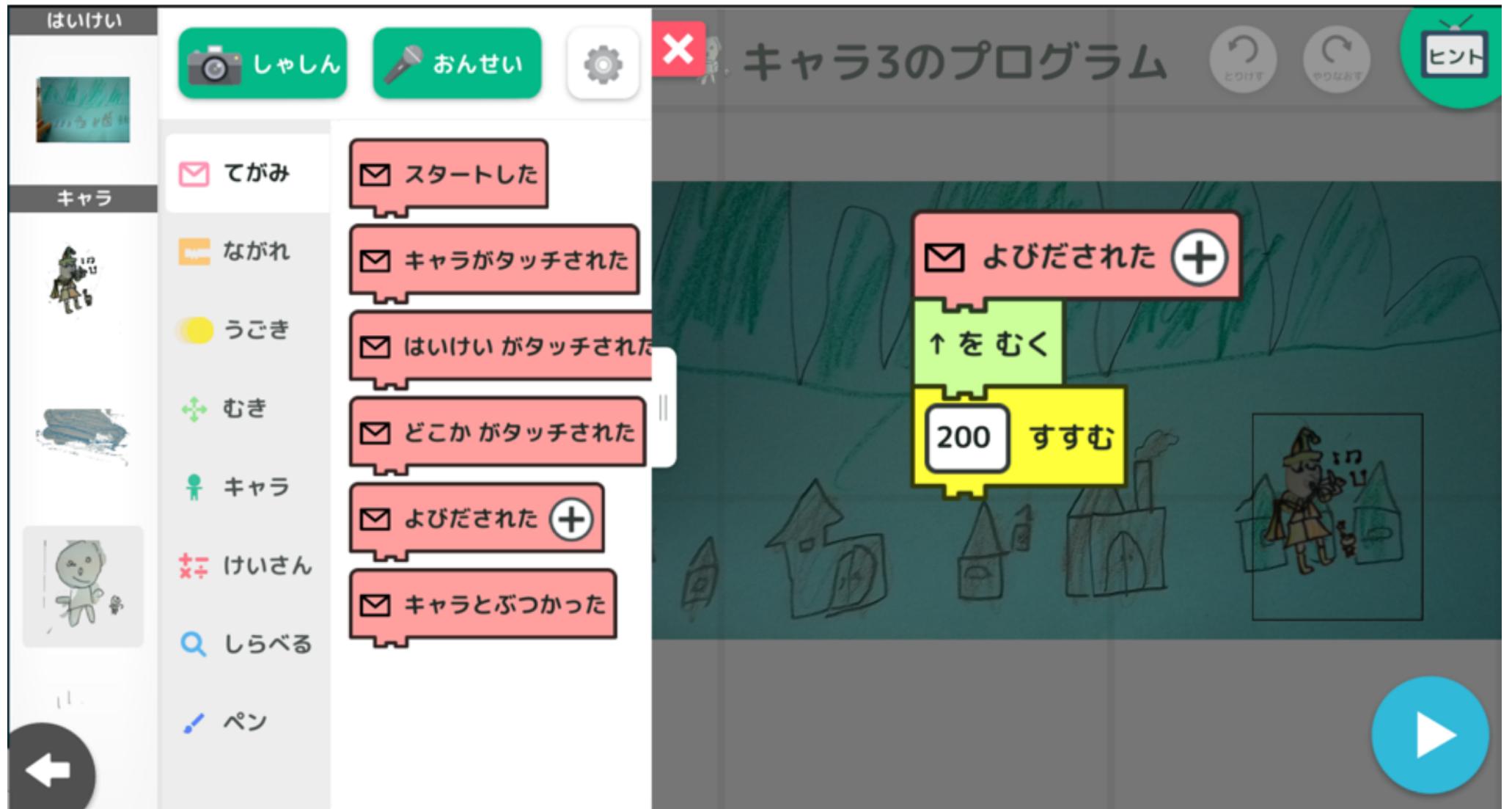
笛吹きのプログラム



あふれる川の水のプログラム



子どもたちのプログラム



ねずみのプログラム

