

## 森林クイズをつくろう

### ～Scratch を活用してクイズをプログラミングしよう～

この授業では、総合的な学習の時間で学習した「森林についてのクイズづくり」をプログラミングで行うことをとおして、自分の意図したクイズの流れに近付くよう、試行錯誤しながら課題解決を図る力を育みます。クイズづくりは、Scratch を活用し、友達と相互に作品の改善案を話し合う活動を取り入れるなど、プログラミング的思考がより働くよう授業を構成しています。

#### 導入

##### ◆ クイズのパターン及び基本のプログラムの確認

- ・森林に係る「一問一答クイズ」「○×クイズ」「三択クイズ」から、作成するクイズの形式を決定する。
- ・それぞれのクイズの基本のプログラムを確認する。

#### 展開1

##### ◆ クイズの流れに沿ってプログラミング言語を入力

- ・クイズの出題、回答後の演出など、クイズの流れの順にプログラミングを行う。
- ・音や背景の変化等、プログラミングの結果が自分の意図したものに近付くよう、適宜、試行錯誤しながらプログラムを修正する。

#### 展開2

##### ◆ プログラムの改善

- ・「森林のことを楽しみながら知ってもらおう」という目的を意識し、班で一人一人の森林クイズを紹介し、よりよくするための改善案を話し合う。
- ・改善案を実現するため、友達と一緒に試行錯誤しながらプログラムを修正する。

#### まとめ

##### ◆ 本時の活動の振り返り

- ・本時の活動において、工夫したことを中心に振り返り、今後、クイズをよりよくするためのプログラミングの活動を考える。

#### 授業の様子・留意点



〈展開1の様子〉

- ・Scratch のアニメーションの動きを確認しながら、命令通りに動かなかった原因を探り、何度も試行錯誤しながら解決することができた。
- \*各端末の中に Scratch を入れておき、児童が休み時間も自由に使用できるよう環境を整備する。