

見つけよう世界のすてき ～調べたことを Scratch クイズでまとめよう～

この授業では、自分が選んだ世界の国の情報を、友達にクイズ形式で紹介することを通して、外国の文化について理解を深めることを目的としています。そこで、外国の文化について情報を集め、プログラミング的思考の手順を意識して試行錯誤しながら整理・分析して、まとめ・表現する力を身に付けることができるよう授業を構成しています。

導 入

◆ 本時の課題をつかむ

- 課題を提示する。
「見た目ブロック」の順番を考えて自分の力でクイズを作ろう
- 調べたことを相手に興味をもって聞いてもらうため、Scratch を用いた発表の工夫を行うことを確認する。

展開1

◆ 「見た目ブロック」の順番を考える

- クイズを作成する際の共通事項を確認する。
- 間違ったブロックの並びを、どのように直したらよいのか考える。(個人・グループ)
- グループで考えたブロックの順番を黒板に提示し、順番の工夫について全体で交流する。

展開2

◆ 「見た目ブロック」の順番を考えてクイズを作る

- Scratchを使い、自分の伝えたいことが画像クイズになるよう試行錯誤しながらブロックを並べる。
- 作成を終えた児童から友達とクイズの交流をするよう伝える。

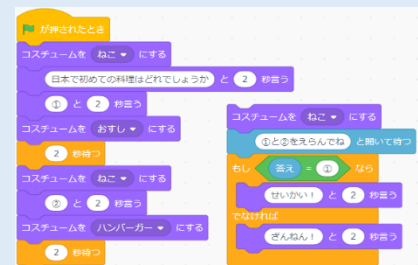
まとめ

◆ 学習を振り返る

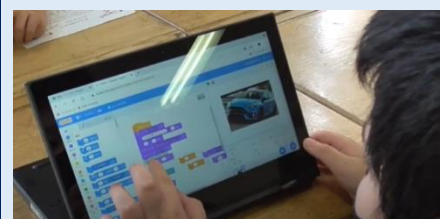
- クイズを用いて自分が調べたことを発表するよさについて感想を交流する。
- 次時への見通しをもつ。

授業の様子・留意点

・ Scratch のプログラム例



- 班で協力し、ブロックの意味を考えながら順番を並び替える様子が見られた。



- Googleドライブを使ってブロックを離れた状態のデータを配布する。
- 友達に紹介されたクイズを、Chrome Castで、大型提示装置に投影して全体交流する。