

マップ de 川北じまん

～川北の魅力を伝えるタッチパネル式案内表示を作ろう～

この授業では、川北の魅力を伝えるタッチパネル式の案内表示を作成することを通して、調査して得た情報を基に考え、表現する力を育みます。その手段として Scratch を使用し、児童が伝えたい人に伝わりやすくするために表示方法やスライドの順番などを工夫しながらプログラムを改善・修正して、意欲的にプログラミング的思考を働かせられるよう授業を構成しています。

導 入

◆ どのような案内表示を作るか見通しをもつ

- ・自分たちが住む川北の魅力を多くの人に知ってもらうために、タッチパネル式の案内表示を作成することを確認する。
- ・プログラミング言語「Scratch」の使用方法を確認する。

展開 1

◆ 川北の魅力を調べ、まとめる

- ・グループに分かれ、インターネットで調べたり、地域の人に取材したりして、川北の魅力について調べたことを、プレゼンテーションソフトでまとめ、発表・交流する。

展開 2

◆ 案内表示を作成し、地域の人から感想をいただく

- ・川北の魅力について、プレゼンテーションソフトを用いてスライドにまとめ、どの順番で表示するか、どのようなアイコンで表示するかを考えて修正・改善する。
- ・作成した案内表示を地域に設置し、使用した人から感想をいただく。

まとめ

◆ 自分たちが作成した案内表示を振り返る

- ・案内表示を使用した人の感想をもとに、自分たちの案内表示が川北の魅力を伝えられていたかを振り返る。

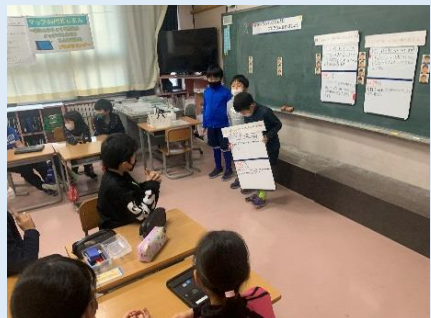
授業の様子・留意点



- ・川北の魅力を、インターネットで調べる。



- ・川北の魅力を伝えるという目的に立ち返りながら、読み手に伝わりやすい表示やプログラムを考える。



- ・プログラミングしたものを発表し、必要に応じて修正・改善する。