

クイズを通して、ゴミについて考えてもらおう！ ～Scratchでクイズを含めたプレゼンを作ろう～

この授業では、総合的な学習の時間で学んだゴミのことについてプログラミングでクイズとプレゼンテーション資料を作成することをとおして、ゴミに関わる自分の主張が伝わるよう、試行錯誤しながらプログラムをつくる力を育みます。クイズづくりでは、Scratchを活用し、グループで互いのプレゼンテーションの改善点を話し合えるよう教師の働きかけを工夫し、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

◆ 本時の課題の確認

- ・プログラミングを活用し、作成した絵コンテをもとにクイズとプレゼンテーション資料を作成することを確認する。
- ・「見ている人にとって分かりやすい説明」という視点を大切に作成することを確認する。

展開1

◆ 絵コンテをもとにしたプログラムの作成

- ・絵コンテをもとに、「導入パート」「クイズパート」「解説パート」「まとめ・主張パート」の順に、プログラミングでアニメーションを作成する。
- ・「三択クイズ」や「○×クイズ」等、クイズの形式が同じ児童でグループを構成し、話し合いながら取組を進める。

展開2

◆ 他者と協働して課題を解決

- ・プログラミングの作成に係り、一人で解決できないことについて、全体で共有する。
- ・解決の方向性を見いだした児童を中心に、ペアやグループ等で協力して課題の解決を図る。

まとめ

◆ 本時の活動の成果の共有及び振り返り

- ・本時の活動において、一人一人の取組の進捗状況や、よりよくできた点を共有し、次回に向けた見通しをもつ。

授業の様子・留意点



〈展開2の様子〉

- ・プログラムの作成でつまづいている児童と、解決の方向性を見いだした児童が話し合い、協働して課題を解決することができた。
- * 1人1台端末を活用し、協働して課題を解決できるよう、解決の方向性を見いだした児童を含めたグループを構成するなど、学習形態を工夫する。