

プログラミング教育実践事例

教科：外国語活動 実践学年：第4学年

お気に入りの場所をしょうかいしよう

1 目標

相手に配慮しながら自分が気に入っている場所について伝え合うことができる。

2 使用教材及び授業環境

Scratch

1人1台のタブレット端末
指導者用デジタル教科書

3 授業の概要(授業の主な流れ)

つかむ(導入)

- 1 教師の作成したプログラムを見せ、学習に見通しをもつ。
- 2 プログラミングコンテンツ(Scratch)を用いて、お気に入りの場所まで案内するという目標を確かめる。

考える(展開)

- 3 個人でブロックの組み合わせを考え、タブレット端末に入力する。
- 4 考えた組み合わせをグループ(3人程度)で共有し、正しく案内できているか確かめたり、改善したりする。

まとめる(終末)

- 5 できあがったプログラムを見せながら、お気に入りの場所を友達に紹介する。
- 6 本時の振り返りを行う。

4 授業のポイント

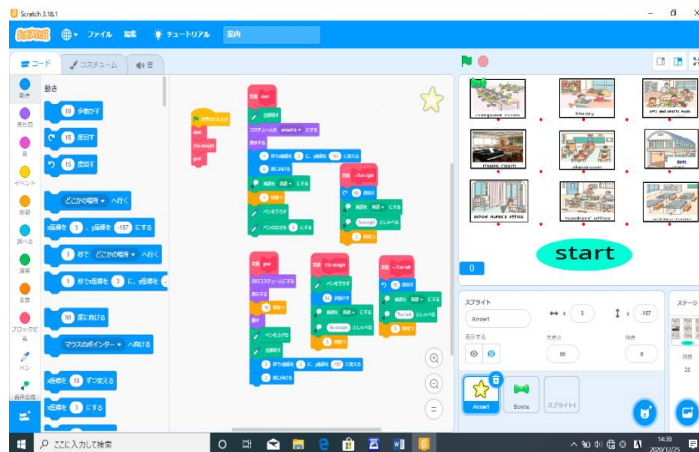
教材のポイント

正しく案内できているか確かめながら、
楽しく学べる



(URL) <https://youtu.be/jhlc68dVNus>

Scratch に“Turn right.” “Turn left.” “Go straight.”のブロックを組み合わせると、地図上の矢印が動く。正しく英語で案内できているのか確かめることができる。“Turn right.”だけでは、進むことが出来ないことにも気付くことができる。矢印が動くときに、英語の音声も設定しているので、正しく発音することもできる。



授業のポイント

自信をもって友達に伝えることができる

タブレット端末を使うことによって、正しく案内できているのか確認できるよさがある。また、英語の正しい発音を聞いて、友達に自分のお気に入りの場所を紹介することができる。タブレット端末を使用することによって繰り返し聞き返したり、確かめたりすることができる。英語で自分のことを伝えるのが苦手な児童やなかなか自信をもって伝えられない児童が自信をもって発表できる手助けとなる。

6 授業者のコメント(榕城小学校 佐藤 愛)

タブレット端末を使うことで、楽しく学習する様子がみられました。発音も繰り返し聞いて、練習することができるので、自信をもって友達に伝える姿がありました。今後は、友達同士のスキットのモデルを動画で取り合って、お互いに見ることでもっとよい会話の方法を考えたり、評価にも活用したりしていけたらいいなと思いました。