

プログラミング指導教員養成塾 成果報告会	所属名	錦江町立神川小学校	氏名	内満 綾子
教科・領域	総合的な学習の時間	単元・題材名	調べたことを発信しよう	
プログラミングの形態	ビジュアル・プログラミング	教材・言語	Scratch3.0	

**目的：Scratch を利用して、神川の良いところを1～4年生に発信しよう！！**

**1 情報の収集**

神川の良いところは何だろうか？

・インターネットで調べてみよう。

・実際に行ってみよう。



**2 情報を整理**

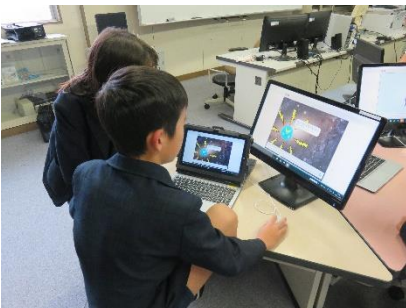
調べたことを整理しよう。

・どうやって伝えたら1～4年生に分かりやすく伝わるかな？

クイズにしたら分かりやすく  
伝わると思うな。

・どうしたら楽しみながら取り組んでもらえるかな？

音声を入れたり、キャラクターや  
背景を変えたりしたらいいね。



担当学年に合わせた  
スプライトやコスチューム  
を考え、変更する。



友達同士で見せ  
合い、クイズの出  
し方や画像、音声  
等適切かアドバ  
イスをし合う。

**3 情報を発信**

神川のよいところを発信しよう。



**成果**

- ・ 目的意識（プログラミンで1～4年生にクイズを作る）がはっきりしていたため、順序立てて、scratchを活用できた。
- ・ 文字で書くだけでなく、動きや音を考えられるため、楽しみながら学習を進めることができた。
- ・ 下学年の「面白い」「すごい」などの感想を直に聞くことができるため、scratchの操作に自信をもつことができた。

**課題**

- ・ 自分好みのスプライトやコスチューム、音声になりやすい。
- ・ 制作や発表にかかる時間設定が難しい。（今回は休み時間に実施。）
- ・ 機器の操作や出来上がった作品に個人差がある。

