

学習活動名	総合的な学習の時間「大好き！わたしたちの町竹原」
学年	小学校第6学年
目標	<p>○竹原市の観光客数の現状を知り、よりよいまちづくりに向け自分たちにできることを考え、観光名所を広く紹介するためにできることを行っていこうとする態度を育てる。</p> <p>○問題の発見・解決等に向けて、情報技術を適切かつ効果的に活用する力を身に付けさせる。</p> <p>○課題の解決のための必要な資料の集め方や方策を理解しよりよい方法で課題解決を進めることができるようにする。</p>
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	スタディーノ
環境	児童2人で1台のタブレット端末を使用
都道府県	広島県
実施校	竹原市立中通小学校
学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。)	<p>単元計画</p> <p>1時 竹原の観光客の推移から、観光名所を紹介するための方法を考える。</p> <p>2時 ボタンを押したら写真が表示されるプログラムの流れを考え、プログラム設計をする。</p> <p>3時 もどるボタンを押したら最初の画面に戻るプログラムの流れを考え、プログラム設計をする。</p> <p>4時 観光名所の写真に説明を加える方法を考え、プログラム設計をする。</p> <p>5時 観光名所の場所を示す方法を考え、プログラム設計をする。</p> <p>6時 加えたい動きを考える時に、これまで作ってきたプログラムを参考にしながら、プログラム設計を考える。</p> <p>児童の様子</p> <ul style="list-style-type: none"> ・意図した動きになるように考えてプログラムし、試すことで試行錯誤を繰り返した。その際付箋を使ってプログラムを残すことで、どこが間違っていたのかを残すことができるようにし、同じ間違いを繰り返さないようにした。 ・ペアで活動することによって、プログラムを繰り返しながら意見を出し合い、より分かりやすい案内になるよう動きを加えることができた。 ・ペアでの対話を通して、問題解決に向けて論理的に説明したり意見を交わしたりすることができていた。 ・実際の相手を想定し、英語や中国語で作成するペアもあった。
成果と課題	<p>○作成後には、実際に観光地に出かけ、観光客を相手に紹介するという実の場を設定したことで、児童は主体的に取り組んだ。</p> <p>○児童のプログラミング的思考の育成や、論理的思考力の育成に有効であった。</p> <p>●振り返りを十分に行うことができなかった。その時間の何を振り返るのか、視点を明確にして、次の課題発見につなげることができるようにしていきたい。</p>

