

# 安全なくらしとまちづくり

B

## 実践概要

地域の伝統と文化などについて調べた内容を、「Scratch」により地図上に表現する活動を通して、調べたことを分かりやすくまとめる技能を身に付けるようにする。

## 使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「Scratch2.0」MIT メディアラボ  
「児童用タブレットPC（Windows）」

## 本時の流れ

	主な学習活動	○指導上の留意点 ★評価内容等
導入	●グループ内で発表内容を確認する。	○必要であればプログラムを修正してもよいことを伝える。 ○自分たちが調べたことが明確に表現されるプログラムになっているか確認させる。
展開	●日本橋について調べた内容を、タブレットPCを使って地域の方に発表する。	○調べた内容を分かりやすく伝えるため、クイズ形式にするなど、表現を工夫して発表させる。 ★歴史的背景や現在に至る経過、保存や継承のための取組などに着目して、文化財の保存や継承の理由を考えて表現したり、話し合ったりしている。 【思】
まとめ	●発表した内容について、見ていただいた方からの感想を聞く。 ●学習の振り返りを行う。	○自分たちのプログラムが分かりやすいものになっていたか意見を聞くことにより、次への改善につなげる。

## ここに注目！（本事例のポイント）



【児童が作成したプログラミング】

本事例では、学習したことを「Scratch」により表現した。児童は、画面の地図上の紹介したい場所にポイントを打ち、ポイントをタッチすると説明文や画像、クイズなどが表示されるようプログラムを作成した。地域の方等に伝えるために、よりよいプログラムに修正して表現することができた。

I 情報教育

理論編

実践事例

カリキュラム例

II 小学校プログラミング教育

理論編

実践事例編

カリキュラム例

III 情報モラル教育