

# ICT活用授業研究会の振り返り

## 第6学年外国語科

「Our favorite place is Wakayama !!」

～プログラミングでゲームを作って和歌山をPRしよう!～

授業者：中岡 正年

### 本時（本実践）の主張点

プログラミング活動で自分の気持ちや考えを表現することで、語句や表現の理解が深まるとともに、外国語を活用したコミュニケーションへの興味関心が高まる子どもの姿がみられるだろう。

## 1. 授業づくりの「しかけ」と子どもの自己調整

「既習内容の振り返り」と「プログラミング」を「しかけ」として考えた。また、授業ごとに教師が「small talk」を行い、既習の内容から和歌山PRに活かすことができる表現はないかを考えさせた。さらに、プログラミングで和歌山PRゲームを作り、自身の声を録音することでより良い発音や文字の表記の正確さにもこだわることも考えた。これらの「しかけ」によって、自身の伝えたいことと既習内容が結びつき、今までの学びの中から何が必要か、何ができるかの自己調整が行われ、そのことがプログラミングの作品にも反映されていた。

## 2. 他教科・他領域の連携

本実践では、「外国語」と「総合的な学習の時間」とを連携させて授業を行った。（図1）

Our favorite place is Wakayama! ～プログラミングでゲームを作って和歌山をPRしよう!～	
<b>外国語</b> ①PRするのに大切な表現は？ ②考えや気持ちを伝えよう！ ③共感したり、反応したりしよう！ ④伝えることの相談をしよう！ ⑤ゲームを紹介しあおう！ ⑥改善したゲームを紹介しあおう！ ⑦和歌山のよいところを伝えよう！  ⑧学習のふりかえりをしよう！	<b>CHANGE</b> ①プログラミングとはなんだろう？ ②「scratch」を体験しよう！ ③和歌山の良いところを考えよう！ ④プログラミングを学ぶということ？ ～豊田先生の授業～ ⑤和歌山PRゲームを作ろう！ ⑥和歌山PRゲームを改善しよう！ ⑦和歌山PRゲームを改善しよう！②

図1：「外国語」と「総合的な学習の時間」連携

それにより、外国語で伝えたいこととプログラミングで表現したいことが相互に関係し、語句の習得や既習事項を使って表現しようとする姿が多くみられた。さらに、外国語のインプットとアウトプットがそのまま作品作りになることもあり、それぞれの活動を無理なく行うことにつながった。

## 3. 子どもたちの取組から

子どもたちにとって身近に感じている和歌山のよさを海外の人にPRすることを目的にプログラミングでゲームを作ろうと提案したことは、子どもたちの興味関心を高め、積極的に活動するきっかけになった。また、自身の声を録音し、ゲーム内のキャラクターに英語で話しているように吹き出しをつける活動は外国語における4技能5領域の全てをとおして外国語を学ぶことになったと考えている。（図2）



図2：自身の声を録音する様子

## 4. アンケート結果と今後の展望について

「プログラミングを使うことは外国語の授業の役にたちましたか。」という子どもたちへのアンケート調査結果によると、「役立った」は93.3%であった。このことから、子どもたちは、外国語とプログラミングの親和性を感じていることがわかる。

今後の展望として、コロナ禍により実際のコミュニケーションが難しい状況が続くことが考えられるので、子どもたちが外国語を学ぶ必然性を感じられるような実践を考え続けたい。