

プログラミング指導教員養成塾 成果報告会	所属名	出水市立 米ノ津小学校	氏名	内田 清隆
教科・領域	第4学年 外国語活動	単元・題材名	Unit6 ALPHABET アルファベットとなかよし	
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	VISCIT (ビスケット)	

外国語活動でのプログラミング学習

特別支援学級（知的）の活動

ねらいと評価のポイント

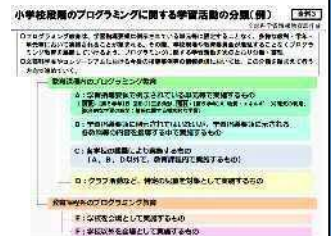
- 活字体の小文字とその読み方になれ親しむ。（外国語活動）
- アルファベットの文字クイズを作り、出したり、答えたりする。（外国語活動）
- アルファベットクイズができるプログラムを考えて組む。（プログラミング学習）

準備

ワークシート、タブレット

使用するプログラミング言語

VISCIT (ビスケット)



外国語活動のねらいを強化するために、プログラミング学習を導入

Main activities

学習の流れを確認し活動する。

- ①アルファベットの読み方を確認する。
- ②小文字の練習をする。(ワークシート)
- ③相談してアルファベットをランダムにならべかえる。(プログラムの構想)
- ④ビスケットを使ってアルファベットクイズのプログラムを組む。



VISCIT (ビスケットを使用して、アルファベットがランダムに変わっていくプログラムを組む。)

- ⑤アルファベットクイズをする。

使用する英語表現

Look, What's this? It's a 「M」. That's right. No. Try Again

子どもの感想 アルファベットで頭がいっぱいだ!! たくさんおぼえられた!!

子どもがプログラミング学習に取り組むときに重要なこと

- | | |
|---------------------------|-------------------|
| (1) ブロックタイプのビジュアルプログラミング | Scratch 等 |
| (2) フロータイプのビジュアルプログラミング | MESH や、SAM Labs 等 |
| (3) 独自ルールタイプのビジュアルプログラミング | Viscuit 等 |
| (4) アンプラグドプログラミング | |

無理のないツールを選んで簡単なプログラムを自分の力で作ることを体験させる



立派なものを作る必要はなくどんなにシンプルなものでいいので、自分がつくった小さな簡単なプログラムが本当に動くという大きな驚きを感じさせる



子どもの理解や達成感が上がる

ツールの特徴を知って、無理なく目的に合ったツールを選ぶ!!