

## むかしばなしがいっぱい



学年	小学校 1 年生
教科 (授業内容)	国語 (むかしばなしがいっぱい)
学校	渋谷区立千駄谷小学校
使用教材	プログラミングゼミ
コスト・環境	Windows タブレットを 1 人 1 台利用 ※ iOS や Android でも実施可能、オフラインでも可能

## 学習活動の概要

---

### ● 単元の目標

- 日本や外国の昔話を读んだり読み聞かせを聞いたりして、昔話を紹介することができる。
- 簡単なプログラミングの体験を通じて、コンピュータの特性について感覚的に理解する。
- プログラミングゼミを用いて自由な創作活動を行ない、プログラムは自分でも簡単に作れるものであることを体感する。

### ● 教科の学習とプログラミング教育の関連

この学習では、児童が読んだ昔話のオススメポイントを、他の児童に紹介する。お話を紹介するには、紙芝居やペープサートのような活動を通すと、より興味・関心が高まり、付けたい力につながる。本時では、お話のオススメポイントに着目して主体的に読めるように、プログラミングを使ったアニメーションをつくり、発表する。プログラミング自体は目的ではなく、一つの表現方法なので、紹介したい内容を大事にする。

一方、この授業で大切にしたいプログラミング的な見方・考え方は、普段使っているアプリは自分達でも簡単にプログラムで作れるものと感覚的に理解することである。それには、自分の描いた絵を題材に、プログラミングで絵を動かすことで「楽しみながら学ぶ機会」が大切であると考え、学習を設定した。まずはプログラミングを体験することで、今後学年が上がったときに柔軟に活用していく力が身につけばと考えている。

# 学習指導計画

総時数 6 時間

時	ねらい	○主な学習活動 ★ねらいとの関連
1	プログラミングゼミを操作し、プログラムの基礎に触れる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○おねがいブロックをつかって、はじめてキャラを動かす。</li> <li>○身の周りでプログラムが利用されているものを見つける。</li> <li>★プログラミングの基礎を学び、興味をもって取りくむ。</li> </ul>
2 3	友達に紹介したい昔話の おすすめポイントを考え、表現のイメージをふくらませる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○おすすめポイントをワークシートに書き、絵も描く。(タブレットなし)</li> <li>○自分で描いたキャラクターをとりこみ、簡単なプログラムで動かす。</li> <li>★自分の絵が動く体験を通し、興味をもって取りくむ。</li> </ul>
4 5 6	作品作りに取りくみ、プログラミングの楽しさを味わう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○プログラミングしよう。</li> <li>★ワークシートに基づいて動きをプログラミングする。</li> <li>★伝えたいことと動きが一致しているかグループで確かめる。</li> <li>○おすすめポイントを発表しよう。</li> <li>★作成したプログラムを発表し合い、気付いたことを伝え合う。</li> </ul>

## 本時の学習（5 / 6 時間）

### (1) 本時のねらい

- プログラミングを通して、楽しみながらお話にあわせて、絵を動かそうとする。

### (2) 新学習指導要領上の位置付け

- 国語 [第1学年]  
〔思考力、判断力、表現力等〕  
C 読むこと  
(1) カ 文章を読んで感じたことや分かったことを共有すること

### (3) 本時の展開

○主な学習活動	・指導・支援 ※資料 ★評価
○プログラミング操作の振り返りをする ○本時のめあてをつかむ。	※ 動かし方の例を見えるところに掲示する。手元に配布済。
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>おはなしにあわせて、プログラミングで絵をうごかそう。</p> </div>	
○参考作品の動きを見て、自分のおすすめポイントと関連のある動きを真似して、パラメータを調節する。 ○考えた動きを試行錯誤してプログラミングする。  ○友達とワークシートで考えた動きとプログラムを確認しあって、自分のイメージに近づくようにする。	・プロでも一回で考えた通りに動くことはないので、何度も試行錯誤してイメージに近づけることが大切だと伝える。 ・ただ面白がって意図しない動きをつくるのではなく、どのように「おすすめポイント」とつながっているのか問いかけながら進める。
○感想を発表する。	★考えにあった動きを表現しようとする。 ★何度も試行錯誤する。 ★学んだことを活用しようとする。