

第3学年国語科「人物を考えて書こう-1年生に分かりやすく伝えよう-

B

実践概要

絵にかかっている人物がどのような人物かを想像し、場面のつながりを考え、物語を書く力をつけることをねらいとしている。1年生に「分かりやすく伝える」ために、出来事の順序に合わせてプログラムしたロボットを発表の際に用いる。

使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「レゴ WeDo2. 0」LEGO education
「タブレットPC」NEC

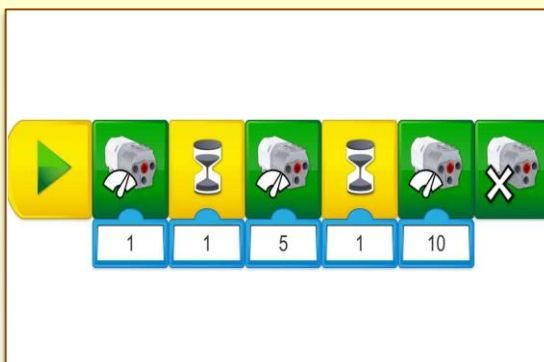
本時の流れ

	主な学習活動	指導上の留意点・評価内容等
導入	<ul style="list-style-type: none"> ●前時に作成した、物語に合わせたロボットの動きのプログラムを振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○作成したプログラムは、プログラミングボードに貼っておき、グループで操作できるようにしておく。 ○タブレット、ロボットは、3人に1台ずつ用意する。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ●本時のめあてを確認する。 1年生に分かりやすく伝わるようにお話を工夫しよう。 ●教師作成の物語例を聞き、自分たちの物語をよりよくするために工夫できる点を考える。 ●人物や場面の様子が詳しく伝わるように「言葉や音」を物語に書き足したり、プログラムに改善したりする。 ●物語を発表し、互いに見合い、助言する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○人物や場面の様子が詳しく伝わるような「言葉や音」に着目するように促す。 ◎人物や場面の様子が詳しく伝わるような「言葉や音」を物語に書き加えている。 ◎人物や場面の様子が詳しく伝わるように、創意工夫してプログラムを組んでいる。 ○相手意識（1年生に）、目的意識（わかりやすく伝える）をもって発表を見合うように助言する。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●振り返りをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○国語科としての振り返り、プログラミングとしての振り返りをする。

ここに注目！（本事例のポイント）



出来事の順序を整理しながら、ワークシートに「言葉や音」を書き込むことができ、物語の内容がより伝わるように工夫することができていた。出来事の順序を考える物語作りの過程と、プログラミング的思考につながりを見ることができた。



ブロックをドラッグ&ドロップするだけでプログラムを組み替えられるので、容易にプログラムを組むことができる。「前進」「後進」「スピード」「ストップ」「色」「音」などを組み合わせてプログラムしていく。

AからFの記号については、以下を参考に選択願います。

A

学習指導要領に例示されている単元等で実施するもの

B

学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの

C

教育課程内で各教科等とは別に実施するもの

D

クラブ活動など、特定の児童を対象として、教育課程内で実施するもの

E

学校を会場とするが、教育課程外のもの

F

学校外でのプログラミングの学習機会