学習活動例　国語 第２学年　　　　　　　　　 　【学習指導要領との関連　新A(1)ア　現行A(1)イ】

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 題材名 | ことばで絵をつたえよう　　　　　　　　　　　　　　　　　　　本時３／５時間 | |
| 本時のねらい | | 本時の授業で育成を目指す  プログラミング教育の資質・能力 |
| 聞き手に分かるように，絵をかく順序に沿って事柄を詳しく話すことができる。 | | Ｂ１：課題解決の過程で，細かく分けて順序立てたり必要な情報を組み合わせたりすること。 |
| 【関連する資質・能力】 |
| ―――― |
| 本時のねらいとプログラミング教育とのつながり | | |
| 本時の学習では，細かく分けて順序立てたり必要な情報を組み合わせたりするというプログラミングの順次の考え方を取り入れ，「はじめに～」「つぎに～」「さいごに～」を使い，ことばで絵を伝える活動に取り組む。絵のかき方を細かく分け，順序立てて説明することにより，本時のねらいを効果的に達成できると考える。 | | |
| 準備物 | ワークシート（W2-1），イラスト | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| プログラミング教育に関する活動の流れ  （20分） | | ●教師の指示  ※教師の支援  ◇指導上の留意点 |
| 導入 | １　ペアを組む。  ２ ワークシートに示されたイラストを説明する言葉を記入する。  ３　ペアで互いに説明し合う。説明されている児童は，説明のとおりワークシートに絵をかく。  ４　相手のかいた絵を自分のワークシートに貼り，感想を伝え合う。  ５　活動の振り返りをする。 | ◇それぞれに，ワークシートとイラストを配る。お互いに見せ合わないように注意する。  ●「『はじめに～します』『つぎに～します』『さいごに～します』というように，絵のかき方を細かく順番に分けて説明しましょう。」  ※うまく説明できない児童には，絵のかき方を，より細かくできないか，伝える絵の形や位置，大きさに着目するように助言する。  ※自分の説明を聞いて相手が書いた絵をもらい，ワークシートに貼らせる。その後，互いに感想を伝え合わせる。  ●「相手に話をするときには，『はじめに』『つぎに』『さいごに』を使って，順番に説明することが大切です。」  ●「身の回りではコンピュータが使われていて，このように細かく分けた命令によって動いています。順番に説明することは，人に対してだけでなく，コンピュータに命令するときも大切です。」 |
| 展開 |
| まとめ |
| 【本時と前後する学習活動】 | | |
| 第２時　教師が提示した簡単な絵について，「はじめに」「つぎに」「さいごに」を使って絵のかき方を説明したり，かいたりする。  第３時（本時）  第４時　聞き手に正しく伝わるように，分かりやすい説明の順序を考えて，事柄ごとに詳しく話すことができたかを振り返る。 | | |

★ワークシート（Ｗ２―１）の解答例・使い方

　○あいてに つたえる 絵の せつめいを かこう。

**ロボット**　　　　　のかき方について　せつめいします。

はじめに　**ロボットの かおの かたち**　　 　をかきます。

**おおきな　しかくを　かきます。**

つぎに　　　**ロボットの目**　　　　　　　　をかきます。

**まるを　ふたつ　ならべて　かきます。**

さいごに　　**ロボットの口**　　　　　　　　　をかきます。

**目の下に　よこにながい**

**しかくを　かきます。**

○せつめいする絵　　　　　　　　　友だちに　かいてもらった絵

**かいてもらった絵をはります。**

**上部に，自分の説明する絵をはらせる。**

**下部に，友達にかいてもらった絵をはらせる。**