

単元名 おはなし だいすき (日本文教出版)

本時2・3/4時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

好きな形や色を選んだり動きを考えたりしながら、物語を聞いたり読んだりして感じたことを表現することができる。
(思・判・表)

評価・改善 要素や手順を振り返る。 [Stage1]



本時のねらいとプログラミング的思考との関連性

本時の学習では、プログラミング的思考の評価・改善の思考を取り入れ、Viscuitを使って手順や組合せを振り返りながら、好きな物語を表現する活動に取り組む。繰り返し描き直すことのできるプログラミングツールを活用することによって、より良い表現を見付けることができ、本時のねらいを効果的に達成できる。

学習ツール

Viscuit

Scratch

スライド

スプレッドシート

無

プログラミング的思考に関する活動の流れ (展開を想定)

●教師の発問・指示

◇指導上の留意点

※学習ツールを使用する際の留意点

導入

1 Viscuit ができることを知る。



◇導入～終末の学習の時間を、2時間続けて設定することが望ましい。
※必要に応じて授業スライドを活用して授業を進める。
※Google Classroom にリンクを貼る等、児童が Viscuit にアクセスできるようにしておく。
◇主に、絵を描くことと絵を動かすことができることを示し、自分の選んだ物語で、どんなふうに表示したいか想像させる。

展開

2 絵の基本的な描き方と動かし方を知る。



●「Viscuit を使って絵を描いたり動かしたりしてみましょう。」
◇教師の指示に従って、魚を動かすプログラムを作らせる (授業スライドを活用してもよい)。
◇2～3人のグループで活動させ、分からない時にできるだけ児童同士で解決するよう声掛けする。
◇4つのプログラムの作成 (魚が左へ進む、上へ進む、速く進む、くらげがゆらゆら進む) を体験させ、自分の作品を作る際に活用できるようにする。
◇亀が歩くように見えるプログラムの作成を通して、自分の作品を作る際に、問題を自力解決しようとする姿勢を持たせる。

終末

3 好きなお話から思い浮かべたことを描く。



●「好きなお話から思い浮かべたことを、Viscuit でかきましょう。」
◇Viscuit で作成した「さるかにがっせん」「おむすびころりん」を示し、オリジナル作品を作成する見通しが持てるようにする。
◇思い通りに絵が動かない時は、2～3人で助言し合いながら進めるよう指示する。
◇自分の思いを表すより良い表現を見付けられるよう、様々な色や動きを試すよう声掛けする。
※操作が難しい児童には、左や上に進むプログラムに絞って作品を作るよう助言する。