

小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。
 未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	本はともだち むかしばなしをよもう おかゆのおなべ (国語科)			
学年	小学校第1学年			
目標	VISCUIT アプリで作成した外国語の昔話について紹介し合うことを通して、場面の様子や登場人物の行動を視点にした物語の「おもしろさ」を共有することができる。			
教材タイプ	ビジュアル言語			
使用教材	VISCUIT			
環境	1人1台タブレット端末, 大型モニター			
都道府県	岐阜県			
実施校	多治見市立笠原小学校			
学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。)	物語の内容を順序立てて捉え、本の紹介を順序立てて組み立てる学習にするために VISCUIT アプリを用いて、登場人物が動く本の紹介を作成した。			
	次	時		
	1	1・2		
	2	3・4		
	3	5～7		
	4	8 (本時)		
5	9			
		主な学習内容		
		<ul style="list-style-type: none"> 外国の昔話について、知っている話を交流する。 教師が用意した外国の昔話の絵本から、読みたい昔話を決める。 教師が VISCUIT で作った「おかゆのおなべ」の紹介を観て、学習課題を設定し、学習の見通しをもつ。 		
		<ul style="list-style-type: none"> 「おかゆのおなべ」について、心に残ったところ(おもしろかったこと)を友達と交流する。 「おかゆのおなべ」について、物語に出てきた登場人物や内容の大体を読み取る。 		
		<ul style="list-style-type: none"> VISCUIT アプリを使って、読んだ外国の昔話の紹介するプログラミングを作る。 		
		<ul style="list-style-type: none"> VISCUIT アプリで作成した本の紹介を、友達と伝え合う。 		
		<ul style="list-style-type: none"> 外国の昔話について、本の紹介カードを書く。 		
	過程	学習活動	教師の指導・援助(留意点)	
	導入	1 本時の学習内容に問題意識をもつ。 OVISCUIT で作った本の紹介を使ってグループの友達に紹介をすること確認する。	準備するもの: 児童用タブレット PC、大型モニター、教師用タブレット PC ICT活用の工夫 ・教師が作成した本の紹介を大型提示装置で全体に示すことで、本時の学習の見通しがもてるようにする。	
		2 学習課題を設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">じぶんのよんだむかしばなしをビスケットでともだちにしょうかいして、かんそうをつたえあおう。</div>		
	展開	3 課題解決の見通しを立てる。 ○教師が作った VISCUIT での本の紹介を見て、おもしろさを味わう視点(登場人物の行動・好きな場面や面白かった場面)を明確にする。	・紹介する側も「誰が何をしたのか」「どんなことが起きるのか」を話すことで、おもしろさが伝わることを確認する。	
		4 グループで紹介し合う。 ○自分の画面を見せながら紹介し、聞いた人は感想を伝える。 ・～をしてしまう登場人物がおもしろい。 ・最後に、～になるところが、確かにおもしろい。		ICT活用の工夫 ・VISCUIT で作成した作品を提示しながら本の紹介をする。 ・「おもしろかったよシール」と「わかりやすかったよシール」を児童一人にそれぞれ1枚ずつ準備する。
		5 グループの中で、おもしろい紹介をしていた友達をみつける。 ○読んでみたいと思った紹介をした友達にシールをわたす。		
	終末	6 学習をまとめる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">おはなしにでてくるひとやどうぶつ、すきなばめんやおもしろかったばめんではなしあうと、ものがたりがたのしくなる。</div>	ICT活用の工夫 ・紹介する児童の作品を大型提示装置で提示することで、全体で共有できるようにする。 ・紹介する絵本を手元に用意しておくことで、仲間の紹介から興味がわいた本をすぐに読むことができるようにしておく。	
		<ul style="list-style-type: none"> ○○さんの作った紹介が面白かったから、読んでみたいと思いました。 もっといろいろな外国の昔話を図書室で借りたいと思いました。 		



成果と課題

【成果】 本時、国語科で育てたい力を育てるのに有効なプログラミング教育となった。
【課題】 タブレット端末を使用した学び方が形成できていないので、話を聞くときどのようにするかなどのルールが必要である。