

第4学年

遊びごころで
未来をつくる
プログラミング体験

こくごか

国語科

たんげんめい
単元名

ぶんぶん

文と文をつなぐ

ことば

言葉



ソビーゴブロックプログラミング

APP ver. 非売品

第4学年

単元名： 「文と文をつなぐ言葉」

国語科

プログラムをもとに文章を作って、どこで接続語を使えば良いか考えよう！

単元の目標

- 文と文の意味のつながりを考えながら、接続語を使うことができる。
- 文と文をつなぐ接続後の役割を知り、文章をよりよい表現にすることができる。

はじめに

この授業は、ブロックプログラミングの概念（考え方・手法）を活用したアンプラグド授業です。ソビーゴ画像ファイル内のブロック画像を用いて展開します。（※本単元ではソビーゴプログラミングアプリは使用しません。）本単元に入る前に、アプリ教材の「はじまりの村」の授業実践を行い、ブロックの使い方・考え方の基礎を児童が理解している状態をつくってください。この準備段階をつくることで、学びとは関係ない部分でのつまずきが減り、国語科の学びに児童が集中して取り組むことができます。

評価規準

関心意欲態度	書くこと	言語事項
<ul style="list-style-type: none"> 接続語の使い方や違いを考えようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 接続語を適切に使って、文を書いている。 	<ul style="list-style-type: none"> 接続語が文と文とのつながりに果たす役割を理解して、使っている。

知識・技能 (ア) 順序や手順を考えて取り組む力	思考力・判断力・表現力等 (エ) より良い方法を考え、試行錯誤できる力	学びに向かう力・人間性等 (カ) 分かった考え方や方法を生活の他の場所に活かす力
<ul style="list-style-type: none"> プログラミングには、明確な指示が必要であることを知る。 プログラミング的思考を用いて、順序良く的確な表現をすること。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分が意図する一連の活動を、わかりやすく具体的に表現すること。 教科で学習したことや、日常生活の中には、いくつかのまとまりの組み合わせでできているものがあることに気づき、分解することができる。 目的に応じて、自分なりに適切なものを進んで選択すること。 結果が目的と合っているかを確認し、より良いものにするための方法を考えること。 自分の感じたことや考えたことを伝えるために、情報機器やプログラミング的思考を使って伝えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 各教科で新しく学んだ事柄や日常生活の中に、既習事項やこれまでの経験との関係性や類似性があるかを考えること。

指導にあたって

(1) 単元観

児童は、2年生で主語と述語の関係を学習し、文章の中での主語と述語を把握したり、文章の内容をスムーズに読み解くことが出来るようになった。3年生では、こそあど言葉の学習で多くの読み物に触れ、さまざまな接続語に出会った。4年生では、「ごんぎつね」や「アップとルーズ」などの物語や説明文の音読を通して、「次に」、「このように」などの様々な接続語に出会い、正確に読み取ることを行ってきた。本単元を通して、接続語の役割を知ると共に、その大切さについて感じさせたい。また、文章をよりよく適切な表現で書き表すことができるようになることを考える。

(2) 指導観

クラス全員で同じソビーゴブロックを使って、段落を確認したり、視覚的に分かりやすい教材を活用したりすることで安心感を持って学習に取り組めるのではないかと考える。さらに、ペアやグループ活動を取り入れることで友達同士確認し合ったり、プログラミング的思考を2年生で主語と述語の関係を学習し、文章の中での主語と述語を把握したり、文章の内容をスムーズに読み解くことが出来るようになった。3年生では、こそあど言葉の学習で多くの読み物に触れ、さまざまな接続語に出会った。4年生では、「ごんぎつね」や「アップとルーズ」などの物語や説明文の音読を通して、「次に」、「このように」などの様々な接続語に出会い、正確に読み取ることを行ってきた。本単元を通して、接続語の役割を知ると共に、その大切さについて感じさせたい。また、文章をよりよく適切な表現で書き表すことができるようになることを考える。

単元で高めたい論理的思考力とプログラミングとの関連

本単元で高めたい論理的思考力は、国語科の学習で扱った接続詞を、その役割を考えながら選択して、文章をよりよい表現にするためには、どうすればよいかを「考える力」である。また、ソビーゴブロックを使うことで、赤や黄、青などの色を意識させ、どこで接続詞を使うかについても考えさせる。

指導計画（4時間扱い）

小単元	時間	ねらい	学習活動
文と文をつなぐ言葉	1	単元の見通しをもち、接続語の役割を理解することができる。	接続詞が文と文とのつながりを明確にするものであることを理解する。
	2	接続語は、話し手や聞き手の気持ちを表すことがあると知り、さまざまな接続語の働きや使い方を理解することができる。	接続詞の違いによって、気持ちの伝わり方が違うことを理解する。
	3 (本時)	さまざまな接続語を文の中で使うことができる。	ソビーゴブロックを使って、野鳥観察のルートの文を書き、友達と交流する。
	4	接続語を適切に使って文を書き、読み手に様子や気持ちが伝わりやすい文を書くことができる。	つなぎ言葉を使って、再度野鳥観察のルートの文を書く。

本時の学習（3/4時間目）

(1) 本時の目標










- 野鳥観察のルートを説明するために、適切な接続語を選択し、文を書くことができる。
(プログラミング教育の視点に関わる評価も含む)

(2) 本時の流れ

	学習活動	●指導上の留意点 ☆評価
導入	1 前時の振り返りをする。 2 今日のめあての確認し、授業の見通しをもつ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 野鳥観察のルートを考えて交換し合おう。 </div>	●各ブロックの使い方を確認させる。
展開	3 ルート（プログラム）を設計する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・2つ以上の野鳥を観察する。 ・四つ角の野鳥をゴールにする。 ・ルートは自由にする。 </div> 4 ペアで考えたルートを、接続語を使って文章にする。 ・ブロックを見て、野鳥観察のルートを文章に書く。 5 友達の文章を聞いて、ブロックで確認する。 ・グループになり、相手（ペア）の文章を聞いて、ブロックを組み立てる。 ・ブロックを互いに見合い、確認する。 ・代表で数名が文章を発表し、聞いている児童はブロックを組み立て確認する。	●見本文を提示し、書き方を確認する。 ●ペアになって、好きな野鳥を選ばせ、それを通るルートにする。 ●ブロックの色が変わる毎に段落を作るようにする。 ☆ルートに沿ったブロックを組み立てることができる。 ●つなぎ言葉を提示し、確認させ使うよう支持する。 「だから」「まず」「次に」 「しかし」「そして」「ところで」 「でも」「だが」「最後に」 ●書き終わった文章を読み直し、誤字や脱字がないか確認させる。 ●相手がブロックを組み立てられる速さで話すことをおさえる。 ●終わったら別のペアで行う。
まとめ	6 学習の振り返りをする。 ・文章の中で、つなぎ言葉を使う良さを考えさせ、生活や他の教科の学習でも活用できることを考える。	

「文と文をつなぐ言葉」

(/)

						
						
						
			スタート			
						
						

「文と文をつなぐ言葉」



















（

／

）

--	--	--	--	--	--	--	--

本授業は、【画像ファイル】のブロック画像を用いて展開される授業です。

						
						
						
			スタート			
						
						
						

中央のスタートから下記の条件で、自由にルートを考えます。

- ・2つ以上の野鳥を観察する。
- ・四つ角の野鳥をゴールにする。

ルート決めた後、1マス1ブロックで、上下左右のブロックを置きます。その後、それらを重ねていき、一つのプログラムを作ります。

プログラムを見て、ブロックの色が変わるタイミングで段落を分けます。そして、段落ごとに文を作成します。













最後に文と文を繋ぐ接続語を考え、一連の動きの文章を作ります、

実際の使用例

今回は、一つ一つのマスに、上下左右のブロック画像を置きます。

今回は上記のようなルートで進めていきます。これをプログラムにまとめると下記になります。
まず、プログラムの色が変わる場所で段落を変えて文を作ります。次に文と文を繋ぐ言葉を考えます。

今回を例にすると・・・

	まずは 、スタートから、右に三マス進みます。
	
	
	次に 、下に一マス進みます。そこには鷹がいます。 さらに、2マス下に進みます。そこにはツバメがいます。
	
	
	最後に 、左に6マス進みます。 そこにはカワセミがいます。そこがゴールです。
	
	
	
	
	

プログラムのブロック色の変り目で段落を変えることで、視覚的・直感的に段落分けができ、最後に接続語を考えるため、文を作るのが苦手な児童でも接続語を使うことができるようになります。