

第2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

おはなし^{つく}を作ろう



ソビーゴブロックプログラミング

APP ver. 非売品

2年生

国語科

単元名： 「おはなしを作ろう」

自分で作ったお話通りに、プログラミングして動かそう！

単元の目標

- ・想像して物語を作り、人形の動きをプログラミングすることができる。

単元の評価規準

| | 国語科「書くこと」について | プログラミング学習について |
|------|----------------------------------------|----------------------------|
| 評価規準 | 想像したことについて順序を整理し、簡単な構成を考えて文章を書くことができる。 | 自分の意図した動きをさせる方法を考えることができる。 |

指導計画（3時間扱い）

| 時 | 学習活動 | 留意点 |
|----|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | ○コンピュータの特性を理解する。 ○「はじまりの村」でゴールを目指して、プログラミングをする。 | ●動くものの仕組みを考える。 ●動物などの自分で考えて動くものと、機械やロボットなどの命令をされて動くものがあることを知る。 |
| 本時 | ○絵を見て想像して物語を作り、人形の動きをプログラミングする。 | ●ソビーゴの「はじまりの村」のマップを見て物語を考え、作文用紙に書く。 ●ブロックを使い、自分たちの作った物語の通りに動かすにはどのようなプログラムを組むのがよいかグループで話し合う。 |
| 3 | ○考えた物語を発表する。 | ●考えた文章をプログラムにあわせて読めるよう練習してから発表をする。 |

授業のポイント

・指導観

ソビーゴは自由に動きを命令することができ、自分たちの作った物語を気軽に映像化することができる。プログラミング教育で培うプログラミング的思考とは、コンピュータの働きを理解しながら、それが自らの問題解決にどのように活用できるかをイメージし、意図する処理がどのようにすればコンピュータに伝えられるか、さらに、コンピュータを介してどのように現実世界に働きかけることができるのか、といったことを考える力である。本単元で行う自分の作った物語を映像化する活動はコンピュータへの命令の仕方を学びつつ、国語科の物語を作る活動の動機付けをすることにつながる。

・プログラミング的表現と国語的表現

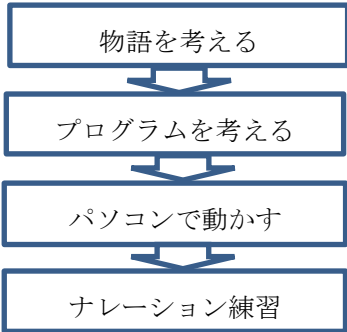
本活動では物語を先に考えてからプログラムを考えることとしているが、作業が進むとプログラムを考えながら物語を膨らませる児童が出てくる。その際には、「動きが早くなる」「回転する」などプログラムそのままの表現をさせず、「走りぬけた」「転んでしまった」などの国語的表現に置き換えさせることが必要である。

本時の学習指導

(1) 本時のねらい

絵を見て想像して物語を作り、人形の動きをプログラミングすることで、コンピュータへの命令の仕方を理解する。

(2) 本時の展開 (2/3 限目)

| | ○学習活動 | ●指導上の留意点 ☆評価規準(評価方法) |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 導入 | ○めあてを確認する。 | ●学習の流れをプログラムのように、児童に提示する。 |
| 展開 | <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">お話を作って、ソビーゴくんを思い通りに動かそう。</p> <p>○学習の流れを確認する。</p> |  |
| | <p>○練習として、お手本の物語をもとにプログラムを考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ソビーゴくんはおさんぽにでかけました。 でも、ソビーゴくんは犬が大の苦手です。 今日もやっぱり犬にはえられて、 すってんころりん、転んでしまいました。</p> </div> | <ul style="list-style-type: none"> ●ペアで話し合いながら考えさせる。 ●「転んでしまった」の表現を、ソビーゴでは、どのように表現するかを考える。(回転ブロックで表現する) ●上下左右ブロックと回転ブロック以外は使用させない。 |
| | ○2人グループで物語を考え、原稿用紙に書く。 | ☆想像したことについて順序を整理し、簡単な構成を考えて文章を書くことができている。 |
| | ○考えた物語をもとにブロックを使ってプログラムを考える。 | ☆自分の意図した動きをソビーゴにお願いする方法を考えている。 |
| | ○でき上がったプログラムをPC上で動かし、意図したとおりに動くかかくにんする。 | ☆結果がうまくいかなかった場合、その原因を考えようとしている。 |
| まとめ | ○どこまででき上がったか確認し、次時の見通しをもつ。 | ●次時は、自分達の物語を発表するため、プログラムだけでなく、文章についても確認する。 |