

# II 推進リーダーによる実践事例

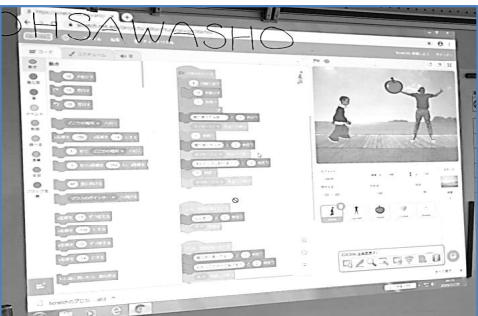
## I 山田町立大沢小学校

### 1 学習活動の概要

学年	第6学年(第3・4学年での実施も可)
教科(単元名)	国語科(ことわざの理解を深めよう)
教材タイプ	ビジュアルプログラミング言語
利用ツール	Scratch
コスト・環境	学校所有のパソコンを1人1台使用

**学習活動の分類**  
 B.学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するものです。

### 2 本時の展開

	◇主な学習活動	指導上の留意点(■評価)
導入	1 前時の学習内容(ことわざの意味を調べたこと)と本時の学習見通し(調べたことわざをアニメーションで表現すること)を確認する。  2 本時の課題をつかむ。	・必要に応じて児童が選択できるよう、意味や由来を動きで表現しやすいことわざを準備する。
展開	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ことわざの意味が正しく伝わるように、プログラミングで表そう。</p> <p>3 課題を解決する。                      (1) Scratchを用いて、ことわざの意味や由来を表すアニメーションのプログラムを作る。</p> <p>〈アニメーションの条件〉                      ①ことわざそのものの場面設定(木を登っていたサルが誤って滑り落ちる など)は使わない。                      ②ステージは、4つ以内とする。                      ③動かすものは、1ステージ3つ以内とする。</p>  <p>(2) 作成したアニメーションを紹介し合う。</p>	<p>・自分が表現することわざを決める際アニメーションの構想をもつよう助言する。</p> <p>・友達と相談しながら考えたり、プログラミングの間違いを確認し合ったりする場面を設け、対話的な姿を生み出すようにする。</p> <p>・プログラミングする際は、動きを細かく分割して考えることが大事であることを確認する。</p>
終末	4 本時の学習を振り返る。 ・アニメーションを作成することを振り返り、プログラムするときに大切なことや、アニメーションを使って紹介することの良さを振り返る。	・プログラミングにおいては、何度も試して間違いを見つけながら修正していくという一連の過程が大切であることを確認する。

Scratchを利用し、キャラクターの動き方を指定して、ことわざの意味を表現します。ことわざをアニメーションで表現することを通して、ことわざの意味の理解を深めることをねらいとしています。また、友達が作成したアニメーションを見て適切なことわざを選ぶことで、思考力等の育成が図られます。



**プログラミング的思考を育む取組**

ことわざの意味が正しく伝わるように、条件に応じて手順を変え、問題解決につなげます。

**POINT①**

協動的な学習を行うことで1人でできなかった思考ができるようになっていきます。この活動を繰り返すことで論理的に物事を考えることができようになります。

**POINT②**

プログラミングをする時には、「動きの細分化」と「確認と修正」が大切です。

■ことわざの意味を理解し、日常生活の場面を取り入れたアニメーションにしている。[知識・技能]