

プログラミング教育実践事例

教科：国語

実践学年：第5学年

秋の夕暮れ

1 目標

古文に込められた意味を自分なりに理解し、その様子を表現することができる。

2 使用教材及び授業環境

Scratch

4人に1台のパソコン

3 授業の概要(授業の主な流れ)

つかむ・見通す

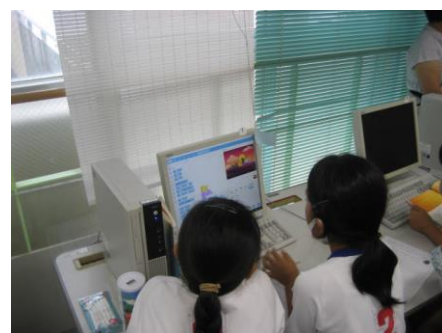
- 1 「枕草子」の秋の風景について振り返る。
- 2 試作品の動画(Scratch)を視聴し、めあてを設定する。

調べる・深める(展開)

- 3 試作品の動画の、どのようなところを直したらよいか話し合う(4人程度)。
- 4 よりよい表現となるよう、プログラミングコンテンツ(Scratch)を用いて、学び合いながら作品を作る。

まとめる・生かす(終末)

- 5 できた動画を発表し合い、よかったところ・工夫したところ・さらに良くしたらよいところについて話し合う。
- 6 本時の振り返りをする。
- 7 次時の予告をする。



4 授業のポイント

教材のポイント

情景を視覚的にイメージ



(URL) <https://youtu.be/-aM5BC2oEiM>

国語の学習の中では、物語や詩、俳句や短歌などの情景を絵で表現する活動を行うことがある。その際に、絵で表現することを苦手としている児童にとっては、非常に難しい活動になってしまうことがしばしばある。しかし、Scratch を活用することでその苦手意識を取り除くことができると共に、イメージをもちやすくなり、意欲をもって学習に取り組めるようになっていた。



授業のポイント

ふさわしい表現をプログラムする

全てのプログラミングを児童が行うのではなく、教師が用意したプログラムを、修正しながらふさわしい表現・よりよい表現となるように授業を進めた。その際に、自分の考え(ワークシートに記入)⇒考えを持ち寄ってグループでの話し合い(直した方がよい表現や付け足すとよりよくなる表現について)⇒コーディング役が入力という形でプログラミングを行った。そうすることでよりよい表現に近づけることができるだけでなく、全員がプログラミングを体験することができた。



6 授業者のコメント(榕城小学校 濱田洋介)

国語の授業ということで、「迷ったら言葉の意味に戻る」ということを意識させながら授業を進めました。通常であれば、枕草子の表現にある情景を絵に表すところですが Scratch を用い、視覚的にイメージできることで、苦手な児童でも意欲的に取り組むことができました。様々な表現方法の一つの手段として、プログラミングツールが活用できるのではないかと思います。