

1年生国語科 すきなものを しょうかいしよう 学習のイメージ

1. 学習の展開

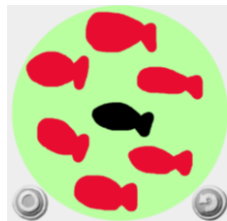
(1) 自分の好きなものを紹介するプログラムを作る

- 事前に国語の授業で好きなものについて文を作っておく
 - 「すきなもの、なあに」の単元で作成した文をそのまま用いてもよい。
例：「わたしはスイミーというおはなしが好きです。ちからをあわせておおきなさかなになるところが好きです。」

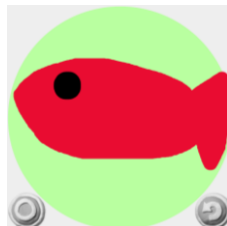
- 作った文章に合わせて、どんなプログラムを作るかを決める（5分）
 - 「〇〇がタッチされたら〇〇にへんしんする」の〇〇を考える
例：「ちいさなさかなたちがタッチされたら、おおきなさかなにへんしんする」

- プログラムを作るために、2種類の絵を描く（15分）

- 例1：変身前の絵（小さな魚たち）

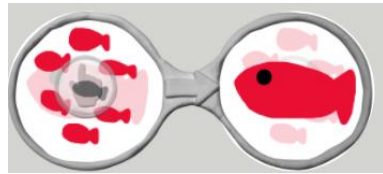



- 例2：変身後の絵（大きな魚）



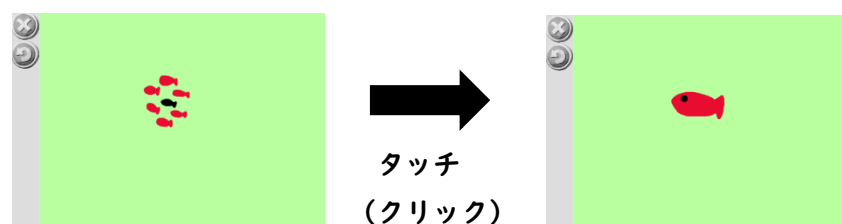
- 「〇〇がタッチされたら〇〇にへんしんする」というプログラムを作る（10分）

- めがねを1つ準備し、以下のように絵を入れてプログラムを作る
左：変身前の絵・クリックマーク
右：変身後の絵



- 画面に変身前の絵を置き、全画面ボタンを押して、プログラムが想定どおりに動いているかを確認する

例：ちいさなさかなたちがタッチされたら、おおきなさかなにへんしんする



(2) プログラムを見せながら、自分の好きなものを紹介する (15分)

- ・ モニターに映したり班の中で見せ合ったりして、作文とプログラムをし合う

2. 時間配分の目安

(1)ではViscuitで好きなものをしょうかいするプログラムを30分程度で作成し、(2)では作成したプログラムをもとに自分の好きなものを15分程度で紹介しあう。

まず、自分の好きなものを紹介する文章を準備する。これは、国語「好きなもの、なあに」などで作成した文章をそのまま使用する。そのため、好きなものに限らず、好きな本を紹介するなど、文章に合わせた授業を行う。

続いて、作った文章に合わせて、どんなプログラムを作るかを決める。「〇〇がタッチされたら〇〇にへんしんする」という例文をもとに、好きなものを紹介するためにはどんなプログラムがよいかを考える。例文に習ってプログラムの中身が想像できたら、変身する前と変身した後の絵を描き、プログラムを作成する。

最後に、プログラムを見せながら、自分の好きなものを紹介し合う。班の中で紹介し合ったり、教室内のモニターに作品をうつして紹介しあったりする。

例ではめがねは一つしか使用していないが、めがねを増やしてプログラムに動きをつけたり、音を鳴らしたりしてもよい。また、時間に余裕がある場合は、発表の際に質問(おたずね)する時間を設けたり、質問をもとにプログラムや絵を増やすこともできる。