

1 単元名 ある人物になったつもりで

2 目標

- 絵をもとに出来事をとらえ、想像を広げて書くことに、興味をもって取り組もうとする。  
(関心・意欲・態度)
- 絵に描かれている場面について想像を広げ、場面の様子を具体的に考えて書くことができる。(書く)
- 句読点を適切に打ち、必要な箇所は行を改めて物語を書くことができる。(言語についての知識・理解)
- 絵や物語をもとに読んだり、友達の書いた物語を書き手の伝えたいことをとらえたりしながら読むことができる。(読む)

3 指導に当たって

(1) 児童観

本学級の児童は、落ち着いて学習を進めることができている。学力低位の児童も在籍しているが、最後まで粘り強く取り組む姿勢も見られる。

アンケートを実施した結果、プログラミングには全員が強い興味を示していることが分かった。また、プログラミングで

きることを問うと、

令和\*年\*月\*日 第4学年\*組 男子\*名 女子\*名 計\*名

「○○を動かす」  
や、「話ができる」、  
「命令通り動かせる」など、プログラミングの特性を理解している児童もいた。しかし、物事を順序立てて考え

1. プログラミングには興味がある	はい *名	いいえ *名
2. プログラミングでできることは何だと思うか	PC やロボなどを動かす、勉強に使える、アニメやゲームを作れる、話せる、命令通り動かせるなど	
3. 物事を順序立てて考えることは得意か	はい *名	いいえ *名
4. 国語で物語を考えるのは好きか	はい *名	いいえ *名
	思った通りの展開にできる、気持ちを考えるのは得意、想像するのが楽しい、わくわくする、最後の場面を書くのが楽しいなど	作ることが苦手、気持ちを考えるのが苦手、誰が何をしているか考えるのが苦手、内容が決まらないなど

ることは得意かという質問には、\*割の児童が苦手と答えており、物事を論理的に考えることを不得意としている児童が多いと言える。また、物語を書くという作業も\*割の児童は苦手と答えており、内容が決まらなかったり、考えることが苦手であったりするところから意欲の低下につながっていると考え。そのため、プログラミング学習を取り入れながら、物語を書くことができれば高い意欲を保ちつつ、教科のねらいにも迫ることができると思う。

(2) 教材観

本単元は、学習指導要領におけるB書くの内容(1)ア「関心のあることなどから書くことを決め、相手や目的に応じて、書く上で必要な事柄を調べること。」及び、カ「書いたものを発表し合い、書き手の考えの明確さなどについて意見を述べ合うこと。」に関わる単元である。

これまでに児童は、物語を創造する学習を各学年で行ってきており、絵から場面や人物の様子を想像し、創造したことが伝わるように物語を書く力を身に付けてきている。本単元では、絵に描かれている人物の立場から出来事をとらえて物語を書き、書いた物語を友達と読み合って感想を伝え合うことができるようにすることをねらいとした。

### (3) 指導観

本時の学習では、登場人物の会話を考えさせる展開の学習を行う。あらかじめ名前や場面、登場人物、予想される会話の設定などを行った上で、絵から想像した会話を考えさせるようにする。その際、ビジュアルプログラミング言語「スクラッチ」を活用する。スクラッチ内の人物が、吹き出しで会話をするプログラムを作成し、物語作りへ活用できるメモになるようにする。また、会話の順序（シーケンス）の内容を吟味し、設定と矛盾が生じないか試行錯誤することでプログラミング的思考も高めたい。

### 4 学習計画と評価計画（9時間扱い）

時	学習内容・活動	評価の観点					評価規準・方法
		関心	話聞	書く	読む	知理	
1	絵をもとに創造を広げ、絵に描かれている人物の立場からとらえた物語を書くという学習課題を確かめる。	◎					単元のねらいと活動の流れをつかみ、本単元の学習に意欲をもって取り組んでいる。
2 3	登場人物二人にとってどんな出来事が起きたのかを、絵と文章をもとに考える。	○			◎		絵と文章を対比して、それぞれの人物がどのように出来事をとらえているか理解している。
4	絵の登場人物名や人柄、場所など設定を考える。	◎		○			場所や時間、人物名などの物語の設定を意欲的に取り組んでいる。
⑤	登場人物がどんな内容の会話をするのか考える。	○		◎			人物を決め、描かれている場面絵から想像を広げ会話の様子を具体的に書いている。
6 7	設定や会話をもとに物語を書く			◎		○	設定や会話をもとに、創造したことが伝わる物語を書いている。
8	書いた物語を読み返して推敲し、清書する。			○		◎	句読点の打ち方や改行の仕方、会話の書き方などに気を付けて、読み手が読みやすくなるように物語を清書している。
9	書いた物語を友達と読み合っ、物語の感想を伝え合い、本単元の学習を振り返る。	◎			○		友達と書いた物語を互いに読み合っ感想を伝え合い、本単元の学習を振り返っている。

### 5 本時の学習

#### (1) 目標

○ 絵や設定から想像を広げ、登場人物がどんな会話をするか考え、表現することができる。（書く）

#### (2) 準備・資料

想像メモ、絵（掲示用）、タブレット PC（児童用 24・教師用 1）、電子黒板

#### (3) 展開

学習内容・活動（ <span style="background-color: #cccccc;">      </span> は学び合い）	指導上の留意点・評価、①は ICT 活用
1 学習課題を確かめる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">想像メモをもとに登場人物の会話を考えよう。</div>	<b>①教師が手本を見せ、学習の流れをつかめるようにする。</b> ・メモには前時に予想した想像した会話も多少書かれているので、それらも含め、メモを活用していくことを助言する。
2 想像メモの確認をする。 ・場所 ・時間 ・登場人物名 ・予想される会話 ・何をしているか など	・会話を円滑に思考させるために、自分が考えたメモを確認する。 ・メモしたことが多少変更になっても良いことを端的に伝えるようにする。

### 3 会話を考える。

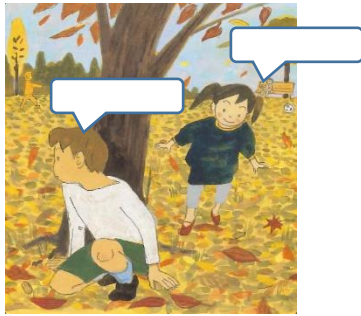
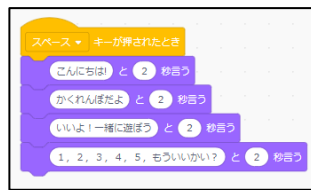
#### (1) スクラッチで会話をプログラミングする。

・予想される児童の例

スプライト A



スプライト B



・手順の確認を全体で行うことにより、操作で躓かないように支援する。

①会話の流れ(順序)をスクラッチを活用して、考えるようにする。

①あらかじめブロックを用意して、児童が意欲と見通しをもちながら思考できるよう配慮する。

①会話入力を優先するよう助言する。

・早く終わってしまった児童には、会話を増やすなど、さらに思考が深まるようにする。

・相談スペースなどを用意し、早く終わった児童や作業が進まない児童など似たような境遇の児童が相談しやすいよう配慮する。

### 4 友達と意見交換をする。

#### (1) 会話の内容を交流する。

- ・会話のキャッチボールができているか。
- ・メモが活かされているか。

#### (2) 考えた会話を発表する。

#### (3) 会話を修正する。

①完成した(途中でも良い)会話をグループで見合い、会話の矛盾箇所を探し、メモが活かされているか確認するよう助言する。

・話す順番など話し合いのルールをあらかじめ設け、スムーズな話し合いになるようにする。

・話し合いをしながら修正点が見つかった場合は修正してもよいこととする。

・会話の発表は、自薦でも他薦でも良いこととし、次時や友達への意欲付けになるようにする。

・できあがった会話は保存し、次時へ生かせるようにする。

㊦ 登場人物がどんな会話をするか順序立てて考えることができる。(発表・タブレット PC)

### 5 振り返りをする。

#### (1) 本時の学習を振り返り、次時への見通しを立てる。

・本時の学習を振り返り、考えた会話をもとに物語作りを行うことを伝える。