

第3学年国語科

1 単元名 食べ物はかせになろう

2 単元目標

- 食べ物の不思議について関心を持ち、進んで調べたりまとめたりして、それらを分かりやすく伝えようとする態度を育てる。
- プログラミングを活用して、自分が書いた説明文を聞き手に分かりやすく伝えることができるようにする。
- 中心となる語や文を捉え、段落相互の関係を考えながら、文章の内容を的確に読むことができるようにする。
- プログラミングを活用して、自分が伝えたい説明文を書くことができるようにする。

3 本時の学習

(1) 目標

聞き手に分かりやすく伝えるために、プログラミングした文章の流れを書くことができる。

(2) 展開

学習活動	主な指導・支援	評価規準（評価方法）
1 前時を振り返り、本時の学習課題をつかむ。		
聞き手に分かりやすく伝わる説明文を書こう。		
2 友達のプログラミングしたものを見て、良いところや工夫などを見つける。	○ 友達が作成したものを見て、良いところや工夫などを発表させる。その際に聞き手への分かりやすさをポイントとして、考えさせるようにする。	
3 話し合ったことを基に、作成したプログラミングを改良する。	○ 聞き手の分かりやすさを意識して作成できるよう、机間巡視しながら助言する。	
4 プログラミングしたことを基に、オリジナルの説明文を書く。	○ プログラミングしたことを基に、聞き手に分かりやすく伝わる説明文を書かせる。 ○ 早く説明文が書けた児童には、発表練習をさせる。	【書く】 聞き手を意識し、分かりやすく伝えられるよう、プログラミングしたことを基に順序立てて文章を書いている。(作文)
5 本時の学習のまとめをする。	○ プログラミングすることで、文	

	章を書く際によかったこと等を 発表させる。	
--	--------------------------	--

(3) 評価

書く	「十分満足できる」と判断される状況	聞き手に分かりやすく伝えるために、プログラミングした文章の流れを書くことができる。
	「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	作ったプログラムを基にして、文章を書くことができるように、助言したり、手助けしたりする。

4 授業について

3年生の国語科「食べ物のかせになろう」では、大豆が食品に姿を変える様子をプログラミングする活動を取り入れた。きなこや納豆、醤油など、大豆がどのような食品にどのような方法で変化するかを調べ、順序カードにまとめたものを前時にプログラミングした。

本時では導入で、友達が作成したものを見て、聞き手への分かりやすさをポイントとして、良いところや工夫を考えさせた。そして、話し合ったことをもとに、自分で作成したプログラミングを周りの人に分かりやすいものになるように改良した。その後、プログラミングしたことを生かして、聞き手に分かりやすく伝わるオリジナル説明文の、「中」「終わり」を書き、説明文を完成させた。自分がプログラミングした内容をそのまま文章にするので、いつもなら書くことに戸惑い、書き方に質問が多い児童らも、自分の力で書き上げることができていた。文章を書くことが苦手な児童もプログラミングを手がかりに順序を思い返しながら書くことができた。



5 授業研究会について

今回は、昨年度実施されていた指導案を参考に、プログラミングを取り入れる場面を工夫し実践した。徳島県総合教育センターの鶴本先生から、「相手に分かりやすく伝えることを大切にしたい授業だった。」「前時までの学習では、言葉の意味を辞典などを使い詳しく調べるなどし、順序カードの内容を充実させることがかぎとなるのではないか。」「国語の授業を意識し、「クリックする」という言葉ではなく「次に」「さらに」などの接続後を使用するとよいのでは。」などの助言をいただいた。



6 成果と課題

(1) 成果

- ① 授業の最後に「プログラミングしたことで、文章を書きやすかった人？」と尋ねると、全員が手を挙げていた。プログラミングの活動を入れることにより、「粉に挽く」などの分からない言葉をそのまま使うのではなく、自分で調べて理解する活動が増え、それが、聞き手にも分かりやすい説明文を書くことにつながっていった。
- ② 今までの作文を書く時に比べ、プログラミングを生かして、子どもの意欲をかき立てることができたと感じる。

(2) 課題

- ① 環境が整っていない分、今はまだプログラミングが特別な活動となっている。普段の教室の学習の中でも、必要なときに自然と取り入れられるようにしていけたらと思う。
- ② どの学習でプログラミングを使うとより効果的かを考え、年間の指導計画に位置づけていく必要があると感じる。