

ScratchJr を用いた学習

- ◎ 学年 教科等 2年生「国語科」
- ◎ 単元名「どうぶつのひみつクイズを作ろう」
- ◎ 実行環境 ScratchJr を iPad で利用 (2人1組)

第2学年 国語科学習指導案

1 単元名・教材名 「どうぶつのひみつクイズを作ろう」

2 単元設定の理由

児童はこれまで、書かれていることを事柄ごとに読み取ったり、ほかの本を読んで調べたことをまとめる活動を行ったりしている。本教材「ビーバーの大工事」では、特徴あるビーバーの生態について、体の構造や機能と関連させて説明がなされている。文の中で見出しを使ってまとまりごとに「ひみつ」が明示されているためだいたいの言葉や文を見つけやすくなっている。

本単元では、だいたいの言葉や文を探しながら読みとる力を身につけさせ、クイズを作る目的で問題や答えを考えるために文章を読む活動を行う。この活動を通して文章の中のだいたいの言葉や文を抜き出し、調べたことをまとめることをねらいとしている。

本学級の児童はクイズ作りが好きである。休み時間に学級文庫のクイズの本を読んだり、自分たちで作った問題を出し合ったりしている。しかし、何をたずねているかが分かりにくかったり、助詞の使い方が適切でなかったりするという課題がある。クイズを作って問題を出すためには、相手に伝えたいことが正しく伝わる文章を書くこと、知的好奇心が満たされる問題であることが求められる。前後の語句や文のつながりに気をつけ、相手意識をもって問題作りをさせたい。そのために、見本となる文型を用意する。加えて、児童の驚きや、伝えたいことを大事にし、クイズ作りに取り組みせたいと考え、本単元を設定した。

※ プログラミング的思考力の育成について

低学年のプログラミング教育では、プログラミングを体験させることが重要視されている。本学級では、これまで図画工作科で「ブロック型プログラミング言語 (スクラッチジュニア)」を用い、順序や繰り返しを意識させながら画面上の事物を適切な場所に移動させたり、大きさ等を変化させたりする活動を行ってきた。本単元では、ビーバーの巣作りの過程において順序を強く意識させながら読みすすめたり、分岐を扱うクイズ作りを行ったりすることにより、プログラミング的思考を育成したいと考えている。加えて、児童の相手意識や意欲を高めるために、できたクイズは、ICTの特性を生かし、データを共有し合うことにより、他の学級や学校の児童と交換させたいと考えている。

3 単元の目標

だいたいのところに気をつけながら文章を読み、読んで調べたことをまとめることができる。

4 単元の評価規準

国語への 関心・意欲・態度	読む能力	書く能力	伝統的な言語事項と 国語の特質に関する事項
ビーバーやほかの	・ビーバーのダム作りや巣作りの様子	前後の語句	「は」「へ」「を」の助

動物に関心をもち、進んで教材文を読んだり、本を読んだりして調べている。	を順序に気をつけて読み取っている。 ・知りたいことに関係のあるだいたいの言葉や文を見つけながら、教材文や本を読んでいる。 ・クイズを作るために、動物の生態について書かれた本を選んで読んでいる。	や文のつながりに気をつけて、クイズの問題と答えを書いている。	詞を正しく使ってクイズを書いている。
-------------------------------------	--	--------------------------------	--------------------

5 学習計画（全18時間）

第1次 学習の見通しを立てる。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1時間

第2次 驚いたことや伝えたいと思ったことが書かれている文を探しながら教材文の内容を読み取り、それをもとにし作ってクイズを作る。・・・・・・・・・・・・・・・・7時間

第3次 ビーバーやほかの動物について本を読んで調べ、「どうぶつのひみつクイズ」を作る。・・・・・・・・・・・・・・・・9時間（本時2／9時間目）

第4次 単元の学習を振り返る。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1時間

6 本時の学習

(1) 本時の目標

集めた情報をもとに「どうぶつのひみつクイズ」の答えの説明を書くことができる。

(2) 本時の展開

学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点	評 価 規 準 (方 法)
1 学習のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">調べたことをもとにして、「どうぶつのひみつクイズ」の答えカードを作ろう。</div>	○前時までの振り返りをし、本時の学習課題を確認する。	
2 ワークシートをもとにクイズの答えの詳しい説明を書く。	○前後の語句や文のつながりを確認させる。 ○助詞を正しく使って書かせる。	本を読んで調べたことを使って、クイズの答えの説明を書くことができている。 (ワークシート 等)
3 作ったクイズを取り込み、分岐のある問題と答えに構成する。	○必要な命令を組み込んで適切な問題と答えのつながりを構成させる。	

4 作ったクイズをグループで交流する。	<p>○意図したボタンを押すことで画面遷移するか確認させる。意図した画面遷移をしない場合は修正させる。</p> <p>○特徴的なクイズを作ることができるものは教師が紹介する。</p>	
---------------------	---	--

(3) 本時の評価

「十分満足できる」と判断できる状況	前後の語句や文のつながりに気をつけて、進んでクイズの答えの詳しい説明を書くことができる。
「おおむね満足できる」状況にするための手立て	文型を用意し、文がつながるように構成を考えて答えの説明を書くことができるようにする。

授業研究会において、例えば、次の様な意見、感想があった。

- ・ 児童は、短い時間で写真撮影や iPad への取り込み等の操作、ScratchJr の利用に関する知識、技能を向上させることができていた。
- ・ どうぶつのひみつを探るクイズの資料が事前によく準備され、有効に活用されていた。一方、次の様な課題も残った。
- ・ 1時間でプログラミングと、国語科の目標を達成することは困難であった。
- ・ 本時におけるプログラミングについては、児童が工夫する自由度が低い。
- ・ 誤りに気付かずそのまま進めてしまう児童も複数いた。

そこで改めて、別に C 分類と位置付けて別に時間を設け、クイズとその回答についてのプログラミング体験活動を行った。その後、互いにクイズを出し合う中で、プログラムの誤りを修正したり、よりよいものに仕上げたりした。

なお、本プログラムによる「どうぶつのひみつクイズ」は近隣他校の同学年の学級にデータを送付し、クイズに答えてもらった。同学級の担任からは、「児童にとって、愉しくよい刺激になり、自分たちも取り組みたいという意欲をもらった」という主旨の言葉をいただいている。



【写真 11】授業の様子