

第2学年 国語科学習指導案

1 単元名

お話を読んで、しょうかいしよう「スイミー」

2 単元の目標

場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像することができる。

身近なことを表す語句の量を増し、語彙を豊かにすることができる。

3 本時の学習（8時／全9時）

（1）目標

あらすじをまとめ、感想と共に、「スイミー」を紹介するアニメーションを作ることができる。

（2）プログラミングを取り入れる効果

ビジュアルプログラミングソフト Viscuit を活用することで視覚的にも分かりやすい説明ができる手立てとなる。

（3）展開

学習活動	・指導上の留意点（◇評価）
1 本時のめあてを確認する。	
「スイミー」の好きな場面をしょうかいするアニメーションを作ろう。	
2 教科書から好きな場面を選ぶ。	<ul style="list-style-type: none"> ・スイミーを描くことでアニメーションの作り方を教える。 ・教室巡回し、動かし方の支援や場面や感想の聞き取りを行う。 (◇アニメーションの説明や選んだ理由を伝えることができる。) ・タブレットPCを相手に見せながら発表する方法について伝える。(◇相手に伝わる方法で紹介できる。)
3 Viscuit でスイミーを描く。	
4 Viscuit で好きな場面を作る。	
5 隣同士で紹介し合う。	
6 発表する。	
7 本時の振り返りと次時の見通しをもつ。	

4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	すすんで「スイミー」の作成したアニメーションに合わせた説明と選んだ理由について相手に伝わる方法で紹介できている。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	個別指導用にタブレットを持ち、作り方で戸惑う児童に例を見せる。教室巡回を行い、好きな場面に決めた理由を聞き取ることで伝え方のイメージをつかませる。