

小学校 1 年

プログラミングを活用して順序だてて伝えよう！

豊中市立刀根山小学校

教科

国語

単元名

はなしたいな ききたいな

本時のねらい

・プログラミングを活用して、想像した事柄を順序だてて伝えることができる。

本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

・ScratchJr を活用して簡単な話に表現する過程で基本的なプログラミング的思考を育む。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

・ScratchJr ・SKYMENU Cloud 発表ノート ・大型モニタ

本時で育む主な情報活用能力

S-STEP 1, T-STEP 1
U-STEP 1, V-STEP 1

該当番号の詳細内容は
「大阪府情報活用能力
ステップシート」から確認できます。



本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT 活用のポイント・工夫
導入 (5 分)	○本時のめあてを確認する。 「おはなしをプログラミングでつくろう！」	○ScratchJr で作成した見本のプログラムを、大型モニタに提示しながら、学習の見通しをもたせる。
展開 (30 分)	○自分の想像したお話に登場するキャラクターの動きなどを考える。 ・前時までに作成した SKYMENU Cloud 発表ノート「おはなしづくりメモ」を見返しながら、考える。 【写真 1】 ○簡単なお話をプログラムする。 【写真 2】	○前時までに SKYMENU Cloud 発表ノート「おはなしづくりメモ」に、登場するキャラクター・もの・背景・大まかな話の流れを入力させておき、プログラムしていく順序を見直すように声をかける。 ○前時までに学習したプログラミングの方法を黒板に掲示し、児童が見直しやすいようにする。
まとめ (10 分)	○完成したお話をグループで見せ合い・交流する。 【写真 3】	○今後のプログラミング学習に活かせるようキャラクターの動きなどがうまくプログラムされている作品を、大型モニタに投影し、全体で共有する。

1 人 1 台端末を活用した活動の様子



【写真 1】SKYMENU Cloud 発表ノート「おはなしづくりメモ」を見返しながら、お話に登場するキャラクターの動きなどを考えている様子。



【写真 2】ScratchJr を操作し、簡単なお話をプログラムしている様子。



【写真 3】完成した物語をグループで交流している様子。

児童生徒の反応や変容

○想像したお話を順序だてて伝えることが苦手な児童も、ScratchJr を活用することで、話やキャラクターの動きを楽しみながら考えることができた。
○完成したお話を伝え合うことを通して、自ら作成したプログラムによって他者に喜んでもらう体験を積ませることができた。
○本時の授業が終わった後も、家庭学習でお話の続きをもっとつくりたいと希望する児童が数多くいた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

○令和 6 年度小学生すくすくウォッチ わくわく問題大問 2 - (2) を参考に授業実践を考えた。
○ScratchJr を活用して簡単なお話をプログラムする過程で、プログラミングに関わる複数の情報活用能力（プログラミング的思考・分解・抽象化・組み合わせ）を一体的に育成することができた。
○本時までに SKYMENU Cloud 発表ノート「おはなしづくりメモ」を使って、登場する人物・もの・背景・大まかな話の流れを考えさせておくことで、児童はプログラミングに集中することができ、十分に時間を確保することができた。