
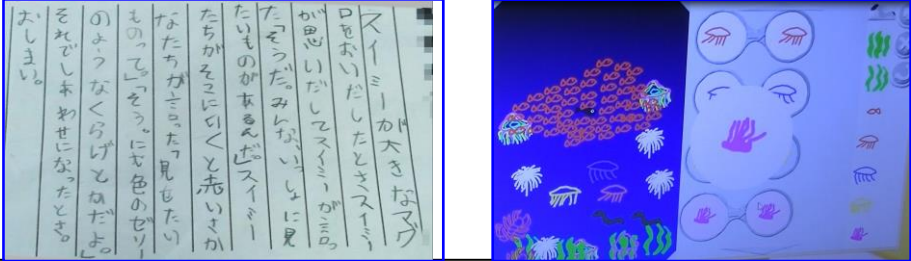



<p>教科 単元名</p>	<p>第2学年 国語科 物語文「スイミー」</p>
<p>教科の目標</p>	<p>物語文「スイミー」の続きを書いた文を基にアニメーションで作り、自分の作品に対する感想を持ち、さらに友だちと感想を伝え合うことができる。</p>
<p>プログラミングソフト</p>	<p>Viscuit (ビスケット)</p>
<p>プログラミングソフトを活用した利点</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵を動かして命令を出すことができる。</li> <li>・低学年に適している。</li> </ul> 
<p>成果 (児童の様子、変化など)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物語の続きをアニメーションにすることで、自分の考えたことを表現することができ、子どもたちは、意欲的に活動することができた。</li> <li>・自分の文章に合うようにすることを意識させることで、絵を描いて動かしたり、組み合わせたりするなど、試行錯誤しながら取り組めた。</li> <li>・困ったときに友だちに操作方法を聞くなど自然な学び合いをしていた。</li> <li>・友だちのアニメーションを見て、感想を伝え合うことで、様々な文章表現を学び合うことができた。</li> <li>・違う物語でもやってみたい意欲が高まった。</li> </ul>  <p>児童が考えた物語文と、物語文を基に作成したアニメーションとプログラム</p>
<p>課題</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・感想を交流する際に、国語のねらいを達成するためのワークシートの工夫が必要だった。</li> <li>・振り返りで、国語のねらいを達成することやプログラミング、PCに関することが出てきた。振り返りの視点を明確にする工夫が必要だった。</li> <li>・前時でお気に入りの場面をアニメーションで表現して感想を伝え合う活動に取り組んでいたから、プログラミングソフト Viscuit の操作ができた。その前にPCのマウス操作になれる学習活動を取り入れた。PC操作に慣れる時間が必要不可欠である。</li> </ul>  <p>物語文とアニメーションを紹介する様子</p>
<p>Viscuit (ビスケット) を活用したその他の実践</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>①国語「カンジ博士の大発明」…合体漢字を作り、紹介し合う活動</li> <li>②国語「お話の作者になろう」…自作の話をアニメーションで作り、感想を伝え合う活動</li> </ol>