

あそび方をせつ明しよう

1 本単元で育成したい資質・能力（目標）

手作りおもちゃの遊び方を説明する文章を書くために、遊び方の順序についてのフローチャートを作る活動を通して、分かりやすく意味が通る文章になっているかを確認したり、書いた文章を読み返して文章の間違いを正したりすることができる。

2 本単元におけるプログラミング教育について

手作りおもちゃの遊び方を説明する文章を書くために、フローチャートを作る活動に取り組む。フローチャートを作成するために、必要な事柄をカードに分けて書き出し、そのカードを取捨選択したり並べ替えたりしながら説明の順序を考える。また、友達とカードを読み合わせながら分かりづらいところや抜けている事柄がないかを確認することで、プログラミング的思考の育成を図る。

3 単元計画（全7時間）

時	学習活動・学習内容	主な評価規準	備考
1	本単元で身に付ける「言葉の力」を確認め、学習課題を明確にし、学習の見通しを立てる（UP）。 ・文章を書くときの手順	これまでに学習したことを振り返って学習主題を明確にし、学習の見通しをもつことができる（主体的に学習に取り組む態度）。	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">考える</div> ↓ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">書く</div> ↓ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">伝える</div>
2 ・ 3 本 時	説明する事柄をカードに書き出し、取捨選択したり並べ替えたりしながら、説明の順序を考える（UP）。 ・分かりやすく伝えることを意識した説明の順序	「書くこと」において、自分の思いや考えが明確になるように、事柄の順序に沿って簡単な構成を考えることができる（思考・判断・表現）。	例) ヨットカーの遊び方 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; width: 100px; text-align: center;">スタートとゴールを決める。</div> ↓ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; width: 100px; text-align: center;">スタートのところにヨットカーをおく。</div> ↓ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; width: 100px; text-align: center;">うちわでほをあおいでうごかす。</div>
4 ・ 5	説明する事柄のつなぎ方を考え、説明の文章を書く。 ・説明するときを使うつなぎの言葉	「書くこと」において、語と語や文と文との続き方に注意しながら、内容のまとまりが分かるように書き表し方を工夫することができる（思考・判断・表現）。 長音、拗音、促音、撥音などの表記、助詞の使い方、句読点の打ち方、片仮名で書く言葉を理解し、文や文章の中で使うことができる（知識・技能）。	・フローチャートの矢印の横につなぎの言葉を書き込ませ、フローチャートで構成を確認しながら文書を書かせる。
6	書いた文章を読み返したり、友達と読み合ったりして誤りや分かりづらいところがあれば書き出す。 ・書いた文章を読み返す大切さ	「書くこと」において、文章を読み返す習慣を付けるとともに、間違いを正したり、語と語や文の続き方を確認めたりすることができる（思考・判断・表現）。	・実際におもちゃを使って遊び方が表現できているか確認させる。
7	手作りおもちゃの遊び方について書いた文章を友達と交流して読み、学習を振り返る。 ・分かりやすく説明する文章を書くための工夫	手作りおもちゃについて書いた文章を友達と交流して読み、よいところや分かりやすいところなどを見つけることができる（思考・判断・表現）。	・おもちゃと説明文をもらったときの相手の様子を思い浮かべさせることで、次の活動の意欲につなげる。

4 本時案 (3/7時)

(1) 目標

手作りおもちゃの遊び方の説明に必要な事柄を書いたカードを、取捨選択したり並べ替えたりしてフローチャートを作る活動を通して、分かりやすい説明の順序を考えることができる。

(2) 主な準備物

おもちゃ (4種類)、カード、ワークシート (台紙)、順序を表すつなぎ言葉のカード

(3) 展開

過程	学習活動・学習内容	○指導上の留意点 ◆評価 ☆プログラミング的思考を育むための手立て
つかむ	<p>1 前時の学習を振り返り、本時のめあてを確かめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 説明する事柄を書き出したカードを使ってフローチャートを作ること 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「手作りおもちゃの遊び方」について説明する事柄についてのカードを準備させておく。 ○ おもちゃの遊び方について分かりやすく説明するという目的を確認し、本時では、その説明に必要なカードを取捨選択したり並べ替えたりする活動に取り組むことを伝える。
/	<p>おもちゃのあそび方のカードをせい理して、分かりやすいせつ明のじゅんばんを考えよう。</p>	
考える ・ 深める /まとめ	<p>2 書き出したカードを取捨選択し、選んだカードを友達と見せ合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> おもちゃの遊び方の説明に必要な事柄のカードの取捨選択 <p>3 説明する順番にカードを並べ替え、フローチャートを作成し、分かりやすい説明になっているか、実際に遊ぶことを通して友達と確かめ合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 分かりやすく説明するためのカードの並べ替え (フローチャートの作成) と付け加え <div data-bbox="430 1433 750 1848" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">ヨットカーの遊び方</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">スタートとゴールを決める。</p> </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">スタートのところにヨットカーをおく。</p> </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">うちわでほをあおいでうごかす。</p> </div> </div> <p>4 説明に必要な事柄の整理の仕方について振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 説明に必要な言葉の取捨選択 分かりやすく伝えることを意識して説明の順序を考えること 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 書き出した事柄のカードを取捨選択する活動を通して、分かりやすい説明のためには言葉を選ぶ必要があることを押さえる。 ○ 選んだカードとそうでないカードを仕分けしておき、ペア学習で互いのカードについて見せ合うようにさせる。 <p>☆ 順序を表すつなぎ言葉を参考にしながら選んだカードを並べ替え、フローチャートを作る活動を通して、分かりやすい説明にするための順序を考えることの大切さに気づかせる。</p> <p>☆ 自分で並べ替えて作成したフローチャートを使って、説明したことを友達にやってもらう活動を通して、わかりやすい順番になっているかを考えるようにさせる。</p> <p>☆ 友達の考えを聞いて、並べ替えた方がよいカードが見つかった場合は、並べ替えを行い、フローチャートを作り直してよいことを伝える。また、説明が足りない場合には、新たにカードを付け加えてもよいことも伝える。</p> <p>◆ グループの中で伝え合う学習を通して、分かりやすい説明の順番にカードを並べ替え、フローチャートを作成することができたか。 (思考・判断・表現、フローチャートと発言)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習の振り返りとして、相手に分かりやすく伝えることを意識して、言葉を取捨選択したり説明の順番を考えたりする必要があるということを、振り返りカードにまとめさせる。

5 授業のようす

本授業では、手作りおもちゃの遊び方について分かりやすく説明する文章を書くために、遊び方の順序についてのフローチャートを作るという活動を、プログラミング的思考の育成として取り組んだ。遊び方の説明に必要な事柄を書いたカードを取捨選択したり並べ替えたりしてフローチャートを作成し、分かりやすい説明の順序を考えることがねらいである。

最初に、教師が、手作りおもちゃについて、その遊び方の順序を児童に問いかけながら、カードの並べ替えを行ってフローチャートを作成し、提示した。そのフローチャートを教師が読みながら、児童におもちゃで遊んでもらい、考えた順序で遊べるかを確認する場面を設定し、遊び方を分かりやすく説明するための「順序」を意識して学習に取り組めるようにした。

そして、それを元に、今度は児童が自分で「分かりやすい説明」を意識しながら**事柄**のカードを並べ替え、ペアで確認させた。自分で、ペアでと、フローチャートの確認を行ったことで、順序の間違いに気付いたり、言葉を選び直したりすることができた。

それから、作成したフローチャートを使って、友達におもちゃで遊んでもらい、分かりやすい順序になっているかを考えるようにさせた。「フローチャートに書いてあることしか言わないこと」、「やって見せたり手を出したりしないこと」を約束事として取り組み、自分が思っていたとおりに相手に伝わらない難しさを感じる児童も多く見られた。うまく伝わらないことで、事柄の順序が組み立てられていなかったこと

や言葉の不足、または言葉の選び違いに児童は気付くことができた。順序を改めたり言葉を付け加えたり適切な言葉を選び直したりして、より分かりやすい説明になるようなフローチャートに作成し直すことができた。

本時の授業を通して、相手に分かりやすく伝えるためには、「順序」を考えることや適切な言葉を選ぶことの大切さを実感し、意識を高めることにつながられたように思う。

6 成果と課題

- ◎ フローチャートの作成を通して、分かりやすい説明のために「順序」を考えることへの意識を高めることができた。
- ◎ 作成したフローチャートをもとに説明する活動を通して、言葉の不足や選び間違いに気づき、適切な言葉を付け加えたり選択したりすることの大切さを実感することができた。
- △ 説明がうまくいかなかったところに印を付けたり、自分の考えの変容（どこをどう変えたのか）を明記したりする等の指導・支援の工夫が必要であった。

