

5

基
般

国語科における プログラミングの活用（2年生） —お話を楽しみ、表現し合おう—

上野美智恵（品川区立京陽小学校）

児童の姿

本稿では、2年生の国語科におけるプログラミング学習を紹介する。また、活動にあたっては、図工科で作った絵を本単元で利用するという形で連携を行った。

これまでのプログラミング学習から児童は、キャラクターを動かしたり、音を入れたりという簡単なプログラムを書くことができる。学習の度に、新しい発見や子ども同士の学び合いが生まれてきた。子どもたちのプログラミングへの興味・関心は非常に高いと感じている。

本学習は、創作活動として位置付けた言語活動である。児童たちが楽しく想像をふくらませ、自主的に続きを考えながらお話を書いていく学習を目指した。

児童は、本学習で初めて、自分以外の人物の心の動きを捉えて書く経験をする。書き手（読み手）にとって続き話を書く（読む）ことが、楽しく面白いことは大切である。同時に、聞き手にとっても面白い内容であり、聞き手がどのように感じ受け止めるかという客観的な視点も大切である。物語を面白くする観点を常に意識させながら、書き手（読み手）、聞き手双方の相手意識をもって取り組ませた。

場面の様子や登場人物の心の動きにより迫るために、視覚的に表現する手法を用いた授業を紹介する。

単元名 国語科「かさこじぞうの 続き話を作ろう」

授業の内容

本単元に入る前に「かさこじぞう」の学習を行った。登場人物の行動や会話から、場面の様子や登場人物の心の動きを想像しながら物語を読んできた。児童は、楽しく想像をふくらませながら「かさこじぞう」の

続きを書いていく。次に起こる出来事を予想して、「いつ」「どこで」「だれと」「何をしたか」を順を追って書いていく。

児童は、続き話を書いた後、「スクラッチ」というプログラミング言語を用いて、その情景を画面に表現していく。図工科で自分が描いた背景と登場人物をパソコンに取り込んで、情景のイメージを視覚的に表すことで、登場人物の心の動きにより近づけると考えた（図-1）。

授業の流れ

<第1・2・3時>「続き話を書く練習をしよう」

続き話の例文を取り上げ、面白いと感じたところを話し合った後、例文の続きのお話を書かせた。その際、登場人物に会話を入れたり、新しいものを登場させたり、読み手のことを考えて次が知りたくなるようなお話を書くと、続き話はさらに面白くなるという共通認識を持たせた。

<第4・5・6・7時>「かさこじぞうの続き話を書こう」

「かさこじぞう」の最後の場面とのつながりに気を付けさせ、「始め」「中」「終わり」の3部構成でお話を書かせた。1・2・3時で持った共通認識に加え、新しい登場人物を登場させたり、風景を描いたり、読み手が予想しなかった展開にしたりすると、さらに続き話は面白くなるということを共通理解させた。また、昔話の語り納め「・・・と。」で締めくくるとも確認させた。並行して、図工科で続き話の背景や人物を描かせた。

<第8・9・10時>「続き話をスクラッチで表そう」

いままで学んできたスクラッチの技法（移動する・大きさを変える・効果音を入れる・色を付けるなど）を用いて、自分が書いた続き話の情景を表現させた。プログラム完成後は、その画面を友だちに見せながら、続き話を語らせた。その後、お互いのお話の面白いと



図-1 プログラミング画面

ころを伝え合う活動を入れた。友だちのいろいろな考え方を聞くことで創造の幅が広がった。

児童のプログラミングの様子(第8時)

自分で考えた続き話をスクラッチで表わそう

プログラミングの前に以下2点を児童に確認させた。

- ・ 自分が書いたかさこじぞうの続き話を読む。
- ・ 続き話をさらに面白くするために、自分がお話に取り入れてきたことを確認する。

実際にプログラミングを行う前に、これらの活動を入れたことで、何を核にプログラムするのが明確になり、児童は躊躇することなくプログラム作りに取りかかれていた。

自分が思うようにプログラムできない箇所は、プログラミング冊子^{☆1}を見たり、近くの友だちに相談することで解決しており、一人ひとりが自主性を持ち、より良い作品に仕上げようと一心に取り組んでいた。

最後に、鑑賞タイムを設けた。作品鑑賞にあたり、語り手と聞き手の観点を示した(図-2)。

語り手：自分が書いた続き話の情景が聞き手に思い浮かぶように音読する。

聞き手：友だちが続き話を書く際に気を付けてきたことは何かを考えながら、鑑賞する。

☆1 スクラッチの技法(移動する・大きさを変える・効果音を入れる・色を付けるなど)をまとめたもの。これまでの学習してきたものを貼りためてきた冊子。



図-2 鑑賞タイム

このような作品鑑賞の観点を直前に示したことで、誰もが友だちの作品(作文とプログラム作品)を食い入るように鑑賞する姿を見ることができた。

成果と課題

友だちのプログラムした作品を見ながらかさこじぞうの続き話を聞くことで、児童は多種多様な表現があると気づき、創造することの面白さを感じとっていた。聴覚からの情報だけではなく、画面を用いた視覚からの情報と組み合わせる学習活動は、児童の創造の幅を拓ける一助となった。

また、お話を面白くするために自分はなにに気を付けてお話を書くのか、絶えず確認しながら書いた結果、友だちの作品鑑賞の際にも、同じ視点で鑑賞することができたため、活発な意見のやり取りが見られた。

一方、課題としては、各自でプログラミングに取り組んだため、進捗状況に個人差が生じた。ペア学習や相談タイムを取り入れることで、各自のつまづきを確認したり、克服方法を出し合ったりして、情報を共有させる必要がある。

(2016年9月1日受付)

上野美智恵

2014年より、品川区立京陽小学校。