

第2学年

プログラミング教育実践事例

国語科

「お話のさくしゃになろう」

～「プログラミング教材ビズケット」

を活用して～

学習のねらい

出来事の並べ方を考えることを通して、物語を作るのに必要な構成のしかたを理解し、ビジュアルで表現できる。

学習の流れ

- ① 書き方のひみつを探す。
- ② 出来事の順序を考える。
- ③ **ビスケットを使って絵に表す。**
- ④ 友達の作品のよさを見つける。

③ ビスケットを使って表す。

じぶん

自分の作ったお話をビスケットであらわそう。

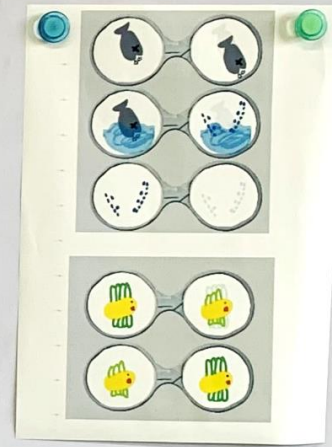
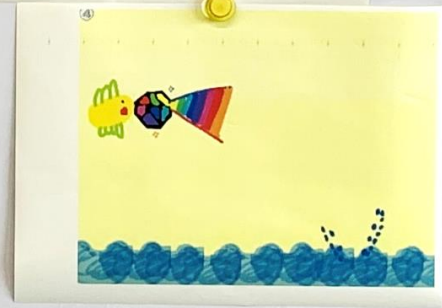
作り方

① キャラクターを作る。

② 部品ぶひんを作る。

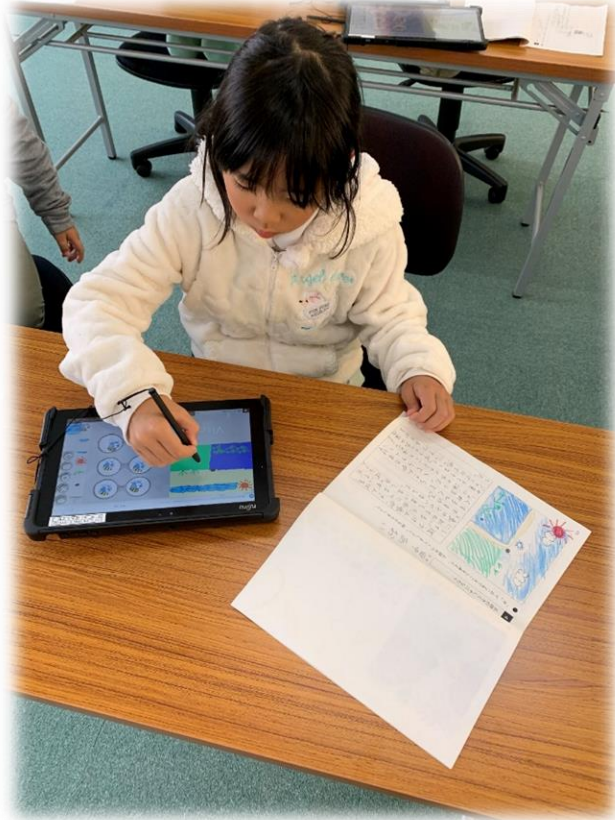
(大きいものは、小さいものを
たくさん組みあわせる。)

③ めがねぶひんに部品を入れて
うごかす。



自分の作ったお
話の「はじめ・
中・おわり」の
「中」の部分を、
ビスケットであらわ
した。

③ビスケットを使って表す。



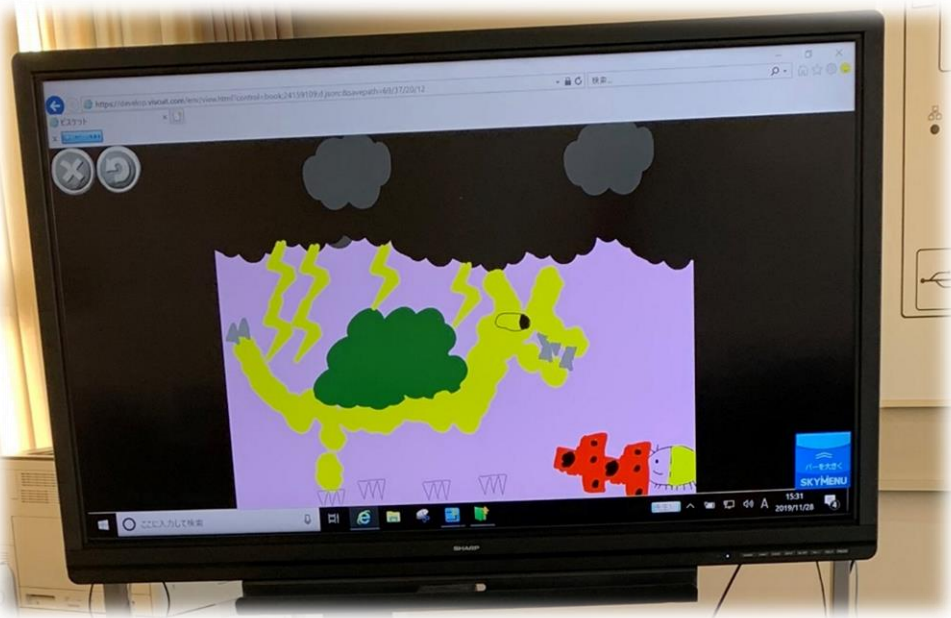
個人で主体的に取り組む姿

③ビスケットを使って表す。



友達と協働的に活動する姿

③ ビスケットを使って表す。



友達のお話を聞いて、作品を鑑賞する姿

成果

- **バスケットを使うことを予告しておいたので、意欲的にお話作りに取り組むことができた。**
- **動く絵で描くことで、自分のお話により近い表現ができた。**

課題

- **時間確保のために教科横断的なカリキュラムの編成が必要である。**