

国語科・総合的な学習の時間 学習指導案

プログラミングによるものがたりづくり

1. 単元名

「ポケモンたちと物語を作ってみよう」

2. 単元目標

- ① 登場するキャラクターや場面の特性に合わせてものがたりを作り、表現するために適切なプログラムを作ることができる。
- ② 登場するキャラクターや場面に合った表現方法を選び、適切な動き等を組み合わせて表現できる。
- ③ 試行錯誤を繰り返しながら、自らが意図したことをプログラミングしようとする。

3. 単元について

本単元は、文部科学省「プログラミング教育の手引」における A 分類（探究活動を伴う総合的な学習の時間）及び C 分類（プログラミングの楽しさを体験する時間）に相当する学習活動である。物語をつくるという学習活動は、国語科の中で学年に応じて行われている。本単元では、国語科の授業として作った物語をプログラミングを通して映像化したり、インタラクティブなやり取りをしたりすることで、児童の表現方法を拡張し、コンピュータによる自由なものづくり活動の基礎を養うことを目的とする。

文部科学省「プログラミング教育の手引（第三版）」では、「学習指導要領に例示された教科・学年・単元等に限定することなく、適切なカリキュラム・マネジメントの下で、各学校の創意工夫を生かしたプログラミング教育が展開されることが期待されます。」とあるが、本授業は、物語を考える時間を国語科で、プログラミングを扱う時間は総合的な学習の時間で取り組むこととしている。総合的な学習の時間においては、プログラミングを体験するだけでなく、これまでの学習を想起し、なにを伝えたいかを明確にして物語づくりに取り組むことを期待したい。

4. 教材観

本単元における学習活動の中心は、「物語を作る」活動と「プログラミングで表現をする」活動の2つがある。「物語を作る」活動は、これまで国語科の「B 書くこと」領域の中で取り組まれてきた学習活動とほぼ同じと考えることができ、カリキュラム・マネジメント等を通じて総合的な学習の時間だけでなく、教科の時間の中で行うことができる。


また、本教材では児童に馴染み深いポケモンのキャラクターを使って物語を作ることができる。キャラクターに「語らせる」ということは、そのキャラクターの特徴や背景など多


様な情報を知った上でセリフや言い回しなどを工夫する必要があるということでもある。どのようなことを語らせることが適切なのかを考えながら物語を作るとは、キャラクターをデザインしていく上でも重要な点といえる。

さらに物語づくりについては、例えば低学年においては、自分の考えや思いが明確に伝わるように、ストーリーを「はじめ」→「なか」→「おわり」の3場面に分けながらお話づくりをすることができる。また、高学年になると、起承転結を意識しながら物語を作る学習を行う。そのため、単元計画に関しては、各学年ごとの内容に即した形で工夫することが好ましいといえよう。

本学習では、高学年での学習活動を想定し、物語の場면을4つに分けて展開させる。また、途中まで一緒につくり、その後の展開を考えるようにすることで、プログラミングに苦手意識がある児童でも物語を工夫することでおもしろい作品が作れるように支援することができる。

5. 単元計画 (6時間扱い)

時間	学習活動と内容	留意点
導入 1時間	<p>【学習課題を提示する】 自分の好きなポケモンが動いて活躍するものがたりをプログラミングしよう！</p> <p>【キャラクターの動かし方を学ぶ】 物語をつくる際に必要となる基本的な動きや仕組みを学習する。 <ピカチュウを走らせよう> ピカチュウが画面を走り回るプログラムを作成する。</p> 	<p>単元全体の導入を行う。</p> <p>あまりプログラミング体験のない学級であれば、ペアでやり方を確認しながら作成するとよい。</p>

<p>導入 2時間</p>	<p>【ものがたりを作ろう】</p> <p>○ものがたりの第一場面となる部分を教師といっしょにつくりながら、プログラミングによるものがたりづくりの基礎を学ぶ。</p> <p>【第二場面以降の展開を考えよう】</p> <p>○ワークシートに、今後ものがたりがどのように展開していくかを考え、記入する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・場所, 動き, ストーリー（言葉）のセットで考える ・登場するポケモンの特性を考える 	<p>○プログラミングの内容については、添付の授業用スライドを参照のこと。</p> <p>○添付のワークシートを参照のこと。</p> <p>○物語の展開を考える際には、キャラクターの特性に合った表現をするだけでなく、想像力を働かせ他の子が驚くような展開にしたり、自分の身の回りで起こっている出来事と関連付けてそれを題材にしたりなどの工夫が見られるように支援する。</p> <p>○動きで表現することと、言葉で表現することを分けて考えるように指導する。</p>
<p>展開 3時間</p>	<p>【ものがたりの続きを作っていこう】</p> <p>○前時に記入したワークシートをもとに、それぞれのプログラムを作っていく。</p>  <p>○前時までには作成した基本となるプログラムを参考に、自分が意図する表現をプログラミングによって実現する活動を行う。</p>	<p>○制作の時間は端末の持ち帰り等を通じて、家庭でもできるようにする。</p> <p>○プログラミングの表現への指導</p> <p>○適宜グループごとにお互いの作品を見合い、アドバイスなどを行う場面を設定する。 なお、作品を見るときは次の観点に着目して見るよう伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ものがたりとして成立しているか ・セリフはキャラクターに即しているか ・動きは工夫されているか ・音楽を適切に使われているか

<p>まとめ 1時間</p>	<p>【つくったものがたりを発表しよう】 ○グループごとに分かれて発表を行う。</p>	<p>○本時はお互いの作品のいいところや参考にしたいところを探すことを目的としているため、そこから次の制作につなげるために、いいところをたくさん見つけるように指示する。</p> <p>○作品にコメントする際には4つの観点に着目するよう伝える。</p>
--------------------	---	---

評価の観点

[知識・技能]

登場するキャラクターの特性に合わせて想像を広げて構成し、場面設定や動きを作ることができたか。

[思考力・判断力・表現力]

より思いが伝わるように表現方法を選んだり、適切な動き等を組み合わせて工夫したりすることができているか。

[学びに向かう力・人間性等]

より思いが伝わる物語になるように、試行錯誤を繰り返しながら、自らが意図したことをプログラミングできているか。