

## 小学部 自立活動

### 単元名

「バスケットでおはなしをつくろう」

授業者 砺波 祐樹

# 小学部でのこれまでの取組(1)

## 2019年度時間割

|                      | 月                     |          |          | 火        |          |          | 水        |          |          | 木        |          |          | 金                    |          |          |
|----------------------|-----------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------------------|----------|----------|
|                      | 1・2<br>年              | 3・4<br>年 | 5・6<br>年 | 1・2<br>年 | 3・4<br>年 | 5・6<br>年 | 1・2<br>年 | 3・4<br>年 | 5・6<br>年 | 1・2<br>年 | 3・4<br>年 | 5・6<br>年 | 1・2<br>年             | 3・4<br>年 | 5・6<br>年 |
| 8:30                 | 登 校                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |                      |          |          |
| 8:30<br>1限<br>9:15   | チャレンジタイム・朝の会(日常生活の指導) |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |                      |          |          |
| 9:25<br>2限           | キッズタイム(遊びの指導)         |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          | プログラミングタイム<br>(自立活動) |          |          |
| 10:10                | 自 立 活 動               |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |                      |          |          |
| 10:20<br>3限<br>11:05 | 国語                    |          |          | 算数       |          |          | 国語       |          |          | 算数       |          |          | 国語                   |          |          |

# 小学部でのこれまでの取組(2)

## 2019年度 年間指導計画

|   | 月    | 単元名                       | 学習のめあて  | プログラミングツール                                       |
|---|------|---------------------------|---|--|
| 1 | 4    | ダンスをプログラミングしよう            | 「前」・「右」・「ターン」といった振付の中から好きな振付を選択し、オリジナルダンスを作って踊る。            | オリジナル教材<br>(アンプラグドタイプ)                           |
| 2 | 5~7  | ピラーちゃんをプログラミングしてごちそうをあげよう | 「前進」・「右折」・「左折」の命令を組み合わせ、ロボットを目的地に到達させる。                     | コード・A・ピラー<br>(タンジブルタイプ)                          |
| 3 | 8~12 | 海・山・動物園の生き物をプログラミングで作ろう   | 海や川、動物園に住んでいる生き物の姿や名前、動きを考え、プログラミングで表現する。                   | Viscuit<br>(ビジュアルプログラミングタイプ)                     |
| 4 | 1~3  | 生活をプログラミングしよう             | 「着替え」「買い物」といった生活動作の一工程が描かれた複数のカードを確認し、生活動作が成り立つように正しく並び替える。 | オリジナル教材<br>(アンプラグドタイプ)<br>TrueTrue<br>(タンジブルタイプ) |

# 単元への思い(1)

## 今年度の取組



アンプラグドタイプ (ツール名: Let's go code!)

6月～

単元名「ロボ子ちゃんを迎えに行こう」

「前進」・「右折」・「左折」の命令を組み合わせて、  
ロボットの模型を目的地に到達させる



タンジブルタイプ (ツール名: コード・A・ピラー)

9月～

単元名「ピラーちゃん」にごちそうをあげよう」

「前進」・「右折」・「左折」の命令を組み合わせて、  
芋虫型のロボットを目的地に到達させる

# 単元への思い(2)

## 今年度の取組



11月～  
単元名「いろいろな動きを  
ビスケットでプログラミングしよう」

ビジュアルプログラミングタイプ(ツール名:Viscuit)

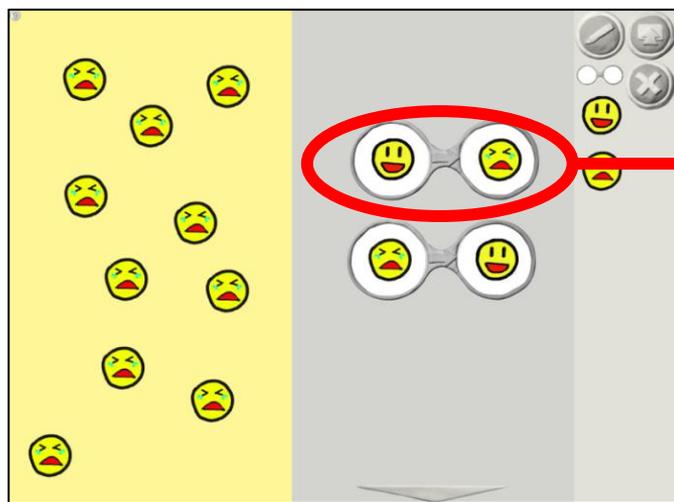
# 単元への思い(3)



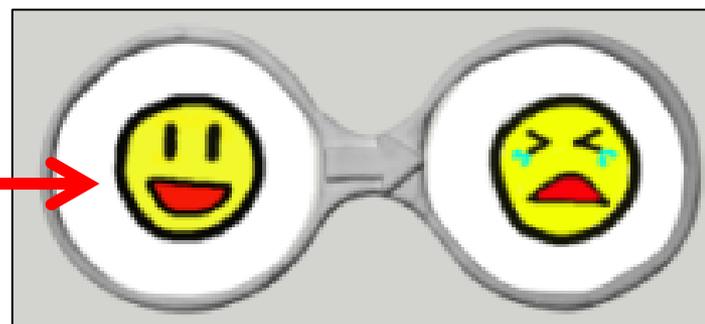
イラスト作成画面



「メガネ」  
左の絵が右の絵に変わる。



操作画面

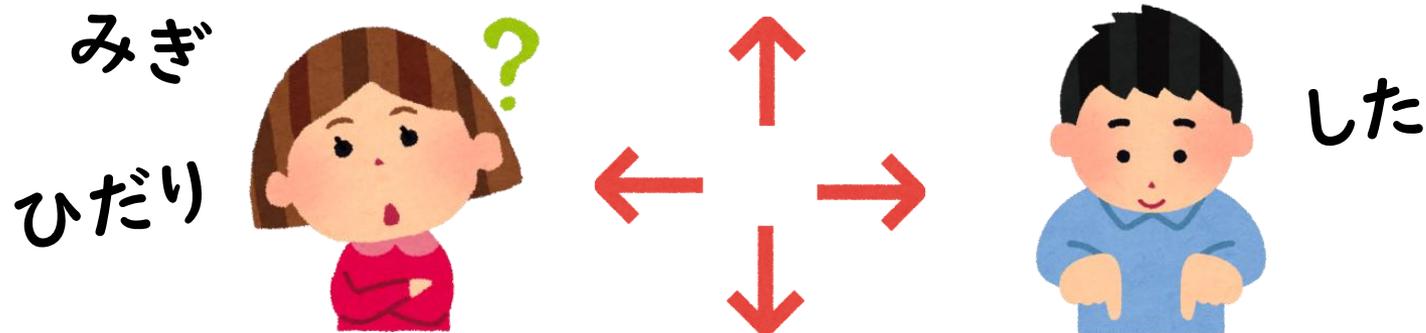


「メガネ」  
笑顔から泣き顔に変える。

# 単元のねらいと学習指導要領との関連(1)

## 【自立活動(環境の把握)】

対象物を意図した方向に動くようにプログラミングすることで、方向の概念形成や空間認知能力の向上を図る。



# 単元のねらいと学習指導要領との関連(2)

## 【自立活動(人間関係の形成、コミュニケーション)】

活動の順番を待ったり、友達に自分の意見を伝えたり、友達の意見を受け入れたりするなどの集団参加やコミュニケーションの基礎的な能力の向上を図る。



# 単元のねらいと学習指導要領との関連(3)

## 【プログラミング】

### 【知識・技能】

「Viscuit」を操作して絵を描き、描いた絵を動かすことができる。

### 【思考・判断・表現力等】

「Viscuit」を操作して、絵や動きで表したいことを表現することができる。

### 【学びに向かう力、人間性等】

「Viscuit」で作る面白さを味わい、進んで表現しようとしたり、友達  
の作品にも興味をもったりすることができる。



# 児童について

小学部3年生



小学部4年生A  
(対象児童)



小学部5年生B  
(対象児童)



小学部6年生



計4名

# 対象児童 A(4年生女児)



## <本人の実態>

- ・簡単な文を読んで意味を理解したり、空欄に当てはまる言葉を書き入れて簡単な文を作ったりすることができる。
- ・自分の考えを言葉や物への指差して積極的に友達や教師に伝えようとする。

## <本単元に関する実態>

- ・対象を上下左右に移動させる動きをプログラミングすることができる。
- ・二つの対象を交互に変化させる動きをプログラミングをすることができる。
- ・一つの「メガネ」の命令を考え、プログラミングをすることができるが、「メガネ」が二つになると分からなくなる様子が見られる。

# 対象児童 B(5年生男児)



## <本人の実態>

- ・簡単な文を読んで意味を理解したり、空欄に当てはまる言葉を書き入れて簡単な文を作ったりすることができる。
- ・自分から友達に積極的に話しかけることは少ないが、質問されたことに答えたり、図鑑や新聞、ニュースから見聞きしたことや興味のあることについて伝えたりすることができる。

## <本単元に関する実態>

- ・対象を上下左右に移動させる動きをプログラミングすることができる。
- ・見本を手掛かりとしながら、見本どおりにプログラミングすることができる。
- ・一つの「メガネ」の命令を考え、プログラミングをすることができるが、「メガネ」が二つになると分からなくなる様子が見られる。

# これまでの学習について(1)

いろいろな動きをビスケットでプログラミングしよう

- 教師の見本を見て、見本どおりにプログラミングし、動きを確かめる。
- ペアで活動し、難しいところは友達や教師に相談する。

学習したプログラムの例

好きな方向に動かす



絵が変わる



触ると絵が変わる



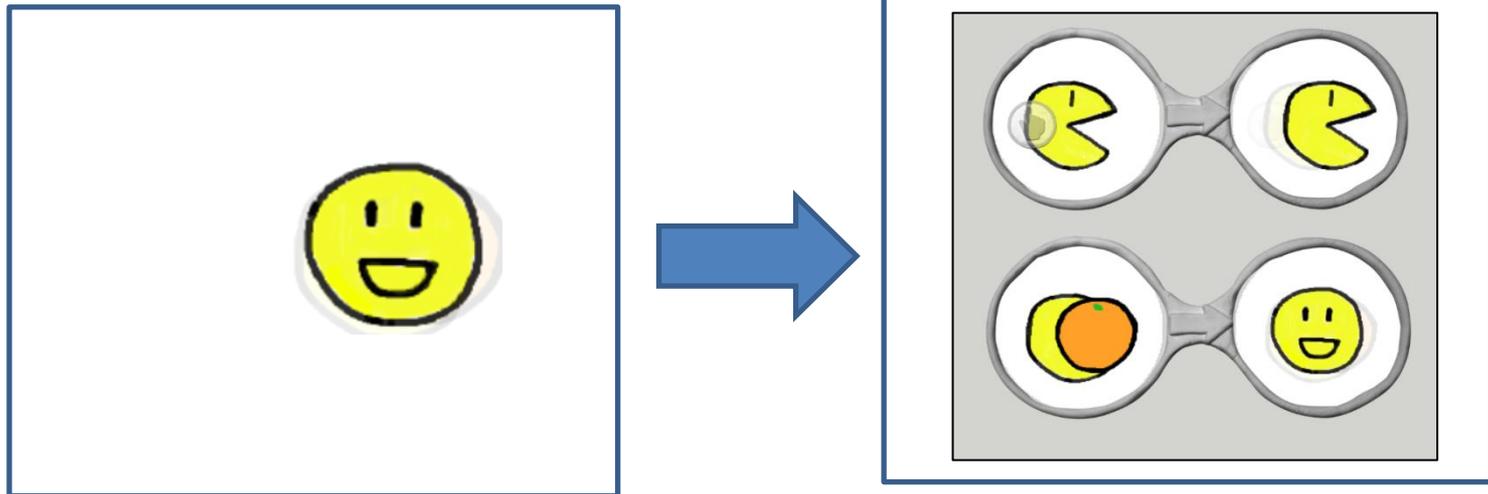
# これまでの学習について(2)

いろいろな動きをビスケットでプログラミングしよう  
腹ぺこゲームをつくらう

- 教師の見本を見て、見本どおりにプログラミングし、動きを確かめる。
- ペアで活動し、難しいところは友達や教師に相談する。

腹ぺこゲームの例

触ると動き、重なると変化

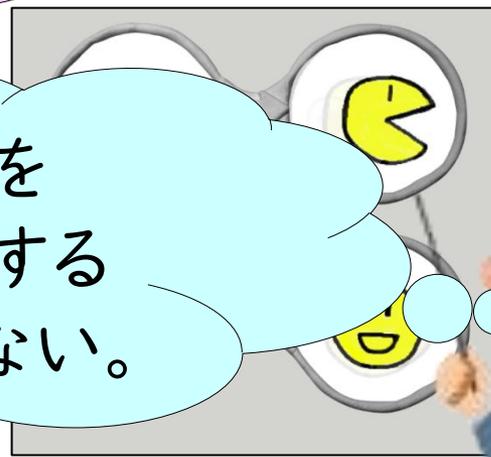


# これまでの学習について(3)

## 腹ぺこゲームをつくろう

スマイル君がパンを食べて  
ニコニコになるお話をつくりたい。  
でも、やり方が分からない。困ったな。

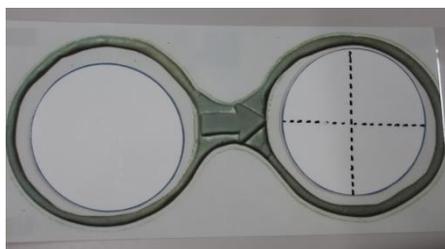
「メガネ」の仕組みを  
もう一度丁寧に学習する  
必要があるかもしれない。



# これまでの学習について(4)

スマイルくんの動きを見て、ビスケットでやってみよう

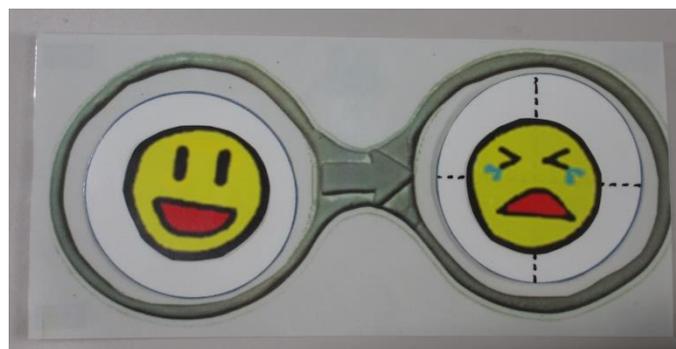
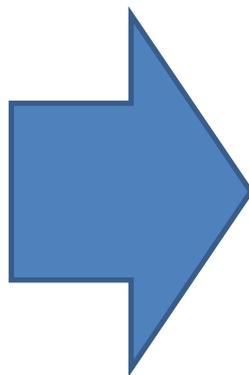
- どのように命令すればその動きになるか
- 「メガネカード」「対象物カード」を使って命令を考える  
→タブレットで動きを確認



メガネカード



対象物カード



# これまでの学習について(5)

スマイルくんの動きを見て、ビスケットでやってみよう

- どのように命令すればその動きになるか
- 「メガネカード」「対象物カード」など、命令がわかる  
→タブ

「メガネ」の仕組みを意識して  
命令を考える姿が見られた。

児童が考えた対象物や動きを  
表現する活動に取り組もう。



本時について

# 本時のめあて

ぼく、わたしがかんがえた  
スマイルくんのおはなしを、  
ビスケットでつくってみよう。

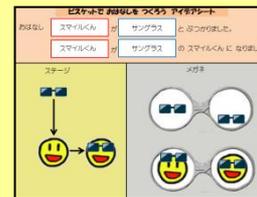


# 学習の流れ

前時を振り返ろう。



アイデアシートで、  
お話の命令を予測しよう。



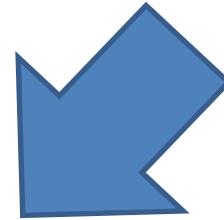
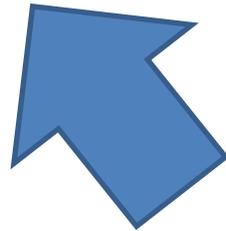
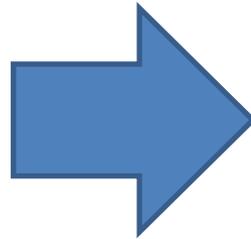
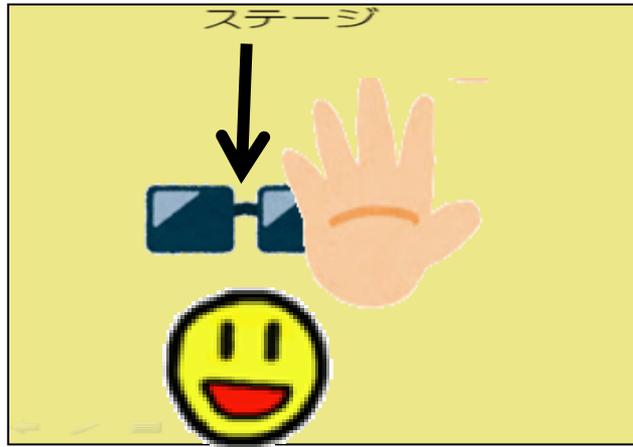
タブレットでプログラミングしよう。



お話を発表しよう。



# ①十分な体験・操作



- 「対象物カード」を操作  
→動きの再現、「メガネ」でのプログラミングを考える
- タブレットを操作→動きの確認→修正

## ② 目的の理解

### 【めあて】

ぼく、わたしがかんがえた  
スマイルくんのおはなしを、  
ビスケットでつくってみよう。

| ビスケットで おはなしをつくろう アイデアシート |   |   |                      |
|--------------------------|---|---|----------------------|
| おはなし                     | スマイルくん  | が | サングラス とぶつかりました。      |
|                          | スマイルくん  | が | サングラス のスマイルくんになりました。 |
| ステージ                     | メガネ   |   |                      |
|                          |  |   |                      |

- 学習活動のめあての提示
- アイデアシート→作るお話の確認

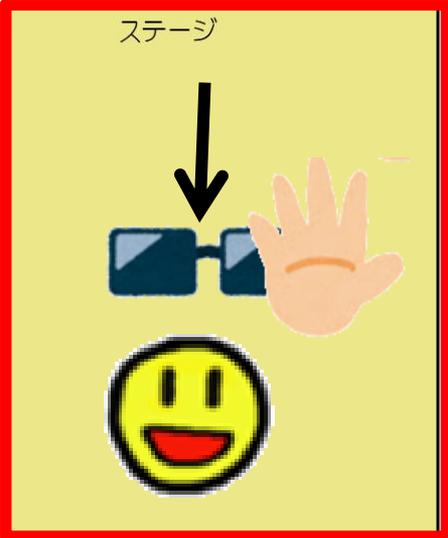
# ③一連の動作や活動の予測

ビスケットでおはなしをつくろう アイデアシート

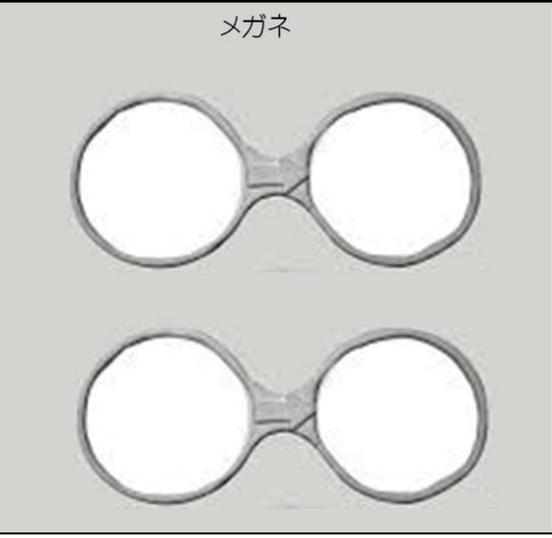
おはなし  が  とぶつかりました。

が  のスマイルくんになりました。

ステージ



メガネ



- 「対象物カード」を操作 → 動きの再現

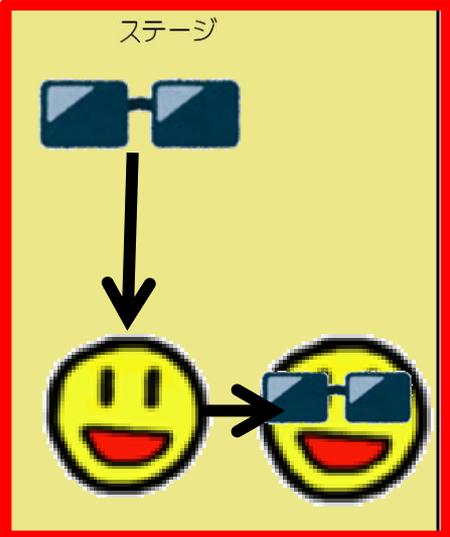
# ④ 予測の可視化

**ビスケットでおはなしをつくろう アイデアシート**

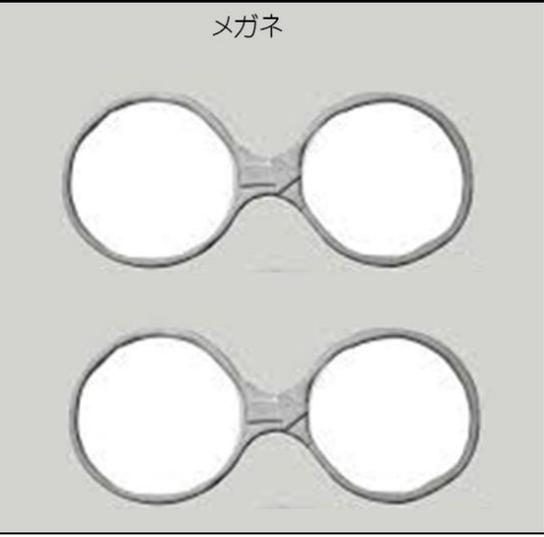
おはなし  が  とぶつかりました。

が  のスマイルくんになりました。

ステージ



メガネ



- 「対象物カード」を配置

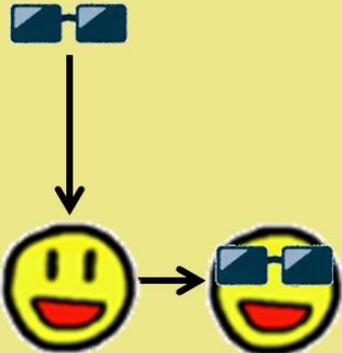
# ⑤命令への変換や命令の可視化

ビスケットでおはなしをつくろう アイデアシート

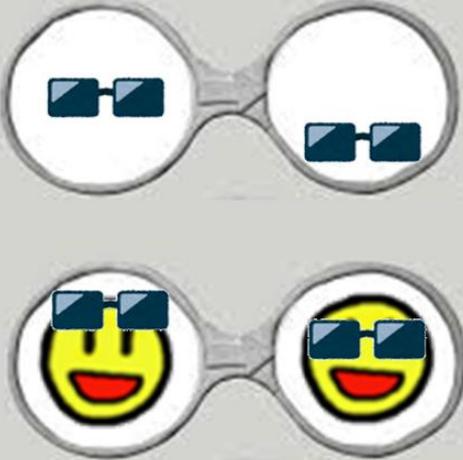
おはなし スマイルくん が サングラス とぶつかりました。

スマイルくん が サングラス のスマイルくんになりました。

ステージ



メガネ



- 「メガネカード」に「対象物カード」を配置  
→命令の組み合わせを予測

## ⑥実行



● タブレットで実行

→ 自分が考えたお話になっているか確認

# 学びの振り返りと共有

どんなお話をつくったか？

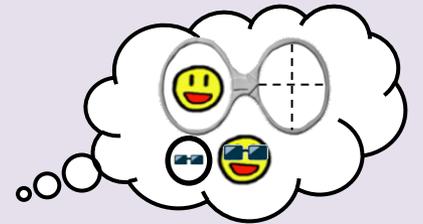
どんな動きをさせたかったか？

どうプログラミングしたか？



# 話題にしたいところ

①どのような思考の過程を経て、正しい答えに気付いたか。また、誤りに気付いて修正したか。



②児童は、どのように自分の意見を伝えたり、友達の意見を聞いたりしていたか。



③友達の発表を聞くことで、児童にどんな気付きがあったか。

