

商品の「おすすめ」の準備をしよう

| | |
|----------|---|
| 学年 | 小学校 1 年生 |
| 教科（授業内容） | 国語（ことばって、おもしろいな、ものの 名まえ） 外国語活動（おみせやさんごっこ） 学校裁量の時間 |
| 使用教材 | プログラミングゼミ |
| コスト・環境 | タブレット ※ iOS または Windows または Android インターネット接続不要 |

本時の学習

(1) 本時の内容

- 光村図書（国語 1 年下）「ことばって、おもしろいな ものの 名まえ」を土台に、単元を構成している。この単元は、単に「おみせやさんごっこ」をすることを目的としているのではなく、尋ねたり、応答したりすることで、意味による語句のまとまりや、上位語・下位語の関係に気付くことを目指している。お店とそこで売る品物を考えることで、上位語（まとめていう言葉）と下位語（一つ一つの名前）に対する理解を深めるという活動は、1 年生の子どもにとって、自分の生活体験等と結び付けて楽しみながら学べるとも有益な取組である。そこで、「尋ねたり、応答したりする」という活動を、さらに深められないだろうか考えた。「ものを売り買いする」というやり取りの中には、たくさんの情報が見えてくる。例えば魚の売り買いであれば、実際のスーパーでも、料理のレシピが置いてあったり、個人商店では「今日のさんまは刺身にすると最高だよ！」といった一言があったりする。また、産地が売り手にとっても買い手にとっても「おすすめ」の情報となっている。そのように、実際の生活と結び付けて言葉を見ていくことで、魚→さんま→刺身 魚→さんま→宮城県女川産のように、下位語にもさらに情報が詰まっていることが感じられるのではないかと考えた。そこで、「おみせやさんごっこ」の活動では、売り手側からの「おすすめ」をしっかりと準備する時間を保障することにした。もちろん、言葉での「おすすめ」も大切にしますが、その言葉での説明をより伝わりやすくしたり、より強めたりする資料（画像や映像等）があることで、1 年生の言語能力でも、充実した「おすすめ」のやり取りが可能になると考える。
- 資料（画像や映像等）は、写真であれば印刷しておいたり、音であればオーディオシステムを用意しておいたりすることも可能だが、今の時代に合った形の情報提示・情報取得ができないかと考えた。バーコードやQRコードに情報を結び付けておくことで、必要なときに必要な情報を呼び出せるというシステムが当たり前になっている今だからこそ、基本的な仕組みを理解し、その便利さにも目を向け、上手く使っていける子どもになってほしいと願って、プログラミングを用いる。

(2) 本時の目標

- 国語学習での「おみせやさんごっこ」での友達とのやり取りをより充実させるために、売り手として、

買い手にとって有益な情報だと判断したものを、必要な際にバーコードを読み取ることで得られるようにプログラミングを用いて準備する。

(3) 本時の展開

| ○主な学習活動 | ・指導・支援 ※資料 ★評価 |
|---|--|
| <p>○本時の活動の確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「おみせやさんごっこ」の準備を進めるよ。 ・今日は、これまでに集めたお客さんに知らせたいことや、お客さんが「これにしよう」と決めるときのお助けになることで、直接言葉では伝えにくいことを目で見たり、読んだり、耳で聞いたりできるようにするんだよね。 ・プログラミングすることで、バーコードを読んだら見たり聞いたりできるようになるはずだよ。やってみよう！ | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が準備しておいたバーコードを読み取ることで、実際に情報が手に入るという体験をさせておく。 ・自分の「おみせ」で並べる商品について集めている情報や、その形態をグループ全てで把握して置く。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">「おすすめ」のじゅんびをしよう</div> | |
| <p>○今回のプログラミングを、全員で確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前にやった絵を動かすのとは、やりたいことが違うよ。だから、「コンピュータ語」で伝えることも違うよね。 ・伝えることは違うけど、ブロックをつなげていくのは同じだよ。 <p>○2人組でプログラミングを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ブロックは組めたよ。 ・バーコードに「おすすめ」の登録ができたか、確認してみよう。 <p>○同じおみせグループで見合い、見せる画像等の状態を検討する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ※検討する際の視点をつかむ。 ・せっかくおすすめするんだから、もう少しおいしそうに見せたいよね。 ・もっとアップにしたほうが「いいな！」と思ってもらえるんじゃないかな。 <p>○学習の振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「コンピュータ語」を使ってプログラミングしたら、今回もやりたいことができた。でも、おみせの「おすすめ」に合うように見せるには、ぼくたちがちゃんと考えて写真を選んだり、大きさを考えたりしなくちゃいけないね。 | <ul style="list-style-type: none"> ・大型画面で提示し、教師が既に組んであるブロックを見て、全員でたどって見通しをもつ。 ・ブロックと、登録用のバーコードが印刷されたワークシートを配付する。 ・上手いかない場合は個別に対応する。 ・教師から同じものの資料を2通りで見せ、比較させることで、検討する視点をもたせる。 ・子どもが改良する方向を見出したり、「これでよし！」と思えたりするように支援する。 ・「おみせやさんごっこ」への意欲や期待をもたせるとともに、コンピュータの機能の便利さを自分たちの活動に有効に利用するためには、自分たちが考えたり判断したりすることも必要であることを感じられるようにする。 ★プログラミングを用いることで、自分たちの活動をより充実させることができることを感じ、今後も上手く使っていこうとしている。 |