

日光案内パンフレットを作ろう

学年	教科	単元名	指導時期
6	国語 総合	学校案内パンフレットを作ろう レッツゴー！ 日光	1 学期 1～2 学期

▶活動の概要

本単元では、来年度修学旅行へ行く 5 年生のために日光のことを紹介するパンフレットを作るという目的を単元のゴールに設定し、授業の構成をしていく。また、学校代表の作品を学校のホームページに掲載するため、保護者・先生・学校の児童に評価してもらい、代表作品を選ぶ。そのために、パンフレットを見る相手を想定し、グループ内で話し合ったり、学級で作品を推敲したりする活動を取り入れる。

二次では、1 年生向けに学校案内パンフレットを作成する。この学習では、1 年生がパンフレットを見ることを想定しながら、パンフレットの構成を考える。実際に手に取ってもらい学校の様子を知ってもらったり、1 年生を 6 年生が案内をしながら新たな学校の良さを発見してもらったりする。

三次では、二次で学習した目的意識やパンフレットの構成を活用して、デジタルパンフレットを作成する。現在、紙媒体のパンフレットと同様にデジタルパンフレットも活用される機会が多くなった。デジタルパンフレットはより多くの人気が手軽に手に取りやすく、興味をひきやすいようにデジタルパンフレットを作成することにした。デジタルパンフレットを作る際、プログラミング言語スクラッチ 3. 0 を使い作成する。

▶単元のねらい

○引用したり図表やグラフなどを用いたりして、自分の考えが伝わるように書くこと。国語 B (1) エ

▶単元構成(指導時数：1 1 時間)

	時	学習内容
一次 (国語)	1	<ul style="list-style-type: none"> 教科書を読み、どのようにパンフレットを作るのかイメージをもち、学習の見通しをもつ。 高学年の活動紹介や高学年が主に活動する場所などを中心に学校案内パンフレット作成し、なかよしグループの 1 年生に伝えることを知る。 その後、5 年生に紹介する日光パンフレットを作成することを知る。
	2	<ul style="list-style-type: none"> 取材をする。
	3~5	<ul style="list-style-type: none"> 割り付けを考える。 伝えたい内容がわかるように紙面を書く。 推敲をする。
二次 (国語)	6	<ul style="list-style-type: none"> なかよしグループの 1 年生に対して、学校案内をしながら学校案内パンフレットを紹介する。
	7	<ul style="list-style-type: none"> 5 年生に紹介する日光案内パンフレットのテーマ及び構想を練る。
三次 (総合)	8	<ul style="list-style-type: none"> 紙媒体の地図に、紹介したい場所をマークする。

	9	・スクラッチを使い、デジタルパンフレットのプログラムを組む。(本時)
	10	・グループおよびクラス内で推敲し、作成したパンフレットを改善する。
	11	・前時のアドバイスをもとに、パンフレットを完成させる。 ・廊下に掲示し、5年生や保護者に見せる。ホームページに載せるものを選んでもらう。

▶本時のねらい

- 引用したり図表やグラフなどを用いたりして、自分の考えが伝わるように書くこと。国語 B (1) エ
- ブロックの基本的な操作方法を体験的に身につけさせる。

▶授業準備

- 1人1台のタブレット端末
- 修学旅行のしおり
- 紙媒体の地図

▶授業の流れ

段 階	学習活動(◎), 発問(●), 反応例(・) 手立てや留意点(*), プログラミング教育の要点(◇)
導 入	◎前時の学習を振り返る。 ●グループで紹介したい日光の名所を確認しよう。 ◇プログラミングによる活動の見通しをもたせる。
5 分	◎本時の課題をとらえる。 プログラミングによる日光案内パンフレットを作ろう。 *Scratch ファイル「日光案内パンフレット」をタブレット端末に送信する。
展 開	◎プログラミングによる「日光案内パンフレット」の作成方法を考える。 *以前、作成した動物園のパンフレットを想起させる。
35 分	◎ペアで紹介したい日光の地図を選ぶ。 ●実際にプログラミングしてみよう。 *紹介したい場所をマークさせる。 ◇ブロックの基本的な操作方法を体験的に身につけさせる。 ◎写真をみんなのフォルダから選ぶ。 *事前に選んでおいた写真をみんなのフォルダから選ばせる。 ●実際にプログラミングしてみよう。 *背景を編集できるように、ベクターに変換させる。 *背景の編集は、すべての写真を入れる作業を終えてから行わせる。 *同様に、紹介した場所の写真を入れる。 ◇プログラミングの基本的な概念である「繰り返し」を体験的に身につけさせる。 ◎どんな文章を入れるか話し合う。 *パンフレットなので、配置や色などどうすれば見やすくなるかを考えさせる。

◎プログラムを作成する。

●実際にプログラミングしてみよう。

*スプライトが回転している場合は、角度を直させる。

*ブロックを探す場合はマウスのスクロールを使うのではなく、グループを選んでからブロックを選ぶように指示をする。(制御⇒「ずっと」「もし～ならば」調べる⇒「色に触れたなら」)

*背景のマークと同じ色にするためには、「色に触れたなら」の命令で、スポイトを使えばよいことを伝える。

・「もどる」にネコを近づけても、地図画面に戻らないよ～。

●プログラムで、もとの地図画面に戻ることはできないかな。

・地図から紹介した場所と同じようにするプログラムを作ったらいいんだよ。

*制御⇒「もし～なら」調べる⇒「マウスポインターに触れたなら」の逆三角形をクリックして「もどるに触れたなら」にする。

◎作成した日光案内パンフレットデータを保存する。

ま ◎本時のまとめをする。

と

め ◎次時の予告をする。

5

分