

# 物語を交互に朗読しよう

テーマ 正直な心

時数

1～2

難易度

★★★



Sotaとはじめる  
ブロックプログラミング

物語「金の斧、銀の斧」の情景を画面に表示して、Sotaと子供たちが役割を決めて交互に朗読します。次に、好きな場面について、該当する情景を表示しながら話します。

子供たちが物語を一から入力するには、時間が限られているため、プログラム完成例を使います。

## 本時のめあて

うそをついたり、ごまかしたりしたときの気分の悪さを知った上で、たとえ失敗しても、正直に話したり、正しい事をしたりすると、すがすがしい気持ちになることに気づく。

## ● 使うもの

★は[Sota 授業案データ]フォルダの[道2\_物語]フォルダに入っています。

・Sota(本体)

・Sota とはじめるブロックプログラミング

・物語画像★

・プログラム完成例★

・ワークシート★

## 物語画像（6種類）

### 【金の斧、銀の斧の物語画像】

スライド1	スライド2	スライド3
スライド4	スライド5	スライド6

全員ミッションのワークシート

Sotoとはじめるブロックプログラミング ワークシート

【どうとく】ものがたりをろう読しよう

学年 組 名前

ぜんいんミッション

「きんのオノ」をこうごに読みましよう

絵を見ながら、Sotaくんが木こりのセリフを読みます。みんなは、かみさまのセリフを読んでください。あらずじは、じゅんばんで読みます。プログラムのながれをかくにんましよう。

スライド1

スライド2

スライド3

スライド4

スライド5

スライド6

おしま

No	やること	Sotaくんのことばやうき	みんなのことば
1	スタート		
2	1ページ		
3	話す	きんのオノ、ぎんのオノを、こうごに読みましよう	
4	次ページ		
5	話す	むかしある男が、川のそばで木を切っていました	
6	次ページ		
7	聞く		ところが、もっていたオノを川におとしてしまいました
8	次ページ		
9	聞く		すると、川の中からめがみさまが出てきて、きらきら光る金のオノを見せました おまえがおとしたのは、このオノか？
10	話す	ちがいます。わたしがおとしたのは、そんなにりっぱなオノではありません	
11	動きをする	泣く	
12	聞く		めがみさまは、つぎにぎんのオノを出しました では、このオノか？
13	話す	いいえ。そんなにきれいなオノでもありません	
14	聞く		では、このオノか？
15	話す	そうです。ひろってください、ありがとうございます	
16	聞く		そうか、おまえは正直だな
17	次ページ		
18	話す	めがみさまは、正直な男に、すべてのオノをくれました	
19	動きをする	うれしい	
20	聞く		正直な人にはやさしくしてくれます
21	次ページ		
22	話す	おしまい	

追加ミッションのワークシート

Sotoとはじめるブロックプログラミング ワークシート

【どうとく】ものがたりをろう読しよう

学年 組 名前

追加ミッション

すきな場めんについて話し合おう

Sotaくんがすきな場めんを聞きます。絵を1ページずつ出して、すきな場めんの絵になったら「はい」、そうでなければ「はい」ではないことばで答えます。「はい」と答えるまでくりかえします。Sotaくんの言ばやうきをどうするかを自由に考えて書きましよう。

【使うブロック】

1 スタート

2 123

3 変数・イラストのページ3を表示する

4 変数・イラストの次のページ3を表示する

5 変数・イラストの次のページ3を表示する

6 変数・イラストの次のページ3を表示する

7 繰り返す：繰り返す条件

8 繰り返す：繰り返す条件

9 変数・イラストの次のページ3を表示する

10 変数・イラストの次のページ3を表示する

No	やること	プログラムの番号	Sotaくんの言ばやうきなど	人
1	スタート	①		
2	1ページ	②		
3	話す	④	(見本) “すきな場めんを教えてください”	
4	聞く	⑥		答える
5	繰り返す: 終わる条件 聞こえた言葉 = “〇〇”	⑦ ⑧ ⑨ ⑩	(見本) “はい”ならば終わる	
6	次ページ	⑪		
7	聞く		(見本) “どんなところが好きですか”	答える
8	話す			
9	聞く		(見本) “ぼくも同じだよ”	答える
10	話す			
11	おわり			

まとめ

気づいたことや思ったこと

● 授業（本時）の流れ

- 1

導入

⇒ 友だちにうそをつかれると、どんな気持ちになるかを話し合う。
- 2

準備や練習

⇒ プログラミングの流れを確認する。
- 3

全員ミッション

⇒ プログラム完成例「金の斧、銀の斧」を交互に朗読しようを使う。

難易度  
☆☆☆
- 4

追加ミッション

⇒ プログラム完成例「好きな場面について話し合おう」を使う。

難易度  
☆☆☆
- 5

まとめ

⇒ 正直に言えた経験や言えなかった経験について話し合う。

- 1

導入

友だちにうそをつかれると、どんな気持ちになるかを話し合う

【例：教師からの働きかけ】  
友だちにうそをつかれると、どんな気持ちになるかな。  
【例：子供からの反応予想】  
いやな気持ちです。裏切られた思いです。信じていたのにがっかりします。・・・など
- 2

準備や練習

ワークシートで流れを考える（プログラム完成例で流れを学ぶ）

ソフトウェアを起動してブロックを置いたり/消したりなど操作体験をする

## 「金の斧、銀の斧」を交互に朗読しよう

プログラム完成例: 物語\_全員.stbc

物語画像: [きんのオノ]フォルダ

あらかじめ用意してある、「金の斧、銀の斧」の画像を画面に表示します。また、プログラム完成例も表示します。プログラム完成例では、子供たちが神様役、Sotaが木こり役、あらすじは両者というように役割を分けています。Sotaと子供たちで「金の斧、銀の斧」で交互に朗読します。

ねらい	分類	画面
<p>①プログラムをはじめる。</p> <p>②最初に1ページ目を表示する。</p> <p>③やることを伝える。</p> <p>④次のページを表示する。</p> <p>⑤Sotaがあらすじを朗読する。</p> <p>⑥次のページを表示する。</p> <p>⑦子供があらすじを朗読する。</p> <p>※以降、子供たちが神様役、Sotaが木こり役、あらすじは交互に朗読する。</p>	<p>ソータ</p> <p>文章</p> <p>写真・イラスト</p>	<p>① スタート</p> <p>② 写真・イラストの 1 ページ目を表示する</p> <p>③ “きんのオノ、ぎんのオノを、こうごに読みましょう” を 日本語 で話す</p> <p>④ 写真・イラストの 次のページ を表示する</p> <p>⑤ “むかしある男が、川のそばで木を切っていました” を 日本語 で話す</p> <p>⑥ 写真・イラストの 次のページ を表示する</p> <p>⑦ 日本語 を聞く</p> <p>写真・イラストの 次のページ を表示する</p> <p>日本語 を聞く</p> <p>“ちがいます。わたしがおとしたのは、そんなにりっぱなオノではありません” を 日本語 で話す</p> <p>泣く の動きをする</p> <p>日本語 を聞く</p> <p>“いいえ。そんなにきれいなオノでもありません” を 日本語 で話す</p> <p>日本語 を聞く</p> <p>“そうです。ひろってください、ありがとうございます” を 日本語 で話す</p> <p>写真・イラストの 次のページ を表示する</p> <p>日本語 を聞く</p> <p>“めがみさまは、正直な男に、すべてのオノをくれました” を 日本語 で話す</p> <p>嬉しい の動きをする</p> <p>日本語 を聞く</p> <p>写真・イラストの 次のページ を表示する</p> <p>“おしまい” を 日本語 で話す</p>
ねらい	分類	画面
動かしてみよう。		<ul style="list-style-type: none"> <li>・画像読みこみをしておく。</li> <li>・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。</li> <li>・(必要に応じて)画像拡大する。</li> <li>・Sotaの目が水色の時に話かける。</li> <li>・Sotaに聞こえた言葉は「聞こえた言葉エリア」に表示される。(画像拡大中は見えない。)</li> <li>・プログラムは自動的に終わる。(Sotaの目の色はオレンジ色)</li> <li>・画像の大きさを戻す。</li> </ul>

Sotaが好きな場面を聞きます。また、プログラム完成例も表示します。

1ページずつ表示していくので、好きな場面のページになったら「はい」、そうでなければ「はい」以外を答えます。「はい」と答えるまで繰り返します。

ねらい	分類	画面
最初に1ページ目を表示する。	写真・イラスト 計算	
質問します。	くり返し	
答えます。	じょうけん	
好きな場面のページならば、「はい」、そうでなければ、「はい」以外を答えます。	ソータ 文章	
「はい」と答えるまで次のページにして繰り返します。		
好きな場面について話します。	文章 ソータ	
動かしてみよう。		

正直に言えた経験や言えなかった経験について話し合う。