

五・七・五のリズムで言葉遊びをしよう

テーマ 日本語の響きやリズムを楽しむ

時数 1～2

難易度

★★★



Sotaとはじめる
ブロックプログラミング

Sota からの生活についての問いかけに対して、俳句の持つ五・七・五の十七音で答える言葉あそびをします。はじめは、五・七・五で上手く答えられないかも知れませんが、くりかえし行うことで、俳句のリズムや響きを感じ取り、文語の調子に慣れ親しめるようになります。

子供たちが入力に慣れていない場合は、プログラム完成例を開いて、そのまま実行させたり、部分的に変えさせたりすることもできます。

本時のめあて

俳句のリズムや響きを感じ取り、興味を持つことで、今後の俳句の学習の見通しを持つことができる。

● 使うもの

・Sota（本体） ・Sota とはじめるフローチャート ・ワークシート★ ・プログラム完成例★

★は[Sota 授業案データ]フォルダの[国3_五七五]フォルダにあります。

全員ミッションのワークシート

Sotaとはじめるブロックプログラミング ワークシート

〔国語〕 五・七・五のリズムで言葉遊びをしよう

年 組 名 前

全員ミッション Sota さんの問いかけに五・七・五で答えよう

Sota さんが生活について問いかけます。五・七・五で自由に答えましょう。どんなブロックを使うか、Sota さんの言葉をどうするかを自由に考えて書きましょう。

【使うブロック】

1 スタート 2 日本語で話す 3 4音 4 日本語を聞く

No	やること	ブロックの番号	Sota さんの言葉や動き	人
1	スタート	①	(見本) “ごーしらごーで答えてね”	
2	話す	② ③		
3	話す		(見本) “どんな食べ物が好きですか”	
4	聞く			五・七・五で答える
5	話す		(見本) “それはどうしてですか”	
6	聞く			五・七・五で答える
7	話す		(見本) “うまく言えたかな”	
8	おわり			

まとめ 気づいたことや思ったこと

追加ミッションのワークシート

Sotaとはじめるブロックプログラミング ワークシート

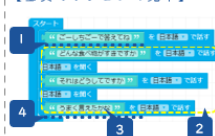
〔国語〕 五・七・五のリズムで言葉遊びをしよう

年 組 名 前

追加ミッション 同じ問いかけに、もう一度答えるかを追かしよう

全員ミッションの Sota さんからの問いかけに、もう一度答えるかを追かします。Sota さんがどんな言葉を聞くともう一度くり返すかを決めて、全員ミッションで作ったプログラムのどこにどんなブロックを入れるか、Sota さんの言葉や動きをどうするかを自由に考えて書きましょう。

【全員ミッションの見本】



【使うブロック】

1 日本語を聞く 2 繰り返す条件 3 日本語で話す 4 開いた言葉 5 4音 6 日本語を聞く 7 右手を上げる 8 の動きをする

No	やること	ブロックの場所	ブロックの番号	Sota さんの言葉や動き	人
1	聞く		①		話す
2	繰り返す: 続ける条件 開いた言葉 = “〇〇”		② ③ ④ ⑤	(見本) “はい”ならば、続ける	
3	全員ミッションのブロック	2を繰り返すの中に入れる 3の言葉		(見本) “どんな食べ物が好きですか” 聞く “それはどうしてですか” 聞く	
4	聞く			(見本) “うまく言えたかな?もう一度やる?”	
5	動きをする	繰り返すの下		(見本) 拍手	

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 ⇒好きなテーマについて、五・七・五のリズムで自由に話し合う。	
2	準備や練習 ⇒プログラミングの流れを考えたり（確認したり）、ブロックの使い方を練習する。	
3	全員ミッション ⇒プログラム「Sota くん の 問いかけに五・七・五で答えよう」を作る。	難易度 ★★★
4	追加ミッション ⇒プログラム「同じ問いかけに、もう一度答えるかを追加しよう」を作る。	難易度 ★★★
5	まとめ ⇒俳句のリズムや響きを感じ取れ、慣れたかについて話し合う。	

- 1 導入
- 好きなテーマについて、五・七・五のリズムで自由に話し合う
- 教科書（俳句に限らず）を音読して、感想を五・七・五で話し合う。
 - 昨日あった出来事を五・七・五で話し合う。


- 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/消したり練習する

- 3 全員ミッション
- Sota くん の 問いかけに五・七・五で答えよう

プログラム完成例：五七五_全員.stbc

Sotaが言葉を話すには、「～を日本語で話す」を、Sotaが言葉を聞くには、「日本語を聞く」を使います。特に答えに正解はありませんので、Sotaとの会話を楽しみながら、五・七・五のリズムを楽しむミッションです。プログラム完成例をそのまま使うと便利です。

ねらい	分類	画面
①プログラムをはじめる。	ソータ 文章	① スタート
②やることを伝える。		② “ ごーしちごーで答えてね ” を 日本語 で話す
③問いかける。		③ “ どんな食べ物が好きですか ” を 日本語 で話す
④答えを聞く。		④ 日本語 を聞く
(何か日本語が聞こえたら)		⑤ “ それはどうしてですか ” を 日本語 で話す
⑤理由を問いかける。		⑥ 日本語 を聞く
⑥答えを聞く。		⑦ “ うまく言えたかな ” を 日本語 で話す
⑦終わりの言葉を話す。		

動かしてみよう。		<ul style="list-style-type: none"> ・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・Sotaの目が水色の時に話かける。 ・Sotaに聞こえた言葉は「聞こえた言葉エリア」に表示される。 ・プログラムは自動的に終わる。(Sotaの目の色はオレンジ色)
【試してみよう】 うまく動いたら、問いかけを「好きな食べ物は」や「好きなスポーツは」などに変えてみる。		

4

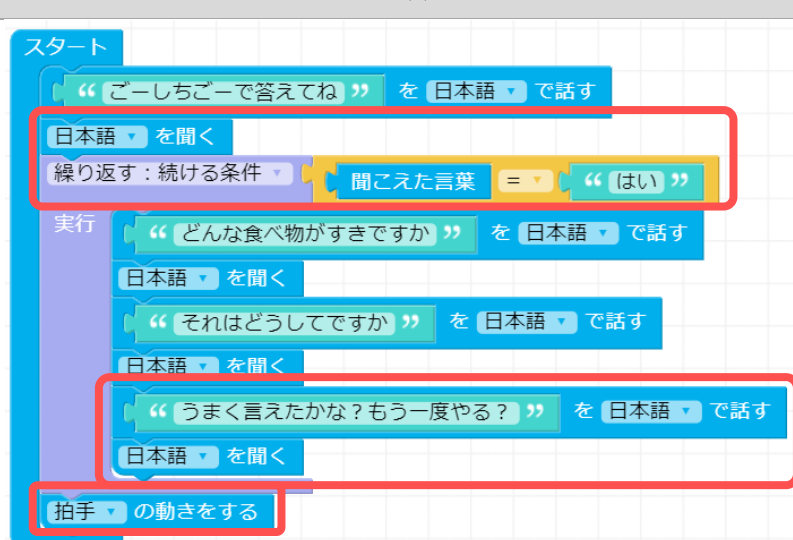
追加ミッション

同じ問いかけに、もう一度答えるかを追加しよう

プログラム完成例：五七五_追加.stbc

問いかけに答えた後、もう一度答えるかどうかを聞きます。

もし「はい」と聞こえたら繰り返し、それ以外ならプログラムを終わりにします。条件にあてはまる時に繰り返すには、「繰り返す：～条件」を使います。五・七・五の言葉遊びを繰り返し行くと、上手になります。

ねらい	分類	画面
繰り返す条件を決める。	くり返し	 <p>The script starts with a 'Start' block, followed by a 'Say "Go-shi-go-de-tae-ne" in Japanese' block, then a 'Listen in Japanese' block. A loop block 'Repeat: while condition' is shown with the condition 'Heard word = "はい"'. Inside the loop, there are three 'Say' blocks in Japanese: 'What food do you like?', 'How is it?', and 'Did you say it well? Let's try again?'. After the loop, there is a 'Listen in Japanese' block and a 'Clap' block.</p>
返事を聞く。	じょうけん	
もし、聞こえた言葉が「はい」ならば	ソータ	
質問を繰り返す。	文章	
「はい」以外なら、終わりの動きをする。		
動かしてみよう。		

5

まとめ

俳句のリズムや響きを感じ取れ、慣れたかについて話し合う。

今日やったことに、季節の言葉を入れると、俳句になることを確認し、次回の授業につなげる。