

本時のねらい

○部首の学習によって、漢字の構成について理解したことを活用して、ゲームをプログラムすることができる。

本時における 1人1台端末の活用方法とそのねらい

○部首の学習とプログラミングを関連させ、条件を考えながらゲームをプログラムすることを通して、プログラミング的思考を育成することができる。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

・SKYMENU Cloud 気付きメモ 発表ノート ・大型モニタ ・プログラミングのアプリ (Viscuit)

本時の展開

| 学習の流れ | 主な学習活動と内容 | ICT 活用のポイント・工夫 |
|--------------|--|--|
| 導入 (5分) | ○学習のめあてを確認する。 「部首ゲームをプログラムしよう！」 ・前時の部首の学習をふりかえる。 ・Viscuitを使って「部首ゲーム」をつくり、プレイ合う学習の到達点を確認する。 | ○前時の学習内容を大型モニタに提示しながらふりかえりをする。 ○大型モニタに Viscuit の画面（簡易サンプル版）を投影し説明することで、児童が完成イメージをもてるようにする。 |
| 展開 (30分) | ○「部首ゲーム」に使う漢字を選ぶ。 ・「へん」「つくり」「かんむり」など部首の種類を意識しながら、グループごとに SKYMENU Cloud 気付きメモに入力する。 ・必要に応じて教科書等の中から漢字をさがす。 【写真1】 ○Viscuit を使って、「部首ゲーム」をプログラムする。 【写真2】 ※「部首ゲーム」とは部首とその他の部分が重なると漢字になるようにプログラムされたゲームのこと。 | ○SKYMENU Cloud 気付きメモのグループワーク機能を活用し、多くの漢字の中から選ぶことができるようにする。 ○プログラムするのが不得意な児童のために、プログラムの手順を示した発表ノート (SKYMENU Cloud) を配付しておく。 ○ゲームの中で工夫したことがよく分かるものを大型モニタで提示する。 |
| まとめ (10分) | ○完成した「部首ゲーム」をお互いにプレイ合う。 【写真3】 ○部首ゲームをプレイした感想を交流する。 | |

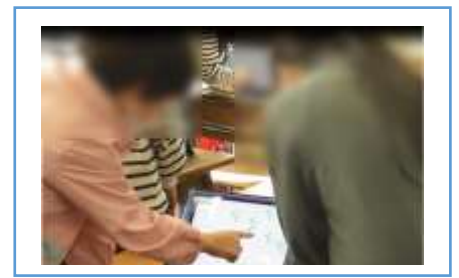
1人1台端末を活用した活動の様子



【写真1】部首の種類を意識しながら SKYMENU Cloud 気付きメモに入力している様子



【写真2】Viscuit を使って、「部首ゲーム」をプログラムしている様子。



【写真3】完成した「部首ゲーム」をお互いにプレイ合っている様子。

児童生徒の反応や変容

○「部首ゲーム」を作っている最中、ゲームの基本の形をもとにして、部首を回転させたり学習に関連する絵を描いたり、児童自ら様々な工夫をしている様子が見られた。

○児童が作成したゲームの中で工夫したことがよく分かるものを例示として、大型モニタで提示したところ、児童どうしの交流が進み、一層意欲的に学習に取り組む様子が見られた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

○令和5年度大阪府学カテストすくすくウオッチわくわく問題大問2を参考に本実践事例を考案した。

○プログラムの手順を示した発表ノート (SKYMENU Cloud) を配付しておくことで、不得意な児童も確認しながらプログラムを組むことができた。

○Viscuit を活用したプログラミングの学習や家庭学習を定期的の実施していたため、国語科の学習と関連させた実践をすることができた。