





小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。
 未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	へんとつくりでできている漢字の構成を理解する	
学年	小学校3年生	
目標	<ul style="list-style-type: none"> ○ 漢字が、へんやつくりなどから構成されていることを理解することができる。 ○ 漢字のへんやつくりなどに関心を持ち、積極的に漢字の構成を理解しようとする。 	
教材タイプ	ビジュアル言語	
使用教材	Viscuit	
環境	児童6名で6台の端末を使用	
都道府県	愛媛県	
実施校	鬼北町立三島小学校	
学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。)	<ol style="list-style-type: none"> 1 漢字の「へん」とその意味について、振り返る。 2 漢字クイズを体験し、作り方を知る。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 教師が Viscuit で漢字クイズを出し、意欲を高める。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 「イ」と「木」で「休」ができる様子を Viscuit で提示する。その後、作成方法を説明。 3 作りたい「へん」を決めて、漢字クイズを作成する。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 各自が決めた「へん」を持つ漢字を集め、Viscuit で漢字クイズを作る。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 画面上に表示している「へん」と「つくり」が、指示すると移動し、正しく出会うと「漢字」ができるという命令をプログラミングする。 	
		
	<ol style="list-style-type: none"> 4 漢字クイズをする。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 「へん」の名前や意味、漢字の意味を説明しながら漢字クイズを出し合う。 5 本時を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 感想やもっと知りたいことなどをワークシートに書く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 早く書けた児童は自分の課題を追究する。 	
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Viscuit を使って動きをつけることによって、漢字が「へん」と「つくり」によってできていることが実感できた。 ◎ 一人一台の端末を使用することで、自分が作りたい漢字のプログラミングに試行錯誤しながら主体的に取り組むことができた。また、クイズ形式にして出し合うことで互いの良さを見つかったり、課題を教え合ったりして、対話的な学習にもなった。 ● 本時までには Viscuit の操作に慣れさせるための時間を要する。 ● Viscuit は一時保存することができにくいため、作成中に機器の動作が停止したり、誤って消してしまったりした場合に一人の教員の対応では難しい。 	