

## II 研究の内容 —授業実践—

### 1 第1学年国語科

(1) 単元名 ひらがなあつまれ

(2) 指導案

### 第1学年 国語科学習指導案

1 単元名 ひらがなあつまれ

2 単元の目標

平仮名を使ってしりとりなどの言葉遊びをする中で、平仮名の大体の読み書きをする  
とともに、身近なことを表す語句を豊かにする。

3 本時の学習

(1) 目標

しりとり遊びをプログラミングすることを通して、平仮名の読み書きに慣れるとと  
ともに、身近なことを表す言葉への関心を広げることができる。

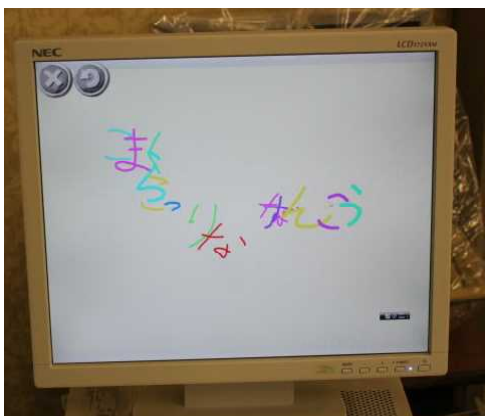
(2) 展開

学習活動	指導上の留意点（◇評価）
1 前時間の活動（へんしんトンネル） を振り返り、本時の課題を確認する。 2音・3音のしりとりプログラミングをつくろう。	・タッチすると変化するプログラムを振り 返る中で、本時の活動の意欲を高める。
2 続く言葉を考えながら、自分なりに しりとりのプログラミングをする。 ・見つけた言葉の中から、工夫しなが ら続く言葉を選ぶ。 ・うまく言葉がつながるようにプログ ラムする。	・文字の数や文字の大きさなど基本的なル ールを確認する。 ・続く言葉が思い浮かばない時は、言葉図 鑑などを使って調べるよう助言する。 ・途中でアドバイスタ임을設け、意図し たプログラムができるようにする。 ◇しりとりをプログラムする中で、語句 に関心を持つとともに、平仮名を正し く読み書きしている。
3 続く言葉を予想しながら、友達がプ ログラムしたしりとりをする。	・友達がつくったしりとりのおもしろさや よさを認めあえるようにし、工夫してい るところを賞賛する。
4 本時の活動を振り返り、分かったこ とや、次にプログラミングしてみたいこ とを話し合う。	・言葉をつかったプログラミングの楽しさ に気付かせ、さらにいろいろな言葉遊び のプログラムを作ろうとする意欲を高め る。

(3) 評価及び指導の手立て

「十分満足できる」と 判断できる状況	工夫したしりとりを、友達に分かりやすくプログラムす る中で、身近なことを表す語句への関心を高めている。
「おおむね満足できる」 状況にするための手立て	教科書や、言葉図鑑を参考にして言葉がつながるように助 言したり、友達プログラムを参考にさせたりすることによ り、自分なりに表現することができるようにする。

### (3) 授業について



1年生国語科「ひらがなあつまれ」では、2音・3音のしりどりのプログラミングを行った。「へんしんトンネル」などさまざまなことば遊びをとおして高まった子どもたちの興味・関心を本時へとつなげた。子どもたちは、コンピュータにどのような動きを、どのような順序でさせればよいか考え、部品となる文字を入力し、しりどりのプログラミングに意欲的に取り組んでいた。最後の文字をタッチすると次の言葉がぱっと現れてくる、プログラミングならではの变化を楽しんでいた。

言葉がすぐ浮かばない子どもへの支援として、教科書やことば図鑑などを手元おき、困ったときに参考にできるようにした。

交流では、次に表れてくる言葉を予想しながら、友達が作ったプログラムを楽しめるように、十分な時間を取った。声を出しながら文字を読んだり、聞き慣れない言葉の意味を問うたりする姿が見られ、平仮名の読み書きの定着とともに、語句への関心が高まった。

### (4) 授業研究会について

授業研究会では、「あそびモード」「めがね」「タッチ」などのスキルやマウスが上手に使えていた。マウスを使うことにより筆順等がより意識できるのではないかと、しりどりの面白さとプログラミングがよく結び付いていた、授業の終わりに「今日の学習を活かして、ほかにどんなプログラミングをしてみたい」と子どもたちに問うたのはよかった等の意見が出された。

課題としては、交流の時間の長さが適切であったか、教師側から意図的にプログラムを紹介することも必要ではないか、しりどりに関する工夫とプログラミングの工夫を板書等で整理しておくといふのではないかとといった意見が出された。

### (5) 成果と課題

国語科単元「ひらがなあつまれ」の授業にプログラミング活動を位置付けることにより、子どもたちのひらがなの形や書き順、言葉への関心を高めることができた。その後の子どもたちの学習の様子を見てみると、ノートの文字もなど、形や書き順を意識して丁寧に書いている。また、プログラミング活動を位置付けることによって、いろいろな教科においても、先を見通した考え方をもつことができるようになった。さらに、1年生の段階でプログラミング活動を行うことにより、パソコン操作への苦手意識がなくなり、「他教科でもプログラミング活動してみたい。」という声が多く聞かれた。操作の順序などを明確に提示していくと、1年生でも、プログラミング活動に十分取り組むことができることを実感した。