

# 第1学年 国語科（プログラミング教育）学習指導案

## 1 単元名 かずとかんじ

## 2 単元の目標

- ① 第1学年に配当されている漢字を読み，漸次書くことができる。
- ② 語と語との続き方に注意しながら文を書き表すことができる。

## 3 学習計画

第一次 漢数字があることを知り，正しく読んだり書いたりする。（4時間）

第二次 ビスケットでクイズを作って遊び，身近なものの数え方に親しむ。（1時間 本時）

## 4 本時の学習

### (1) 本時の目標

身近なものの数え方に興味をもち，漢数字を使って正しく読んだり書いたりすることができる。

### (2) プログラミングを取り入れる効果

身近なものの個数と数え方が分かり，漢数字を使って正しく読んだり書いたりすることができる。

### (3) 展開

学習者の活動	指導上の留意点
1 前時の活動を振り返り，本時の活動内容を確認する。	・クイズの例を提示し，身近なものの数え方と漢数字を振り返ることにより活動への意欲を高める。
「かずとかんじ」クイズをつくってあそぼう	
2 タッチすると漢数字で数え方の答えが表示されるクイズを作る。	・基本的な操作方法を確認する。
3 作ったクイズを発表し合い，クイズを楽しむ。	・いろいろなクイズに出合い，楽しみながらもの数を数えたり漢数字に触れたりできるように，ペアでクイズを出し合ったり全体に発表したりする時間を確保する。
4 本時の活動についての振り返りをする。	・これまでの学習や経験をいかし，積極的に数え方に興味を持つことができるよう声かけする。

## 5 本時の評価

「十分満足できる」と判断できる状況	身近なものの数え方を，漢数字を使って正しく読んだり書いたりすることができる。
「おおむね満足できる」状況にするための手立て	様々な表現方法を具体的に例示したり，友達の表現を参考にするように助言したりする。

# 実践事例報告【第1学年 国語科】

## 1 授業の様子



Viscuit を活用し、国語科の時間に学習した身近なものの数え方を漢数字で表現する実践を行った。

2学期に入り、2週間に1時間程度、Viscuit を使って絵を動かしたり、ぶつかると絵が変化したりする活動を行っていたため、基本的な操作方法には慣れた状態で本時に臨むことができた。



本時の最終場面では、挙手した子の作品を電子黒板に表示し、全体で共有した。おすしを数えたり、人を数えたりと、いろいろなものの数え方を表現できていた。

ほとんどの児童が、動く絵をタッチすると数え方が表示されるようにしていたので、ゲームのような感覚で楽しみながら見ていた。

## 2 子どもの反応

- ・みんなが作った作品で遊びたかった。
- ・人が動いて行ってタッチするところがおもしろかった。
- ・大きい数を棒で作っていたのがすごかった。
- ・動きが速すぎて、うまくタッチできなかった。
- ・まっすぐ動かすのが難しかった。

## 3 授業の成果と課題

本単元に入る前に、8月後半から2週間に1回程度タブレットパソコンを使用して写真を撮ったり、スタディネットでかいた絵を共有したりした。また、Viscuit を使って、「みつばちハニーのぼうけん」という曲をきいてイメージしたことを表現する活動を行い、絵の動かし方や絵と絵がぶつかると変化するなどの操作方法を知った状態で本時を行った。

子ども一人一人が、自分が数えたいものを決め、絵をタッチすると漢数字を使った数え方が表示されるように表現することができた。

課題としては、「一り」「一とり」(ひとり)、「二り」「二たり」(ふたり)などの数え方をする子がいたが、個別でも全体でも正しい読み方に訂正することができず、間違った表現を覚えてしまう可能性があった。また、作業途中での全体指示を出したとき、どうしてもタブレットを触ってしまい、集中して話を聞くことができない子がいた。本時の内容であれば、「動く」というプログラムを使わずに「タッチすれば変化する」と限定することにより、ものの数え方に集中して試行錯誤することができたのではないかという意見をいただいた。これらの課題をふまえ、授業内容に合う操作を限定して子どもたちが表現できるよう実践に生かしていきたい。