

第3学年 ICT活用教育実践事例

国語科

「へんとつくり」

ICTを活用した漢字の発展的な学習

学習のねらい（本時：3／3）

漢字の構成について理解したことを生かして、漢字シ्यूーティングゲームをつくることができる。

学習の流れ

- ① へんやつくりについて学習したことを確認する。
- ② 漢字シューティングゲームのつくり方を考える。
- ③ 漢字シューティングゲームをつくり、班で見せ合い、話し合う。
- ④ 学習を振り返る。

①へんやつくりについて学習したことを確認する。

へんは漢字の左側にあって、大まかな意味を表していたね。



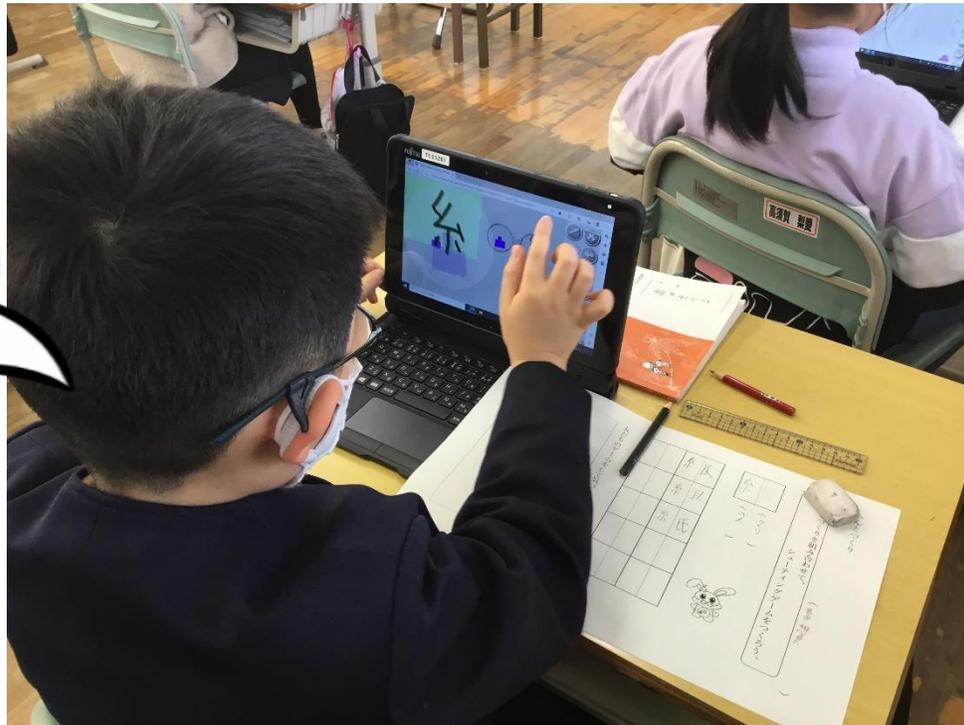
つくりは漢字の右側にあったね。

②漢字シューティングゲーム のつくり方を考える。 (Viscuitを使用)

- ・シューティングゲームづくりに必要なプログラミングを確認する。
- ・漢字シューティングゲームにするには、どのように部品を使えばよいか考える。

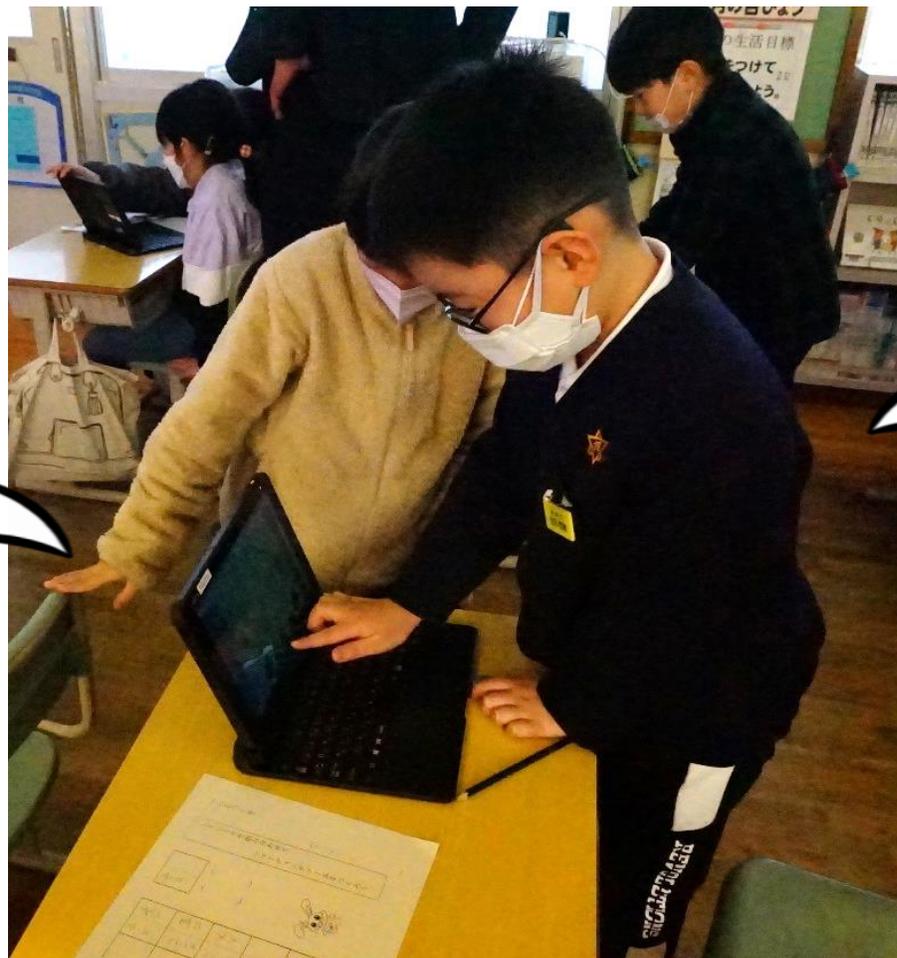
②漢字シューティングゲームの 作り方を考える。

糸へんを使っ
て漢字を集め
てゲームをつ
くろう。



③漢字シューティングゲームをつくり、 班で見せ合い、話し合う。

つくりと糸へん
がぶつかると漢
字ができたよ。



発射台を触ると
糸へんが発射さ
れるよ。

④学習を振り返る。

漢字のへんと
つくりを使っ
てシューティ
ングゲームを
つくるのは、
楽しかったね。



いろいろな
へんを使って
いたね。

成果

- シューティングゲームをへんとつくりの学習に取り入れる活動は、子どもが意欲的に取り組めるものであった。
- へんとつくりを合体させて一つにするという作業は、へんとつくりの構成への理解を深めるのに役立った。
- タブレット端末の操作が苦手な児童へのフォローを、児童同士で主体的にできていた。

課題

- 授業を通して教師が何を身に付けさせたいのかを明確にし、国語科のねらいを達成するための手段としてICTの有効活用を考えれば、「知識・理解」面をより深めることができたと思われる。
- ゲームを見せ合い、教え合っているときもハイリントタイム（学び合い）と捉え、協働活動と個別最適な学び（個人にあった活動）が往還する時間を充分確保すれば、より学びの質が高まったと思われる。