

本作品はCC BY-NC-SAでライセンスによって許諾されています。ライセンスの内容を知りたい方は<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>でご確認ください。

国語科学習指導略案

単元名：「カンジー博士の大発明」

(1) 目標

- ・プログラミングを通して漢字の構成について理解することができる。

(2) 展開

学習活動	指導上の留意点
1. 前時の活動を振り返る。 2. 漢字と漢字を組み合わせて違う漢字ができることを知る。 3. めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">カンジーシューティング</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・シューティングゲームのプログラムを確認する。 ・シューティングゲームのプログラムを漢字に置き換えてもできることに気付かせる。
4. プログラムの変え方を知る。 5. プログラミングする。 6. 作品を発表する。 7. 発展的なプログラムを知る。 8. 作品を発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ビーム→漢字①（例：山） ・敵キャラ→漢字②（例：石） ・合体後→漢字③（例：岩） ・教科書やドリルを見て漢字を探すようにする。 ・タブレットの画面をテレビに映す。 ・作品やプログラムについて発表させる。 ・「触ったら」のプログラムを複数入れることで同時に違う漢字を発射したり、絵を動かしたりできることを知らせる。 ・自分なりに工夫してプログラミングできるようにする。 ・タブレットの画面をテレビに映す。 ・作品やプログラムについて発表させる。
9. 学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・できるようになったこと、わかったことを発表させる。