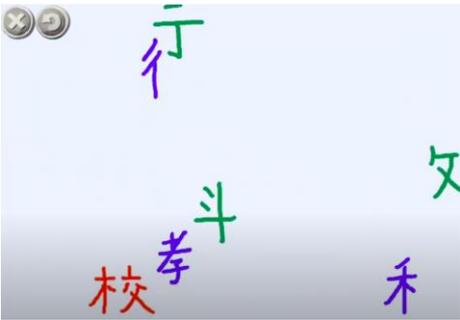


小学校プログラミング教育実施レポート

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	部首とつくりを合体させると!?
学年	記載例：小学校第3学年
目標	漢字が部首とつくりで作られていることを理解するとともに、viscuitを用いて、部首とつくりが合わさった「合体漢字」を作るプログラムを考える。
教材タイプ	記載例：ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童32人で32台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	御所小学校
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。)	<p>① 単元名「部首とつくり」の学習を教科書を用いて、学習し、漢字は部首とつくりで構成されているものがあることを理解させた。</p> <p>② 漢字辞典とやワークシートを用いて、「きへん」「いとへん」「しんにょう」など、各部首をもつ漢字を集める活動を行った。</p> <p>③ 学習のまとめとして、「viscuit」を用いて、「合体漢字」を作るプログラムを考えさせた。</p> <p>(例) 「きへん」と「交」がぶつかると、「校」になる。 「いとへん」と「氏」がぶつかると「紙」になる。 「しんにょう」と「刀」がぶつかると「刃」になる。など</p>  <p>(※写真がなかった為、ネットから参照)</p> <p>④ 児童同士で作品を鑑賞させ、部首とつくりで構成された漢字について、理解を深める時間を作って、学習を終えた。</p>
成果と課題	今年度、viscuitを用いた授業は初めてだったため、児童は意欲的に活動できた。国語辞典とワークシートを用いて、漢字を事前に集めていたため、バリエーションにとんだ作品を作ることができた。理解を深める段階で、viscuitを用いるよりもまとめの学習で用いる場合が多いため、単元の中頃で活用できる事例をたくさん教えていただけると嬉しく思います。