

第6学年1組 プログラミング教育C領域（国語科）学習指導案

【日時】令和2年11月26日(木) 14:30～15:15 【場所】メディアセンター 【指導者】白井 雄大
本授業の主張点

クイズゲームを作ったり遊んだりする中で、二字熟語の成り立ちに関する理解を深めつつ、プログラミング的思考を働かせる児童の姿をご覧ください。

1 単元名 熟語の四択クイズゲームで遊ぼう ～熟語の成り立ち（光村図書6年）～

2 単元の構想

(1) 児童について

本学級の児童は、プログラミング教育として、「遊びながら学ぶ」を基本とした活動を行ってきた。社会科では、歴史上の人物の特徴や業績を比較することで知識の定着を図るために、「はい・いいえ」の条件分岐を繰り返して誰かを当てる「歴史クイズロボット」作りを経験した。パソコン操作自体に個人差があるが、多くの児童が楽しみながらプログラミングに取り組んでいた。

また、塾や問題集などで文法などの知識を予習している者は多い。熟語の成り立ちについても、事前に予習している者が多くいることが想定される。しかし、意味理解までには至っておらず、授業の中で改めて捉え直す必要があると考える。

(2) 単元について

本単元は、二字熟語の成り立ちと三字以上の熟語の組み合わせを学ぶ時間に分けて設定する。このうち二字熟語に関しては、4年生での既習事項でもあるため、本単元ではプログラミング教育を兼ねて行う。その際、教材として「Scratch」を活用し、4種類の成り立ちから適したものを当てるクイズゲームを遊んだり、問題と補足解説を作成したりする中で、熟語の成り立ちへの意味理解を深めたい。

クイズゲームは、問題と補足解説を入力（図1）することで作り替えられるようにしており、プログラミングの技能がなくとも、変数やデバッグを体験できる作りになっている。



図1 問題と解説の入力画面

(3) 指導について

導入では、四択の中から正しい熟語の成り立ちを選んで遊ぶ中で、「問題数が少ないとおもしろくない」という課題を見付けられるようにする。そのために、5W1Hゲームと教師が作成したクイズゲームを用いて、気付きを誘導する。次に、教科書や国語辞典、漢字辞典を使いながら、問題と補足解説を考える時間を設定する。ここでは、熟語を分解して補足解説を加える（図1参照）ことで、熟語の成り立ちに対して意味理解を深める姿を期待する。問題を増やしては遊び、時には友達のカイズゲームに取り組むなど、「遊びながら学ぶ」中で、国語科としての正しい知識・技能を習得したり、間違っているところをデバッグ（修正）することでプログラミング的思考を養ったりできるようにしたい。

三字以上の熟語については、その成り立ちについて学べるようにカルタを用いる。例えば、一字（高、不、系、的など）を書いた紙を並べ、教師が二字熟語を読み上げ、組み合わせるものを探して遊ぶ。その中で生まれた熟語を分類して板書することで、児童が熟語の成り立ちを理解できるようにする。

3 単元の目標

熟語の成り立ちについて、問題や解説を考えてクイズゲームを作ることを通して学び、その構成や変化を理解することができるようにする。

4 単元の評価規準

- ア 熟語の成り立ちについて理解し、語彙を豊かにしている。 【知識・技能】
- ウ クイズゲームの問題と捕捉解説を考えたり、熟語の意味や成り立ちを調べたりしながら、語彙を豊かにしようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】

5 本時の指導（1/2）

(1) 目標

クイズゲームで遊んだり、プログラミング的思考を働かせながらクイズゲームを作ったりする中で、語彙を豊かにしようとする態度を養う。

(2) 評価規準

- ウ クイズゲームで遊んだり、クイズゲームを作ったりする中で、語彙を豊かにしようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】

(3) 本時の展開

学習活動と児童の反応 (□)	教師の働きかけと形成的評価 (◆)
<p>1 5W1Hゲームで遊び、変数の仕組みについて見通しをもつ。(5分)</p> <p>・箱の中の紙が増えるほど選択肢が増えて、面白い組み合わせが生まれるね。</p>	<p>1 変数の仕組みを実生活から考えられるように、5W1Hゲームを行う。箱に新たな紙を追加することで、新たな組み合わせが生まれることに気付けるようにする。</p>
<p>2 クイズゲームで遊び、その仕組みを知るとともに、問題数を増やしたいという課題意識をもつ。(10分)</p> <p>(1) クイズゲームで遊ぶ。</p> <p>・4年生で学習したときは、訓読みで考えたね。このクイズゲームも、訓で考えると解けるよ。</p> <p>・これにも、変数の仕組みが使われているのかな。</p> <p>・問題の種類が少なくてもおもしろくないよ。もっと増やしたいな。</p>	<p>2-(1) 「scratch」を用いたクイズゲームで遊ぶ時間を設けることで、以降の活動に見通しをもてるようにする。</p> <p>2-(2) 新たに問題を増やしたいという課題意識が生まれるように、あえて問題数を少なくしておく。</p> <p>2-(3) 4年次に学習した二字熟語に関する知識を復習するために、クイズゲームを通して、どのように考えたと正当できるかを問う。</p>
<p>課題 二字熟語の問題と解説を増やして、クイズゲームをおもしろくしよう。</p>	
<p>(2) プログラムを見て、出題の仕組みを知るとともに、問題数を増やす方法に見通しをもつ。</p> <p>・クイズゲームも、5W1Hゲームの箱のように、種類別に問題と解説が設定されているね。</p> <p>・問題と解説をセットで並べなかつたら、どうなるのかな。</p>	<p>◆ 「Scratch」を見て、クイズゲームの作り方に見通しをもっているか。(発言)【主】</p> <p>B 問題と補則解説を、セットで設定する必要があることに気付いている。</p> <p>C→ クイズゲームの表示と、変数の並びを関連付けて考えるように促す。</p>
<p>3 「Scratch」を用いて、問題と補足解説を考えたり、出来上がったクイズゲームで遊んだりする。(25分)</p> <p>(1) 誤ったプログラムをデバッグする。</p> <p>・問題を続けて、解説がないからおかしいんだ。</p> <p>・空白の部分があるから、表示されなかつたんだ。</p> <p>(2) 問題と補足解説を考え、プログラムする。</p> <p>・「強い敵」とか「顔を洗う」と書いたら分類しやすいよ。</p> <p>・「収める&納める」と書くと、似た意味の組み合わせだと分かりやすい。</p> <p>・対になる組み合わせは、「縦⇄横」のように書こう。</p>	<p>3-(1) プログラミング的思考が働くように、あえて間違えたプログラムを示し、どこを直すとよいか問う。</p> <p>3-(2) 二字熟語について、漢字の組み合わせを視覚的に捉えやすくできるように、「&」と「⇄」の記号を使うことを推奨する。</p> <p>3-(3) 国語辞典と漢字辞典を準備しておき、児童が必要に応じて利用できるようにする。</p> <p>3-(4) 様々な問題に触れる機会を作るために、状況を見て、活動後半に友達と交換して遊ぶ時間を設定する。その際、正誤判定や補足解説が適切かを検討しながら遊ぶことを伝える。</p>
<p>4 本時の学びを整理する。(5分)</p> <p>(1) 二字熟語の4種類の分類法を確認する。</p> <p>(2) プログラミングを通して二字熟語の成り立ちを考えたことについて振り返る。</p> <p>・クイズゲームで遊んだり、作ったりした中で、楽しく二字熟語の成り立ちを考えることができた。</p>	<p>4-(1) 本時の学びを確認するために、一人の児童の作品を用いて、全員で考えて二字熟語の4種類の分類をまとめる。</p> <p>4-(2) 児童が本時の学びをメタ認知できるように、プログラミングを通してたくさんの二字熟語に触れ、その成り立ちを考えてきたことを価値付ける。</p>

