

漢字の広場

～Scratchを活用した読み仮名クイズづくり～

既習の漢字の習熟を図ることを目的に、Scratchでクイズづくりに取り組みます。本時では、3つのテーマから課題を選択し、その漢字と読み仮名クイズのプログラムを作成する内容となっています。ランダムに出題される問題を解いていくことで定着の程度を見取ったり、友達との交流から自分の得意・不得意な漢字を振り返ったりすることができます。子どもが自分のペースに合わせて問題を解いたり、問題数を調整したりして学習を進めることができるように、他教科や家庭学習等にも活用できるという子どもの気付きにつながる授業を目指しました。

導 入

◆ 学習課題をつかむ

学習課題

「テーマを決めて、漢字の読み仮名の復習をしよう。」

展開1

◆ 出題する漢字を考える

- ・「四年生までの漢字」、「熟語」、「訓読み」など、設定したテーマの中から課題を選択し、出題する漢字とその読み仮名を選択する。
- ・自分が選択したテーマのクイズの難度を考え、どのような漢字を出題するか考える。

◆ 選択した漢字とその読み仮名を基に、クイズをプログラミングする

- ・選択した漢字とその読み仮名をプログラミングし、クイズをつくる。
- ・読み仮名クイズを完成させるために、選択した漢字とその読み仮名、問題数などをプログラミングする。

◆ プログラムを交流し合い、テーマや意図に沿ったものになるよう修正する

- ・つくったプログラムを交流し、テーマに沿った問題になっているか見直す。
- ・自分の読み仮名クイズを完成させるために試行錯誤して、対応したプログラムに合う記号を組み合わせたり、数値を変えたりする。
- ・自分の得意、不得意なテーマの漢字を知る。

まとめ

◆ 本時の学習の振り返る

- ・読み仮名クイズをプログラミングした達成感、漢字の数を更に増やしてプログラムをつくりたいという意欲を高める。
- ・問題の一部を変えれば、他教科の学習でも応用できることに気付く。

授業の様子・留意点



- ・出題する漢字を選択し、ノートにまとめました。



- ・漢字とその読み仮名をプログラミングし、クイズをつくりました。
※朝の学習時間を利用して、アップロードやダウンロード等、本時で必要な技能の習得を図りました。



- ・問題を交流し合い、見直しました。
※1人1台端末を活用することで、自分のペースで課題に沿って学習を進めることができました。