

1. 絵と漢字

2. 小学校 国語 1年

3. 概要：

- ・ 低学年の子どもは漢字に非常に興味を持ち、学習していないいろいろな漢字を普段の生活の場から吸収している。ここで活用する教材ソフトは、子どもの興味を引き立たせ、ゲーム感覚で漢字を学習していくように作られている。
- ・ 興味を持った子どもが、漢字を読める、知っているということをきっかけに漢字の学習を面白い、楽しいとかんじ、進んで取り組んでいくようにしたい。

4. 対応する学習指導要領の内容

小学校国語・1年/B理解(言語事項)(1)イ(ウ)別表の学年別漢字配当表の第1学年に配当されている漢字を主として、それらの漢字を読み、その大体を書くこと。エ(ア)身近な物の名前や事象などを表す語句について関心を持つ事。

5. コンピュータ活用のねらい

ひらがなを習い始めた1年生は、字を書くことや読むことに強い関心を示し、進んで読んだり書いたりする機会をつくって楽しんでいる。ひらがなの学習が進むにつれて、自分の名前や友達の名前、学校の名前などを読んだり書いたりすることをきっかけにして漢字に興味を示し始めてくる。子どもたちがアサガオの観察や学校探検で見つけたことなどの記録の中に少しずつ漢字交じりの文が書かれるようになってくる。このようにどの子どもも漢字に対して強い興味や関心を持ち、難しい漢字を読んだり書いたりしようとしているが、この段階では漢字の使い方の間違えたり、違う読み方をしたり、書き順を間違えるなど正しい使い方はまだできていない。正しい意味や使い方がわからないそんな子どもたちに、漢字に対して興味や関心を示しながら、本教材を通して漢字の表意性と正しい使い方を楽しく学習させたい。

6. 実践のポイント

(1)ゲームを通して漢字に興味を持つ

親しみを持てるキャラクターの声や音楽、そして動きのある画面構成が漢字の難しさを取り除き、友達と一緒にゲームを楽しむ場を提供している。友だちと一緒に取り組むことによって、一人では読めない漢字が出てきても協力して読み、お互いに達成感を共有することができる。漢字が苦手な子どもも、漢字を意識することなく楽しんで自然に漢字に親しんでいくことができる。



(2)ゲームを通してマウスの操作に慣れる

低学年の子どもは、手の大きさからマウス操作に非常に苦労をしている。特に、クリックやダブルクリックなどは、ポイントが動いてしまって目的のところへ行かないことが多い。このソフトウェアを通して、基本的なマウスの操作に慣れていく。

7. 子どもたちの反応



絵文字が漢字になるという学習をした後に、漢字を読むことを中心としたこの学習は子どもの興味や関心を強く刺激していった。読めない漢字やコンピュータ操作などをお互いに教えあい、協力して学習を進めていった。ゲームに出てきた漢字を後から先生に聞いたり、調べてみる子どもでできた。また、駅の名前を覚えたり、お父さんにわからない漢字を聞いてきたり、友だちの名前や黒板の月日や曜日に注目したり、自分の名前を漢字で書く子どもでるなど漢字への興味や関心が高まっていった。

「上，下，日，土，木，水，こんな漢字を覚えたよ。」

「漢字の違うのを探るのがすごく面白かった。」

「ぼくはみんなと力を合わせて，楽しかった。」

「ぼくはやり方がわかったから楽しかった。」

「みんなで力を合わせて楽しかった。漢字を探すゲームが楽しかった。」

など、友だちと協力して楽しかったことや漢字を覚えたことへのうれしさが感想に表れている。



- 8 . 使用機器 PC9821 v200 20台
 使用形態 教材提示 チュートリアル
 ソフトウェア名 漢字の森のロビンフッド
 使用OS WINDOWS95
- 9 . 関連教科等 生活科



10 . 学習指導略案

単元指導計画（全体時間 6 時間）		
(1) 「漢字の森のロビンフッド」で漢字のゲームを楽しむ	2 時間	
(2) 漢字の持つ性質に気づき、漢字を正しく使う。	3 時間	
(3) 漢字を正しく使って読んだり書いたりする。	1 時間	
展 開	1998年10月実施	1年1組 37名
子どもの活動	支 援	備考
今日の学習について知る	ひらがなしか賭けない、読めない子については配慮しながら漢字のおもしろさ、一文字で意味をなすことを知らせる。	

漢字のゲームをしよう		
<p>グループで順番を話し合う</p> <p>ゲームを始める</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 東西南北のコースを選び、ゲームをする ・ 難しいゲームはキャンセルする ・ 友だちと協力して問題を解く 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 協力して漢字を読むと、場面をクリアできることを知らせる ○ マウスを持つ子を順番にするとよいことを気づかせる <p>難しい漢字は、友達や先生に聞いた り、前後の関係から類推したりするとわかることに気づかせる</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「挑戦」と「バイバイ」の違いや、難しかったら「バイバイ」して別の問題に「挑戦」してよいことを知らせる <p>グループの力にあったゲームに挑戦し、クリアする喜びを感じ、ゲームのおもしろさを味わうようにする</p>	<p>CD-ROM 漢字の森のパソコンソフト</p> <p>コンピュータ</p>
<p>ゲームについて話し合う</p> <p>楽しかったこと</p> <p>むずかしかったこと</p> <p>もっとしてみたいこと</p>	<p>子どもの気持ちを聞き、漢字の学習が楽しくなるような助言をする</p>	

評価

- ・ 漢字のおもしろさに気づき、漢字について興味をもつことができたか。
- ・ グループの友だちと仲良くゲームを楽しんでいたか。
- ・ 1：金魚はどこだっけ。ババは引くなよ。
- ・ 2：三つ目の字が違うよ。その下もそうだ。
- ・
- ・ クレーン：漢字をひとつ取ったところ
- ・ ロボットに言われたいろいろな漢字のぬいぐるみを取り出す『クレーンゲーム』クレーン2：クレーンゲームのはじめの画面
- ・
- ・ 川：川に流れている丸太でつり橋を完成させるゲーム
- ・ ほとんど吊り上げた画面
- ・ 川2：吊り上げていない画面