

三方原小学校 活動報告 <5年生の実践>

(1) 活動内容

○単元名（時間数） アルファベットをさがそう（4時間）

○工夫した点

- ・ 身の回りにあるアルファベットが使われているものの画像を提示し、興味をもてるようにした。
- ・ 形態や難易度を変えたゲームで慣れ親しむ活動を重視した。
- ・ 文字の大きさや形を意識したカードを提示し、児童が自ら文字の形に気付くようにした。
- ・ 文字の認識を深めるために、ハイフレンズプラスを活用した。

(1) 導入

- ・ 画像の提示から、身の回りにアルファベットで表現されているものがあることに気付かせる。
- ・ 誌面に隠れたアルファベット探しを行い、読み方を知る。

(2) 活動

- ・ チャンツでアルファベットの言い方や欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- ・ 形態や難易度を変えた様々なゲーム（キーワードゲーム、ポインティングゲーム、ステレオゲーム、ミッシングゲームなど）を行う。
- ・ ハイフレンズプラスのデジタル教材を使ったゲーム（文字当てパズル、文字当て懐中電灯）を行う。
- ・ アルファベットカード集めを行う。

(2) 成果○・課題●

- ハイフレンズプラスの教材を使うことで文字の認識を深めたり、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんだりすることができた。さらに、音と文字を一致させ、大文字と小文字の共通点や相違点に気付くことができた。
- 文字カードを提示することで、文字の形に気付きやすくなり、文字を書くことへの興味につなげることができた。
- 関わろうとする児童が固定されがちなため、児童が必要感をもち、積極的に多くの友達と関わろうとする活動の工夫を考えたい。
- ALTが来校する日は、ALTの話や発音を聞くことから表現に慣れ親しむまでの時間を増やしたい。

