

2年生国語科 同じぶぶんをもつかん字を Viscuit でつくろう 学習のイメージ

1. 学習の展開

(1) 同じ部分を持つ漢字について整理する (10分)

- ワークシートの問題を使って、同じ部分を持つ漢字について整理する

(2) 同じ部分を持つ漢字を動かすプログラムを Viscuit で作る (35分)

- 漢字の【木】と【寸】を組み合わせ【村】にするプログラムを作る (10分)

- 漢字の【木】【寸】【村】を描く

※【木】・【寸】・【村】はそれぞれ違う色で描くとわかりやすい



- 画面にめがねを1つ置く

左側に【木】【寸】を少し重ねて並べる

右側に【村】を入れる

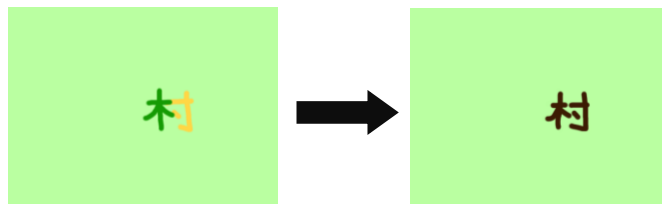
→【木】と【寸】が重なると【村】に変身するプログラムになる

【村に変身するプログラム】



- 漢字の【木】【寸】を原っぱに並べて置くと、【村】に変身することを確認する

【原っぱに【木】【寸】を並べたときの変化】



- 【木】と他の部品を組み合わせて、【木】をもつ漢字に変身させるプログラムを作る（10分）

➤ 【村】とおなじように、【林】や【休】などの【木】をもつ漢字をプログラムで表現する

【にんべんを描く】

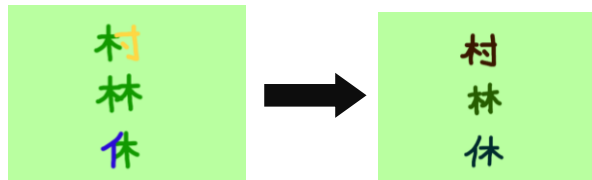
※【林】は【木】を2つ並べるので、新しく部品を作らない



【林・休に変身するプログラム】



【原っぱに並べたときの変化】



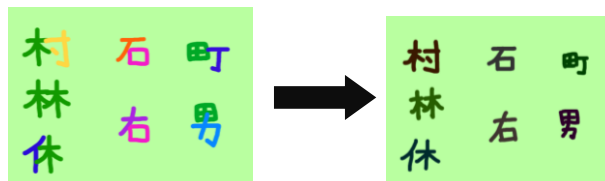
- 【木】と同様に、【口】や【田】をもつ漢字のプログラムを作る（10分）

➤ ワークシートや教科書を参考にしながら、自由にプログラムを作る

【プログラムの例】



【原っぱに並べたときの変化】



- 児童の作品をモニターで映したり、班内で紹介し合ったりして、教室内で作品を共有する（5分）

2. 時間配分の目安

まず(1)では、ワークシートをもとに10分程度で「同じぶぶんをもつかん字」について復習する。Viscuitの操作に慣れていない学級など、プログラミングを重点的に指導したい学級の場合は、事前に国語の授業などで復習を行っていてもよい。

(2)ではまず、10分程度で【木】・【寸】を組み合わせると【村】という漢字になるプログラムを作る。ここでは【木】という部分をもつ漢字をこれから3つ作ることを示した上で、まずひとつ目に【村】を作るということを説明し、プログラミングを行う。

次に10分程度で【林】・【休】のプログラムを作る。同じ【木】という部分を持つ漢字を作るので、ここで新しく作るパーツはにんべんのみで構わないことを説明し、プログラミングを行う。

残った時間で、【口】や【田】などの部分を持つ漢字のプログラムを自由に作る。教科書や漢字ドリルを参考にしながら、自由に漢字を選んでプログラミングを行う。特に「同じ部分は新しくパーツを作らない」ということを重点的に説明する。

最後に5分程度で、学級内で作品の共有を行う。どこが同じ部分なのか、どんなプログラムで動いているのか、などに注目して、他の児童の作品を観察する。