

3年生国語科(2学期)漢字のへんとつくり 学習のイメージ

1. 学習の展開

(1) 漢字のへんとつくりについて整理する(10分)

- 配布物の問題を使い、漢字のへんとつくりについて整理する

(2) プログラミングで部首とつくりを組み合わせる

- きへんと反を組み合わせると板になることをプログラムで表現する(8分)

- えんぴつマークをクリックし、「きへん」「反」「板」の3つを作る
〔「板」は茶色など、違う色で書くとわかりやすい〕

【きへん・反・板】



- めがねを1つ使い左側には「きへん」・「反」を横に並べておく
右側には「板」を入れる
→「きへん」と「反」を重ねると「板」になるプログラムになる
【めがねの中身】



- はらっぱに「きへん」と「反」を置き、「板」になることを確認する
- きへんと他の字を組み合わせ、きへんを持つ色々な漢字をプログラムで表現する(5分)
 - えんぴつマークをクリックして「主」・「柱」や「交」・「校」などの組み合わせを作り、めがねを使ってプログラムを作る

【プログラムの例】



- 作ったプログラムどおりに、部首とつくりを並べると漢字に変身することを

確認する

- ほかの部首をもつ漢字についても同様にプログラムを作成する（10分）
- 部首やつくりを動かすプログラムを追加し、結果について観察する（7分）
- （発展）漢字をクリックすると絵が変わるプログラムを追加し、できた漢字をクリックすると絵が出てくるようにする



- 教室内で作ったプログラムを共有する（5分）

2. 時間配分の目安

この授業は全学年対象「Viscuitでペットを作ろう」を実施済みの学級、もしくはViscuitの使用経験がある学級を想定した内容である。

(1)では10分程度時間をとり、部首・つくりの振り返りを行う。プログラミングについて重点的に指導したい場合は、事前に国語の授業などで復習を済ませておいてもよい。

(2)は部首とつくりを合体させて漢字にするプログラムを作る部分である。まず、木へんの漢字を用いて、10～15分程度時間をとり、部首とつくりを合体させて漢字をつくるプログラムを作る。その後10分程度で、違う部首をもつ漢字を用いてプログラミングを行う。残りの時間で、違う部首を持つ漢字を作ったり、部首やつくりを動かして合体させたり、自由にプログラミングを行う。Viscuitに慣れている学級や、進度が早い児童への発展的な指導としては、完成した漢字をクリックすると、漢字が表すものの絵に変身するプログラムを作る指導を行ってもよい。

最後に授業のまとめとして、教室内で各クラス3人程度の作品をモニターで共有し、5分程度で紹介する。