

単元名 かんじのはなし (東京書籍)

本時3 / 5時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

漢字の成り立ちや意味を考えながら、どんな物の形からどんな漢字ができたのか、理解することができる。
(知・技)

組合せ

要素の組合せを作る。

Stage1



本時のねらいとプログラミング的思考との関連性

本時の学習では、プログラミング的思考の中の組合せの思考を取り入れ、物の形と漢字を組み合わせて捉える活動に取り組む。Viscuit を活用することによって、児童が描いた山や木などの絵が漢字と重なることを捉えることができ、本時のねらいを効果的に達成できる。

学習ツール

Viscuit

Scratch

スライド

スプレッドシート

無

プログラミング的思考に関する活動の流れ
(展開を予想)

●教師の発問・指示

◇指導上の留意点

※学習ツールを使用する際の留意点

導入

- 1 Viscuit を使って「山」という漢字が物の形を元に変化していく様子を描く。



- ※授業スライドを拡大提示し、説明や指示を補いながら進める。
- ※Google Classroom にリンクを貼る等、児童が Viscuit にアクセスできるようにしておく。

- 「Viscuit を使って漢字の成り立ちを表しましょう。」
 - ①原っぱを選ぶ。
 - ②絵を描く (絵→形→漢字の順)。
 - ③「めがね」を出して、絵を入れる。
 - ④絵を原っぱに置く。
- ※授業スライドを開き、Viscuit について、簡潔に説明する (授業スライド p. 4)。
- ※絵を描く際に、色や太さが選べることを補足説明し、自力解決の際に生かすことができるようにする。

展開

- 2 木、川、口、目の成り立ちが分かるように、絵が漢字に変化する様子を描く。



- 「木、川、口、目のどれかを選んで、Viscuit を使って成り立ちを描いてみましょう。」
- ◇1つの字につき、絵・形・漢字の3つを描く必要があることを確認する。
- ◇児童の実態に応じて、絵や物の形は教科書の模倣で描いてもよいことを伝える。
- ◇2～3人で活動させ、分からない部分は自分たちで話し合っ解決できる意欲を持たせる。

終末

- 3 描いたプログラムを見せ合う。

- ◇プログラムを見合うことによって、自分が描いた漢字以外でも、物の形から漢字に変化する様子分かるようにする。