

単元名 かん字の書き方（東京書籍）

本時3 / 3時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

筆順と画数に気を付けて、漢字を書くことができる。  
(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、Viscuit を活用し、筆順を示す命令の組合せを作る活動に取り組む。筆順と画数が視覚化されることによって、より正しく書こうとする態度を養うことができ、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  
(展開を想定)

●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 学習課題を確認する。

ひつじゅんとかく数に気を付けて、かん字を書こう。

※本時の前に、Viscuit を使ったプログラミング学習を行っていることが望ましい。

◇必要に応じて、授業スライドを使って授業を進める。

2 Viscuit を使った漢字の筆順動画を見て、活動の流れを理解する。

◇Viscuit のプログラムを見せることで、これまでに学習した筆順や画数を意識して書こうとする意欲を喚起する。

◇Viscuit の指マーク「押したら…」を使うことをおさえる。

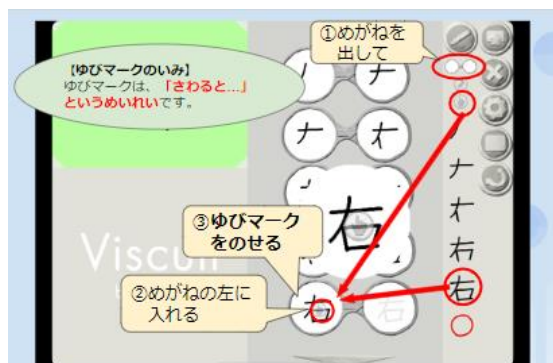
3 教師と一緒に、Viscuit を使って正しい筆順と画数で漢字を書くプログラムを作る。

●「Viscuit を使って、筆順クイズを作りましょう。」  
※Viscuit の操作方法については、授業スライドを参照。  
※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。

◇正しい筆順の「右」と間違った筆順の「右」のプログラムを作らせ、「めがね」の使い方の理解を深めることができるようにする。

◇指示どおりにプログラムを作らせるだけでなく、次の指示の見通しを持たせたり、プログラムの意味を考えさせたりすることで、一人でプログラムを作る際の自力解決につなげることができるようにする。

展開



4 できたプログラムを友達と確認する。

◇教師の手本と同じプログラムが出来上がるが、正しく作れたか、2～3人で確認させる。間違っていたらどこが間違っているのか話し合ってみつけるよう指示する。

終末

5 他の漢字を使って、筆順や画数に気を付けたプログラムを作る。

◇教科書に載っている漢字を一字選ばせ、筆順や画数を問う問題を Viscuit で作らせ、2～3人で問題を出し合う。