

1 単元名 へんとつくり

2 単元について

本単元は、文字文化に関する事項であり、「我が国の歴史の中で創造され、継承されてきた伝統的な言語文化に親しみ、継承・発展させる態度を育てることや、国語の果たす役割や特質についてまとめた知識を身に付け、言語感覚を養い、実際の言語活動において有機的に働くような能力を育てる」ことを受けたものである。

漢字は各部分が組み合わさって構成され、その位置関係によってよび分けられるという特性をもっている。第3学年及び第4学年の内容としては、「へん」「つくり」「かんむり」「あし」「たれ」「かまえ」「にょう」などの部首と他の部分とによって漢字が構成されていることを知るとともに、実際の漢字について、その構成を理解することをねらいとしている。

この単元においては、児童が興味・関心をもち学習していくことができるよう、「へん」や「つくり」という左右に分けられるものがあることを知り、その理解を深めるためにプログラミングソフトを使用し、進めていこうとするものである。

3 教科の学習とプログラミング教育の関連

平成29年3月に告示された新学習指導要領では、国語の「第3 指導計画の作成と内容の取扱い」の2の(2)に以下のような記述がある。

第2の内容の指導に当たっては、児童がコンピュータや情報通信ネットワークを積極的に活用する機会を設けるなどして、指導の効果を高めるよう工夫すること。

本時は、この内容を受けて展開する。

Viscuitというプログラミングソフトを使用して、漢字の「へん」と「つくり」を部首ごとにパーツにする。パーツが組み合わさると漢字ができるというプログラミングを体験しながら、友達と協同することで「へん」と「つくり」の構成を理解することを目指す。漢字学習は、とすると画一的な指導になりがちであり、児童は時として、同じ漢字をひたすら繰り返し書くということを行う。この流れこそが、児童にとっては負担に感じるところであり、苦手意識を助長してしまうことにもつながっていく。

漢字学習のプロセスを「見て」→「書く」ということから、「見て」→「思考し」→「書き留めて」→「友達と確認(情報を共有)する」ということに活動を変えていくことで、興味・関心も高まり、理解を深め、自ら主体的な学習に取り組むことで、漢字の多様性や規則性を見出だすことができるようにしていきたい。併せて使用する機会を意図的に増やすことで、漢字がより身近なものであると感じられるようにしていきたい。

今回プログラミングソフトを使用した活動で、興味・関心を高め、主体的な取組が漢字学習に留まることなく、今後の「文字文化」の理解にもつながっていくものと考えている。

4 単元の目標

漢字がへんやつくりなどから編成されていることについて理解をすること〔知識及び技能〕

5 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・漢字には、右と左の二つの部分に分けられるものがあることを知り、「へん」や「つくり」について理解する。	・「へん」や「つくり」に注目して、漢字を類別する。 ・「へん」と「つくり」を組み合わせ、正しい漢字を考える。	・「へん」や「つくり」に着目しながら、漢字を類別したり、組み合わせで正しい漢字をつくったりしている。

6 指導計画（3時間扱い）

時	主 な 学 習 活 動	評 価
1	1 同じへんをもつ漢字は、それぞれが、似たような意味をもっていることに気付く。 2 「きへん」「にんべん」「ごんべん」「てへん」等のつく漢字を使って、短い文をつくる。 3 漢字ドリル、国語辞典等から、同じへんをもつ漢字を出し合う。	・漢字には、右と左の二つの部分に分けられるものがあることを知り、「へん」について理解する。 【知識・技能】
2	1 「頁（おおがい）…頭・顔」「攴（のぶん・ぼくづくり）…教・数」「力（ちから）…助・動」のある漢字を出し合う。 2 出し合った漢字は、漢字の右側に共通な部分があることに気付く。 3 選んだ漢字を使って、短文をつくる。	・「つくり」について理解し、へん・つくり注目して漢字を類別することができる。 【思考・判断・表現】
3 本時	1 これまでに習った漢字の「へん」と「つくり」をたくさんワークシートに書き出す。 2 書き出した「へん」と「つくり」の中で、組み合わせると漢字になるものを3つ選ぶ。 3 コンピュータを使い、へんとつくりが組み合わせると漢字ができるアニメーションをつくる。 (1)へんとつくりが別々に動いているプログラムをつくる。 (2)PCを交換して、別の人々が、へんとつくりを組み合わせると漢字ができるプログラムをつくる。 (3)再度PCを交換して、正しい漢字ができているかを確認する。	・「へん」や「つくり」に着目しながら、漢字を類別したり組み合わせたりしている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ・「へん」と「つくり」を組み合わせ、正しい漢字を考える。 【思考・判断・表現】

※第2時まで学習した後、発展的な課題として第3時（プログラミングを活用した学習）に取り組む。

7 プログラミングに関する既習事項と本単元で使用するソフトウェア

（1）プログラミングに関する既習事項

- ・モデルプラン3「Viscuit：図工（うごく絵をつくろう）」

（2）本単元で使用するソフトウェア

- ・モデルプラン6「Viscuit：国語（へんとつくり）」

（3）事前の準備

- ・インターネットに接続できるコンピュータでViscuitが使用できるようにしておく。
- ・デモ用の映像を使えるようにしておく。
- ・教師用のPCの画面を大きく映せるように、大型のモニターやスクリーン・プロジェクターなどが使えるように準備しておく。
- ・ワークシートを児童の人数分印刷して準備しておく。

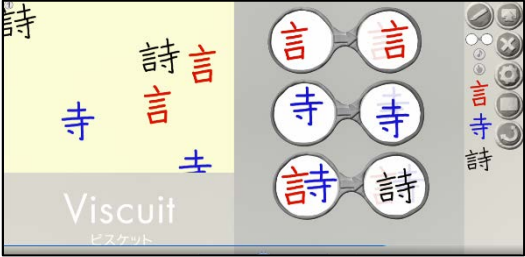

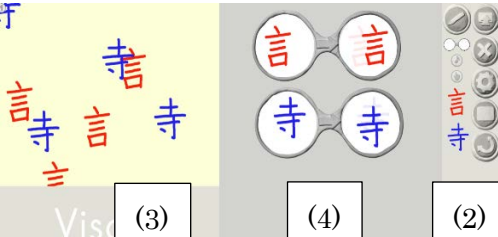
8 本時（3／3）

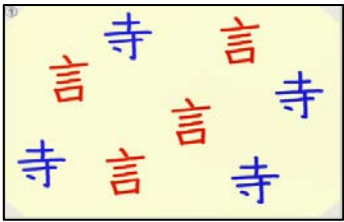

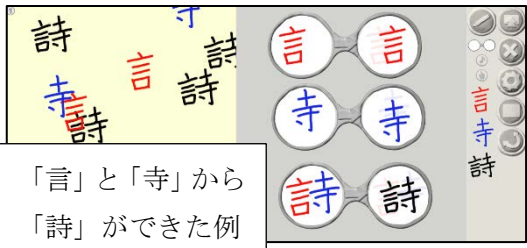
（1）目標

- 「へん」や「つくり」に着目しながら、漢字を類別したり組み合わせたりしている。
【主体的に学習に取り組む態度】
- 「へん」と「つくり」を組み合わせ、正しい漢字を考える。
【思考・判断・表現】

（2）展開

時配	学習活動と内容	指導上の留意点（○支援 ◆評価）
2	1 へんとつくりの復習をする。	○掲示物等を使って、今まで習った「へん」と「つくり」を確認する。

3	<p>2 学習問題を確認する。【スライド1～3】</p> 	<p>○デモ用映像を流す。</p> <p>○デモ用映像を見て気づいたことを発表し合い、ソフトウェアの特徴を想起させる。</p> <p>○コンピュータを使うと、へんとつくりが組み合わさって漢字ができるというアニメーションを自分で作れることに興味を持たせ、学習問題を確認する。</p>
へんとつくりを正しく組み合わせて漢字をつくろう。		
2	<p>3 これまでに習った漢字の「へん」と「つくり」をワークシートに書く。 【4】</p> <p>3 4 書き出した「へん」と「つくり」の中で、組み合わせると漢字になるものを3つ選びワークシートに書く。 【5】</p> <p>1 0 5 プログラムのつくり方を知る。【6～9】</p> <p>(1)ビスケットを起動し、「ひとりでつくる」を選択する。</p> <p>(2)2つのパーツをつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「言」→赤色 ・「寺」→青色  	<p>○ワークシートを配付する。</p> <p>○ドリルや教科書を参考にしてもよいことを伝え、できるだけ多くのへんとつくりをワークシートに書かせる。</p> <p>○書き出した「へん」と「つくり」の中から、組み合わせると正しい漢字になるものを書かせる。新たに追記してもよい。</p> <p>○プログラムのつくり方を提示用の画面に映しながら説明し、同じ操作を児童にも行わせてやり方を習得させる。</p> <p>○「へん」と「つくり」と「できた漢字」はそれぞれ色が違うことを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・へん…赤色 ・つくり…青色 ・できた漢字…黒色 <p>○タッチパネルの場合は直接書くようにする。</p> <p>○Viscuit の画面について確認する。</p> <p>○画面には3つの領域があることを伝え、画面を拡大して映し、その画面を見ながら確認するようにする。</p> <p>(2) パーツをつくる場所</p> <p>(3) 絵が動く場所</p> <p>(4) プログラムをつくる場所</p>

<p>10</p>	<p>(3)「言」「寺」のパーツを「絵が動く場所」に、4つずつ置く。</p>  <p>(4)「へん」と「つくり」のプログラムをつくる。</p> <p>①プログラムをつくる場所に「めがね」を2つ置く。</p> <p>②「へん」をめがねに入れる。</p> <p>③「つくり」をめがねに入れる。</p> <p>(5)PC を友達と交換する。</p> <p>(6)答えのめがねを作る。</p> <p>・「詩」→黒色</p>   <p>(7)交換した PC を元に戻す。</p> <p>6 「問題づくり（へんとつくりが動く）」と「答えづくり（へんとつくりから漢字ができる）」を行う。 【10】</p>	<p>○それぞれのパーツがばらけるように配置するとよいことを伝える。</p> <p>○「めがね」の両側に「言」を入れ、右側に入れた「言」は、少し右にずらす。</p> <p>○「めがね」の両側に「寺」を入れ、右側に入れた「寺」は、少し上か下にずらす。</p> <p>○へんは右に、つくりは上か下に動くようにする。</p> <p>○「へん」と「つくり」が動くアニメーションができたら、友達と PC を交換して、続きを行うことを伝える。</p> <p>○答えは黒色で書くことを確認する。</p> <p>○「めがね」の左側に「言」と「寺」を入れ、右側に「詩」を入れる。</p> <p>○「言」「寺」の動きを見て、動く速さを調節する。（めがねの右と左で置く位置のずれが大きいほど速く動く。）</p> <p>○練習の時と同じように〔問題づくり〕と〔答えづくり〕は、別の人が行うことを伝える。さらに、答えが正しいかは、問題をつくった人が確かめることを伝える。</p>
-----------	--	--

5	<p>(1)〔問題づくり〕に取り組む。</p> <p>①「ひとりでつくる」を新たに開く。</p> <p>②選んだ3つの「へん」のパーツをつくる。</p> <p>③それぞれの「へん」が動くプログラムをつくる。</p> <p>④選んだ3つの「つくり」のパーツをつくる。</p> <p>⑤それぞれの「つくり」が動くプログラムをつくる。</p> <p>(2)PCを友達と交換する。</p> <p>(3)〔答えづくり〕に取り組む。</p> <p>・へんとつくりが組み合わさって漢字ができるプログラムを3つつくる。</p> <p>(4)PCを再度友達と交換し〔答えの確認〕を行う。</p>	<p>○自分が考えた3つの「へん」と3つの「つくり」が、それぞれ動くプログラムづくりに取り組ませる。</p> <p>○それぞれのパーツや漢字の色は練習の時と同じにする。また、動き方についても同じ要領でつくるように伝える。</p> <p>○パーツづくりの際、1つずつ、漢字をばらした状態で順番につくっていくと、答えを予想しやすくなる。ランダムにできると難易度が上がることを伝える。</p> <p>○「へん」と「つくり」が動くアニメーションができたら、友達とPCを交換させ、正しい漢字ができるプログラムづくりを行わせる。</p> <p>○正しい漢字になるアニメーションになっているか、PCを再度交換させ、問題づくりをした人に確かめさせる。</p> <p>○解答者がつくった答えが、問題づくりをした人の意図した答えとなっていない場合でも、別の組み合わせで正しい漢字となっていれば正解であることを伝える。</p> <p>○正しい漢字かを調べるために教科書の巻末、ドリル、辞書、漢字アプリ等を使用してもよい。</p> <p>◆「へん」や「つくり」に着目しながら、漢字を組み合わせで正しい漢字をつくる学習に取り組んだか。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>◆「へん」や「つくり」を組み合わせで正しい漢字をつくることができたか。</p> <p>【思考・判断・表現】</p> <p>○友達がどんな「へん」と「つくり」を組み合わせで漢字をつくったのかを見て回</p>
7	<p>お互いに、つくった作品を見合う。【11】</p>	<p>○友達がどんな「へん」と「つくり」を組み合わせて漢字をつくったのかを見て回</p>

5	8	作品を発表する。	<p>り、情報を収集し、ワークシートに書かせる。</p> <p>○机間指導の際に、工夫した作品を選んでおき、数人の作品を全体の場合（プロジェクターやスクリーンなどを使って拡大表示をして）で発表させ、共有する。</p>
	9	本時のまとめをする。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>へんとつくりを正しく組み合わせると漢字をつくることができる。</p> </div>		
2	10	<p>ふりかえりをする。 【12】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに自己評価や感想を書く。 ・感想を発表したり聞いたりして考えを共有する。 <p style="text-align: right;">【13】</p>	<p>○へんとつくりを正しく組み合わせると漢字ができることを確認し、まとめる。</p> <p>○本時の学習をふりかえっての自己評価や感想ワークシートに書かせる。</p> <p>○何人かに感想を発表させ、友達の考えを共有する。</p>

※ 演習の時間をもう1時間確保することができれば、次のように授業を展開することもできます。
「へん」を、あるものに固定（例：さんずい）し、正しい漢字となる「つくり」を色々考えさせ、正しい漢字ができるアニメーションづくりを行う。

例 （さんずい）…決・泳・注・波・油・消・酒・洋・流・深・港・湖・漢・湯・温
（にんべん）…仕・他・代・住・使・係・倍・化
（きへん）……板・相・柱・根・様・横・橋・植