

# 第3学年 国語科学習指導案

## 1 単元名 へんとつくり

## 2 単元について

### (1)児童について

本学級の児童たちはとても明るく、いつも元気いっぱいである。自分の考えや知っていることを言いたい気持ちがとても強く、朝や帰りの会でのクイズ係の出す問題には大勢の児童が積極的に手を挙げて、大きな声で答えを予想して当てようとしている。反面、教師や友達の話最後まできちんと聞かず、課題を誤ってやってしまったり、友達とトラブルになってしまったりする児童も少なくない。

1学期の国語科「漢字の音と訓」の学習では、漢字にはいろいろな読み方があり、その読み方には、音と訓の読み方があることや、それぞれの読み方の特徴を学習した。今までの気づきや経験的な理解を整理し、漢字の学習の始まりと捉え、日常的な場面で学習が生きるように思い、学習を進めてきた。しかし、まだまだ漢字の書き方や読み方を覚えられていない児童も多く、漢字の学習では困難を伴うことも多い。根気強く漢字の指導をしていく中で少しずつ漢字を覚えて、作文の中で使えるようになってきた児童もいる。

### (2)単元について

多くの漢字は、部分の組み合わせによって構成されている。そして、それぞれの部分が、一つ一つの漢字のどこに位置しているかによって、部分の種類が呼び分けられている。

本単元での学習を通して、漢字は一字一字が独立してあるのではなく、おおまかに共通する意味を有するものでまとめられ、そのまとまりの中の1字であることを理解させたい。児童たちが今後未習漢字に出会ったときに、その漢字のへんやつくりから、漢字の意味を類推できるようになってほしい。

本単元は2時間構成であったが、発展としてViscuitを用いて、へんとつくりのクイズを作成させる。それによって、へんとつくりの組み合わせに興味をもたせ、今後、漢字を学習していくときに、へんやつくりに関心をもってもらうようになってほしいと考えた。Viscuitで、部品の動きに意識がいきがちになるが、へんやつくりの組み合わせに関心をもってクイズをつくっている児童を称賛していきたい。

### (3)指導について

Viscuitを使ってへんとつくりのクイズをつくることを知らせた上で、Viscuitの習熟時間をとることで、へんとつくりへの関心を高め、意識して漢字を扱おうとする気持ちを高める。

## 3 単元の目標(◎…主たる目標)

◎へんとつくりを正しく組み合わせて、漢字を書くことができるようにさせる。(知(3)ウ)

○既習の漢字の中からへんとつくりに分かれる漢字を選び、組み合わせに注意して書くことができ

るようにさせる。(思A(2)イ)

○へんとつくりに分かれる漢字を，進んで調べようとする意欲を育てる。

#### 4 単元の評価規準

知識及び技能	思考・判断・表現	主体的に学びに取り組む態度
・漢字が，へんやつくりなどから構成されていることについて理解している。(知(3)ウ)	・既習の漢字の中から，へんとつくりに分かれる漢字を選び，組み合わせに注意して漢字を書くことができる。(思A(2)イ)	・今までの学習をいかして，漢字のへんやつくりなどに関心を持ち，積極的に調べようとしている。

#### 5 学習計画(本時 4 / 4 時間)

次	時	主な学習活動	・指導上の留意点 ◇評価(評価方法)
第1次	1	漢字を「へん」と「つくり」に分けたカードを組み合わせる。 同じ「へん」の漢字を集める。 同じ「へん」から何に関係がありそうかを考える。	・漢字を「へん」と「つくり」に分けたカードを配り，楽しく組み合わせさせることで，興味を高める。 ・漢字の左の部分や意味の共通性に気づかせる。 ◇同じへんから，大まかに何に関係がある漢字かを理解している。(観察・発言)
	2	同じ「つくり」の漢字を集める。 同じ「つくり」から何に関係がありそうかを考える。	・漢字の右の部分や意味の共通性に気づかせる。 ◇同じつくりから，大まかに何に関係がある漢字かを理解している。(観察・発言)
第2次	3	VISCUITを使ってどんなクイズをつくりたいかを考える。 つくりたいクイズに合う漢字を考える。 VISCUITを使って，へんとつくりの部品をつくる。	・へんとつくりの組み合わせを工夫したり，動きを工夫したりしてクイズをつくることを知らせ，興味を高める。 ・へんとつくりに関して，どんなクイズにしたいかを，記述させて，プログラミングの出口をはっきりとさせる。 ◇へんとつくりに分かれる漢字を選び，部品づくりをしている。(観察・記述)
	4	どんなクイズをつくりたいかを確認する。 VISCUITを使って，部品の動き等を工夫する。 クイズを出し合って，どうだったかを確認する。	・部品に自分がさせたい動きができない時には，友達にヒントをもらうように声かけをする。 ◇友達がつくったクイズを見て，よいところ，工夫しているところを伝えている。(発言) ◇へんやつくりに関心をおいてクイズをつくっている。(観察・発言)

#### 6 本時の学習

##### (1)目標

漢字の「へん」と「つくり」に気をつけて，VISCUITを使ってクイズをつくる。

(2)プログラミングを取り入れる効果

へんやつくりの組み合わせに目を向けて、表現することができる。

(3)展開

学習活動	指導上の留意点	具体の評価規準 (評価方法)	プログラミング の視点
1. 課題を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時につくった部品を使ってクイズをつくることを確認させる。</li> </ul>		
「へん」と「つくり」のクイズをつくろう。			
2. 自分のクイズづくりの出口を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分がつくるクイズのイメージをさせる。</li> </ul>		
3. 工夫をしてクイズをつくる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・工夫に困った時は、友達と相談してよいと声かけをする。</li> </ul>	<p>態 つくりたいクイズになるように、工夫してクイズをつくっている。(観察)</p>	
4. クイズを発表する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・班内で順番にクイズを出し合ってクイズを楽しませる。</li> <li>・各班1名に全体へクイズを出してもらい、後でクイズのよかった点や工夫していた点についての感想を発表してもらう。</li> <li>・自分のイメージしていたクイズができたかどうかを、発表者に言ってもらう。</li> </ul>	<p>思 つくったクイズについて、工夫している点などを伝えている。(発言)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータの便利さを活かしながら、つくりたいクイズになるように、試行錯誤しながら、論理的に部品の動きを考えている。</li> </ul>
5. 今後の学習への意欲を高める。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今後の漢字の学習に向けて、へんやつくりの気をつけて学習していくように意識づける。</li> </ul>		

(4)本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	へんやつくりに着目して漢字の意味をとらえている。
「おおむね満足できる」状況にするための手立て	選んだ漢字がへんやつくりなどから構成されていることについて知らせ、左右の組み合わせに注意して作業するための助言や手助けをする。