

へんとつくり

～ビジュアルプログラミング Viscuit (ビスケット)～

この授業では、児童が Viscuit を活用し、漢字のへんとつくりを組み合わせることにより、様々な漢字をつくれることを、シューティングゲームにおけるプログラミングを楽しみながら学習します。B分類での授業であり、児童がプログラミングの働きやよさを実感できるよう授業を構成しています。

導入

- ◆ へんとつくりを合わせるゲームを体験する
 - ・簡単なシューティングゲームを体験する。
 - ・「つくってみたい」「あの漢字を使おう」と積極的に取り組む。
 - ・viscuit での簡単なプログラミングの仕方について理解する。

展開1

- ◆ 今まで習った漢字から、使う漢字を選びプログラミングする
 - ・バラバラや同じへん（つくり）の漢字を使ってゲームを作ることでプログラミング的思考を働かせる。

展開2

- ◆ ゲームをプログラミングする
 - ・異なるへんやつくり、同じへんやつくり等、試行錯誤しながら組み合わせることで、プログラミング的思考を働かせる。
 - ・できたプログラムを互いに取り組み、へんやつくりに着目して学習を深める。

まとめ

- ◆ 漢字がへんやつくりなどから構成されていることを振り返る

授業の様子・留意点

- ・本時まで Viscuit に慣れる機会を設定する。
- ・教科書を自ら開き漢字を探す。



- ・今まで学習した漢字から同じへんやつくりの漢字を探す。
- ・へんやつくりに着目し、漢字辞典などを用いて未習の漢字を調べる。
- ・同じへんの漢字で複数の的を設定してプログラミングする。
- ・へんが違う時のプログラミングを試行錯誤する。
- ・主語と述語の学習でも、本時で行ったプログラミングを活用する。
- ・へんやつくりに着目した家庭学習に取り組む。