

第2学年4組 国語科学習指導案

相模原市立南大野小学校
指導者 西岡 裕太

- 1 日 時 平成30年9月26日(水) 1校時(8:50~9:35)
- 2 場 所 相模原市立南大野小学校 3階 パソコン教室
- 3 学 年・学 級 2学年4組
- 4 単 元 名 「カンジーはかせの大はつめい」(言語活動)
- 5 単元について

(1) 教材観

2年生では、漢字は部分の組み合わせでできていることや、漢字によっては同じ部分を持ったものがあることを理解している。これは3年生の「へんとつくり」などの教材にもつながっていく。本単元では、漢字学習キャラクターである「カンジー博士」が、楽しい発明をしたことをきっかけに、漢字学習が展開するという構成になっている。本教材は大きく分けると、漢字の構成と、熟語づくりの2つの部分から成っている。漢字の構成では、漢字は部分の組み合わせからできていることに気づかせたい。そのことが部首の学習にもつながっていくとともに、漢字を習得する大きな要素になっていくからである。また、熟語づくりについては、一つ一つの漢字の読み方を正しく理解させたい。複数の漢字を組み合わせると熟語ができる仕組みに気づかせる場を設けていきたい。

(2) 児童観・配慮を要する児童の特性

本学級の児童は、漢字学習に興味を持ち、積極的に漢字の読み書きをしようという意欲がある。しかしながら、2年生になって画数の多い漢字の提出が増えるとともに、音訓の読み替えや送り仮名の煩雑さも際立つようになってきて、学習意欲が低くなってきている児童もいる。

漢字を覚えることを厳しく指導するのではなく、児童の気持ちに寄り添って、書いていることを認め、長い目で児童を育てていくようにしたい。

またこの時期の児童がゲーム性やクイズ性の高い活動を好むことを考えると、漢字学習にも積極的にそのような方法を取り入れることも時には必要である。児童は、楽しみながら必然的に漢字を対象にした学習を進めていくことになる。ただし、ゲームやクイズをすることだけが学習目的となってしまうことがある。ゲームやクイズは、児童が身につけるべき力を習得するための手段として捉え、学習に臨ませていきたい。

1学期の物語教材「スイミー」において、プログラミングソフト「ビスケット」を使って、物語の続きのアニメーションで表現して感想を伝え合う学習に取り組んでいる。自ら絵を描いて命令を出して動かすことに慣れている状況である。

(3) 指導観

前半部分は、カンジー博士の機械から出てきた漢字を使って、カンジー博士に「こんな字だったよ」という手紙を書かせたり、その漢字が入った言葉を集めさせたりする活動などを通して、漢字の定着を図っていく。

後半部分については、「かん字クイズ大会」と題して、自分たちで問題を作らせ、解かせることで、楽しみながら、漢字を何度も読んだり書いたりできる場を設定していきたい。そして、一つの漢字にいろいろな読み方があることにも着目させていきたい。

今回も、プログラミングソフト「ビスケット」を使っていきたい。前半部分では、教師が見本として作ったものを見せ、後半部分では、児童に自分たちで漢字クイズ大会の問題を作ることができるよう指導していきたい。

6 評価規準

- 漢字に興味を持ち、いろいろな面から考えようとしている。【関心・意欲・態度】
- 漢字クイズに提示された漢字を正しく読んだり書いたりしている。

【伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項】(1)ウ(ウ)

7 単元目標

クイズを通して、漢字の構成や熟語について理解することができる。【伝国(1)ウ(ウ)】

8 単元計画(2時間扱い 本時2/2)

時	目 標	学習活動	評価基準
1	○漢字には組み合わせてできるものがあることや、漢字と漢字で言葉ができることに気づくことができる。	・漢字を合体させる機械の仕組みを理解する。 ・2つの漢字で言葉を作る弓矢の問題のやり方を理解する。	【言】漢字には組み合わせてできるものがあることに気づいている。(観察、ワークシート) 【言】漢字と漢字で言葉ができていることに気づいている。(観察、ワークシート)
2 本時	○漢字クイズの作り方を理解し、クイズに取り組み、漢字への興味関心を高めることができる。 ○漢字クイズに提示された漢字を正しく使うことができる。	・2つの漢字を組み合わせて、漢字や言葉を作る問題を作る。 ・グループごとにクイズ大会を開く。 ・学習のまとめをする。	【関】漢字クイズの作り方を理解し、クイズに取り組み、漢字への興味関心を高めている。(観察) 【言】漢字クイズに提示された漢字を正しく使うことができる。(発言、ノート)

9 本時の授業計画 (2/2)

(1) 本時の目標

- 漢字クイズの作り方を理解し、クイズに取り組み、漢字への興味関心を高めることができる。
- 漢字クイズに提示された漢字を正しく使うことができる。

(2) 展開

時間	学習活動	・指導上の留意点 【 】評価
5	<p>1 本時の課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>プログラミングを使って、かん字クイズ大会をしよう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時を想起させ、本時の課題を確認する。 ・本時で使うものを確認し、それぞれの役割についても抑える。 <p>プログラミングソフト 『Viscuit (ビスケット)』</p>
25	<p>2 2つの漢字を組み合わせて、漢字や言葉を作る問題を作る。</p> <p>T: プログラミングソフト「ビスケット」で漢字クイズを作りましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・教科書の巻末資料「これまでにならったかん字」や「この本でならうかん字」を参考にさせる。 ・使い方が分からないときは、友だちや先生に相談するよう声をかける。 <p>【関】漢字クイズの作り方を理解し、クイズに取り組み、漢字への興味関心を高めている。(観察)</p>
30	<p>3 グループごとにクイズ大会を開く。</p> <p>T: グループの友だちに漢字クイズを紹介しましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・クイズ大会の間は、各グループの様子を見ておき、必要に応じて助言したり、活動の後でよかった点を紹介したりする。
35	<p>4 児童が全員にクイズを紹介する。</p> <p>T: 漢字クイズを全員に紹介しましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・skymenuを使って、一人の児童のクイズを全員のパソコン画面に映し出すようにする。
35	<p>5 学習のまとめをする。</p> <p>T: いろいろな漢字や言葉を作ることができましたね。</p> <p>作った漢字や言葉を使って、短い文を作りましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・クイズを通して漢字を作るだけでなく、正しく使うことができているか、作った短文を言わせたり、書かせたりすることで確認を行う。 ・自分の作りたい漢字や言葉の組み合わせのクイズがプログラミングでできたかを全員に聞いてみる。 <p>【言】漢字クイズに提示された漢字を正しく使うことができる。</p> <p>(発言・ノート)</p>
40	<p>6 ふりかえりをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・活動を通して、できるようになったことや、次にやってみたいことなど、ふりかえりの視点を持たせる。