

第4学年国語科指導案

鶴園小学校 古賀啓祐

- 1 日時 平成30年10月～日 ～校時
- 2 場所 第4学年3組 教室
- 3 学年 第4学年3組 (男子19名 女子20名 計39名)
- 4 単元名 慣用句

5 単元の目標

- 長い間使われてきた慣用句の意味を知り、生活の中で使うことができる。
- プログラミングソフト「プログラミン」を使い、慣用句の意味を相手に伝わりやすいアニメーションで表すことで、慣用句の成り立ちについての理解を深める。

6 本時について

(1) 本時のねらい

慣用句の意味が伝わるアニメーションをプログラミングすることによって、自分の考えを整理し、慣用句についての理解を深める。

(2) 本時の展開 (3/3)

時間	学習活動と内容	○指導上の留意点 ☆評価
	<p>1. 前時の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時で調べた慣用句の意味を確認する。 <p>2. 「プログラミン」を起動し、自分が選んだ慣用句の意味が伝わるアニメーションを作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の選んだ慣用句を表現するような絵を描く。 ・絵を動かしたり、音を出したりしながら、慣用句を表現する。 <p>3. 作った慣用句のアニメーションを発表し、振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他の児童の作ったアニメーションの良い点を発表する。 	<p>○前時までに表現したい慣用句を選び、大まかな表現の構想をもてるようにする。</p> <p>○本時で扱う「プログラミン」の使い方や機能について確認する。</p> <p>○児童同士で進行状況を確認することで、意図した処理をする方法が思いつかない児童が発想を広げられるようにする。</p> <p>○アニメーションが完成した児童は、まだ完成していない児童に協力するよう声かけする。</p> <p>☆プログラミング言語をつかって慣用句の意味を表現することで、慣用句についての理解を深めている。【言語】(観察・PC)</p>