

教科 単元名	第4学年 国語 「慣用句」
教科の目標	「道草を食う」や「油を売る」などのように、二つ以上の語が結びついて元の意味とはちがった特定の意味を表す「慣用句」を学習する。単元を通して、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ようになることをねらいとしている。
プログラミングソフト	「プログラミン」 文部科学省
プログラミングソフトを活用した利点	<ul style="list-style-type: none"> ・実際にどのような場面で使われる慣用句なのかを想像し、それを表現する力を身につけることができる。 ・慣用句の意味を伝えるために必要な描写を実現するために、動きの組み合わせ方などを検討していく論理的思考力も身につけることができる。
成果 (児童の様子、変化など)	<p>まず、児童が自分でアニメーションをつくるので、どの児童も大変意欲的に学習に取り組むことができた。</p> <p>また、慣用句をアニメーションとして表現することで、視覚的に慣用句の意味を捉え、慣用句の理解が深めることができた様子が見られた。特に、同じ慣用句でも、表現の方法が変わることで、「どんな場面で使われるのか、よくわかった。」という声や、実際の生活の場面で「それは“猫をかぶっている”よ。」といったように、発表されたアニメを見て覚えた慣用句をつかう様子も見ることができた。</p>
課題	<p>児童はとても意欲的に活動していたが、「プログラミン」に慣れるまでの時間が必要だった。単元の流れでは、慣用句とは何かを知るために1時間かかり、そこから、「プログラミン」を使って慣用句が伝わるアニメーションを作るために、「プログラミン」の大まかな操作方法なども学ぶ時間も必要だった。パソコンを扱う授業は、何回か行っていたが、普段から、プログラミングソフトについて触れる機会を増やしていくことが大切だと感じた。</p> <p>一方で、普段からプログラミングソフトに触れている児童もおり、そういった児童は、友だちにやり方を伝えるなど、協力して取り組んでいた。しかし、児童同士でやり方を伝える際に、意図した動きをするための論理的な説明があまり見られなかったので、教えてもらった児童がより考えを深めることができるような方法が必要だと感じた。</p>

