

国語科（プログラミング教育）学習指導案

1 単元名 つたわる言葉 ことわざ・故事成語

2 使用教材 Scratch

3 目標

○長い間使われてきたことわざや故事成語の意味を知り、使うことができる。

4 プログラミング活動内容

ことわざや故事成語を集めて、Scratch を使ってまとめる活動を通して、積極的に興味を持ち、自らの生活の中で使える言葉として習得することをめざす。

5 学習の流れ

(1) 指導計画

時	主な学習内容
1	ことわざや故事成語について知り、興味を持って集める。
2	<ul style="list-style-type: none"> ・ ○聞いたことはあるけれど、意味がよく分からないものを調べたり、ことわざの本を読んで、気になったものを書き留めたりする。
3	好きなことわざや故事成語を選び、意味と例文をまとめる。 ○自分の生活とことわざや故事成語の意味を関わらせて、例文を考える。
4	ことわざや故事成語のよさを感じ、学習や生活に生かそうという思いをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ ○ことわざクイズを作ってしょうかいしよう。(本時 5 / 5)
5	

(2) 実際

過程	時間	主な学習活動	指導の手立て
導入	(分)	1 前時の学習を振り返る。 2 めあてを確かめる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ことわざクイズをかんせいさせて、しょうかいしよう。 </div>	・自分が選んだことわざや故事成語を確かめる。 ・学習の進め方を掲示する。
		3 学習の進め方を確かめる。	
展開		4 クイズをつくる。	・スクラッチの使い方を確か

	<ul style="list-style-type: none"> ・スプライトを決める。 ・クイズの出し方に合わせて，ことわざや故事成語を入力する。 ・自分でやってみて仕上がりをたしかめる。 ・次のクイズをつくる。 <p>5 友だちのクイズをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・気づいたことを伝え合う。 	<p>める。</p> <p><input type="checkbox"/> プログラミングに興味をもち，試行しながらクイズをつくっている。</p> <p><input type="checkbox"/> ことわざや故事成語のよさを感じ，取り組んでいる。</p>
終末	<p>6 学習したことを振り返り，学習したことや思ったことをまとめる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時を振り返り，達成感を味わうことができるようにする。