

# 小学校 国語A 2二 正答率 56.2%

## 指導のねらい

故事成語の意味と使い方を理解することができるようにする。

## 課題の見られた問題の概要と結果

A 2二 故事成語の使い方として適切なものを選択する。正答率 56.2% (全国 49.9%)

## 学習指導要領における領域・内容

[小学校第3学年及び第4学年 伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項 (1) ア (イ) 長い間使われてきたことわざや慣用語, 故事成語などの意味を知り, 使うこと。]

## 授業アイデア例

### 例1 故事成語を調べ、題材ごとに分類し、辞典を作る。

1 いくつかの故事成語を知るとともに、それらの意味や成り立ちを調べ、故事成語辞典を作る計画を立てる。

2 「動物編」「自然編」「数字編」など興味をもった題材の故事成語を調べてまとめる。

3 それぞれの作った故事成語辞典を交流する。

虎穴に入らずんば虎子を得ず  
(こけつにいらずんばこじをえず)  
【動物編①】  
【意味】  
とらのあなに入らないととらの子どもはつかまえられる。きけんをしようちでいかなないと大きなせいかはえられない。

漢字の組み合わせから意味が想像できませんか？  
故事成語って面白いですね。題材ごとに集めて辞典を作りましょう。

ぼくは動物編を作ってみよう。

【数字が出てくる故事成語】  
五十歩百歩・一字千金  
【動物が出てくる故事成語】  
蛇足(だそく)・水魚の交わり



まずは漢字から意味を推測するクイズを行うなどして故事成語に対する興味・関心を高めさせましょう。

### 例2 自分の興味、関心のある故事成語を取り上げて、四コマ漫画を描く。

#### 第一次

○ 教師の作った故事成語の四コマ漫画を提示し、児童の興味・関心を高めるとともに、故事成語四コマ漫画を描く学習計画を立てる。

#### 第二次

○ 故事成語の意味と使われ方について調べるとともに、起承転結に分けて話の筋を考え、四コマ漫画を描く。

#### 第三次

○ 描いた四コマ漫画を読み合うとともに学習を振り返る。

四コママンガアイデアシート  
【起：話の始まり】  
テストを先生が返している。  
【承：始まりに続く話】  
テストの点数をきそい始める二人の男の子。点数は二人とも悪く、その差は三点しかない。  
【転：話のヤマ場、大きく何かが起こる】  
ついにケンカになる。  
【結：話の終わり・オチ】  
周りで見っていた友達がつぶやく。  
「どっちもどっちで点数はあまり変わらないねえ。まさに五十歩百歩だね。」

五十歩百歩  
(こじつぽひゃつぽ)  
【意味】  
五十歩も百歩も大きなちがいはない。少しのちがいがあっても基本的には同じだという意味。



他にも物語などを作ったりすることが考えられます。その際、その使い方の適否について友達と交流させることが大切です。