

第1学年 国語科学習指導案

日 時 平成16年10月14日(木)5校時

指導学級 1年1組 男子19名 女子18名 計37名

指導者 森越 淑子

- 1 単元名 よく きいて、あてよう
教材名 「わたしは、なんでしょう」(光村図書「国語1年 上」)

2 単元について

本単元の主たる指導事項は、「大事な事を落とさないようにしながら、興味をもって聞くこと。」である。「大事な事を落とさないように聞く」とは、自分に知らせたいことは何かという具体的な観点を持ちながら聞くということである。本単元「よく きいて あてよう」では、「わたしは なんでしょう」のクイズを作り、友達の作ったクイズを聞いたり、尋ねたりしながら答えを当てていく活動を設定する。2～3人でのゲームの場を設定し、当てたいもののヒントを落とさずに聞いたり、はっきりした話し方で尋ねたりしながら、積極的にゲームに参加する態度を育てたい。

児童は、これまでに、指人形といっしょに、「話す・聞く」の活動をいくつかしてきた。「どうぞ よろしく」では、手作り名刺を交換する時の挨拶の仕方のときに登場し、はきはきとした話し方について学んだ。また、「おはなし よんで」では、読み聞かせをとおして、聞くときの態度について指人形と共に学んできている。話す人の方を見て聞くことや、お話をしないで聞くこと、最後まで聞くことについて、少しずつ意識するようになってきている。しかし、大事な事を落とさないようにしっかり聞くことができる児童は、まだ少ない。そこで、この単元では、「わたしは なんでしょう」という児童の好きなクイズ大会の場を設け、グループで大事な事を落とさずに聞き、尋ねたり、応答したりする力を身に付けさせたいと考える。

指導に当たっては、次のことに留意し、話したり、聞いたりする力の基礎・基本の定着を図りたい。

「尋ねたり、応答したりすること」を全員に経験できるように、小さなグループをたくさん作り、グループ毎にクイズを出し合いたいと考えた。2～3人というグループの相手を意識させ、今までの聞き方活動を踏まえて、自分に伝えたいことは何かということを考えながら聞くという目的意識をもって取り組ませたい。

クイズに答えるためには、問題の大事な事を落とさずに聞く必要がある。その聞き方のモデルを提示したり、クイズをしている児童の中からよい例をモデルとすることで、「尋ねたり、応答したり」のヒントとしたい。

- ・ 指人形のモデルを見て、「あんなふうに話したいな」という意欲をもたせたい。

次のように振り返り活動を工夫し、よりよい聞き方に気付かせたい。

- ・ グループでの練習をし、振り返りカードを使って、自分達の活動を評価する。
- ・ 自分達の尋ね方や応答の仕方について話し合う活動を取り入れ、よりよい聞き方に気付かせる。
- ・ 教師が適宜アドバイスしたり、よさを認めたりして、児童が満足できる活動を促す。

3 単元の目標

[興味・関心・態度]

ヒントの説明や質問・応答をしながら、クイズを楽しもうとする。

[話す・聞く能力]

大事な事を落とさないように、興味をもって聞くことができる。

[言語の能力]

姿勢や口形に気を付けて、はっきりした発音で話すことができる。

丁寧と普通の言葉の違いに気を付けて話すことができる。

4 単元指導構想表 (4時間)

段階	時	つきたい力(既新) (話す・聞くの基礎・基本)	学習活動	教師の支援
第一次	1	興味を持って聞く	単元の見通しをもつ。 ・全体の見通しをもつ。 ・「わたしは なんでしょう ゲーム」のやり方を教師の出すクイズに答えることで理解する。	・ゲームへの興味・関心を高めるため、当ててほしいものには、児童の身近なものを提示する。 ・振り返りカードで確認する。
第二次	1	知らせたいことを選んで話す。 姿勢や口形に気を付けてははっきりした発音で話す。	「わたしは なんでしょう ゲーム」の問題を作る。 ・当ててほしいものの名前を出し合う。 ・当ててほしいものの特徴を見つける。 ・当ててほしいものを決め、画用紙に絵と問題をかく。	・問題作りのモデルとして、前時、担任の使用したものを提示する。 ・ヒントを考えやすくするため、当ててほしいものの特徴を見つける視点を示す。 ・振り返りカードで確認する。
	本時	大事な事を落とさないように聞く。 丁寧と普通の言葉の違いに気を付けて話す。	「わたしは なんでしょうゲーム」をする。 ・ゲームの約束を確かめる。 ・グループで相談してからゲームをする。 ・上手なグループのゲームの仕方を見合う。	・よい聞き方を知るため人形達のモデルを提示する。 ・児童のよりよい進め方のヒントとさせるため上手なグループの様子を見合う。 ・振り返りカードで確認する。
第三次	1	知らせたいことを選んで話す。 大事な事を落とさないように聞く。	「わたしは なんでしょうゲーム」をする。 ・ゲームの約束を確かめる。 ・グループで相談してからゲームをする。 ・大きなグループでも、ゲームをやってみる。 ・活動を振り返り、感想を書く。	・前時のやり方をもとに活動させる。 ・活動を振り返り、個人毎に評価することで、自分達の努力を認め合う場を設定する。

5 本時の指導

(1) 目標

丁寧な言葉遣いに気を付けながら、大事な事を落とさずに聞いたり、尋ねたりすることができる。

(2) 展開

段階	学 習 活 動	教 師 の 支 援 (・) と 評 価 ()
導 入 3 分	1 前時を想起する。 2 本時の学習課題を把握する。 だいじなことを おとさずに きこう	・クイズ大会に向けて、話の聞き方・尋ね方の練習を確認させる。
展 開 37 分	3 どんなことに気を付けて話を聞けばよいか考える。 ・問題の中から大事な事を落とさずに聞く。 4 尋ね方について考える。 ・答えをより確かなものにするための質問を考える。 5 モデルを見て、よい話し方に気付く。 6 2, 3人のグループになり、練習をする。	・気を付けることを考えさせるために、前時に担任が行ったクイズを示す。 ・当てたいものの特徴を落とさずに聞かせるため、クイズの中の大事な言葉を再確認する。 ・答えが分かって、より確かなものにする質問を考えさせるため、新たなクイズを出す。 ・尋ねる時の観点についてまとめ、次の活動に活かせるように板書する。 ・3・4で話し合ったことをもとにしてよいところに気付かせるため、モデルを提示する。 ・尋ね方や答え方をより明確にさせるため、紙板書で支援する。 ・順番を確認する。 ・時間を決めて進める。 ・上手にできているグループを賞賛し、広める。 ・活動をより高めるため必要に応じて、上手な質問の仕方のモデルを提示する。 大事なことを落とさずに尋ねようとしているか。 A 大事なことを落とさずに、丁寧な言葉遣いで質問を4回している。 B 大事なことを落とさずに質問を4回している。 C (支援) 問題文を確認しながら質問を考えさせる。 (観察・振り返りカード)
終 末 5 分	7 本時の学習を振り返る。 8 次時の学習内容を知る。	・「ふりかえりカード」による自己評価をさせ、達成感を味わわせると共に、次への意欲につなげる。 ・次時はクイズ大会を行うことを知らせ、意欲をもたせる。

(3) 板書計画

わたしはなんでもしゅう

だいじなことを
おとさずにきころう

からだ

いる

うごき

すんでいるところ

大きさ

なきかた

カメの絵

しつもん

———
とつてもよくわかる

はなす人

はつきり

きいている人

もんだいがかさならないように

はなす人

一 もんだいです。

きいている人

二 わたしは です。

わたしは です。

あなたは、 ですか。

あなたは、 ですね。

あなたは、 ですか。

あなたは、 ですね。

三 こたえをどうぞ

あなたは、 ですか。

あなたは、 ですか。

四 せいかいです。

ちがいます。