

# 第1学年国語科学習指導案

日時 平成18年10月20日(金) 5校時

指導者 佐々木 俊子

児童 男2名 女3名 計5名

1 単元名 よくきいて、あてよう 「わたしは、なんでしょう」

2 単元について

(1) 主な目標

本単元の主たる指導事項は、「分からないことや詳しく聞きたいことを尋ねたり、それに答えたりすること」(話・聞く)である。これは、第1学年の目標である「話し合おうとする態度を育てる」ことを具現化したものであり、互いに分かり合ったりするために話し合うので、話題に沿って話し合うことが大切である。また、話し合う学習の出発点にいたので、話し合う意欲や態度を育てることも必要である。

そこで本単元では、「出題・質問・応答のやり取りをしてクイズを楽しむ。」ことを主な目標とする。

(2) 児童の実態

児童は、2学期の教材「はっきりはなそう みんなにしらせたいこと」で、話のやり取りの学習をしてきている。しかしながら、自分の話が終わるとそれに満足してしまい他の人の話を聞くことができなかつたり、質問に対する答えがうまくできなかつたりする児童が見られる。

また、本学級の児童はおしゃべりは好きであるが、改まった場ではなかなかうまく話せない児童がほとんどである。聞き取りについても、最後まで聞けずに途中で口を挟んでしまつたり、正しく聞き取ることができなかつたりする子が多い。

(3) 指導にあたって

この教材では、「わたしは、なんでしょう」ゲームを通して、公的な場で話したり、聞いたり、尋ねたり、応答したりすることの学習を行う。ゲームに参加する人どうしが聞き手と話し手の立場に交互に立ちながら、必要感を持ち、目的と相手に応じて「尋ねたり応答したりすること」を行う経験を通して、正確に伝え合う力が高まることを目指している。聞き手が話し手を思いやり、話し手が聞き手を配慮して協力し合うことによって伝え合いを成立させることができるので、伝え合いの基本ともいえるべき心や態度を養うことにもなる。また、出題用のカード作りでは、ものの特徴を見つけるための視点に気付かせ、何を話したらよいかという準備をさせる。忘れたらカードを見ればよいという安心感を持たせて、気楽に話せる雰囲気を作るようにしていきたい。

3 単元の目標

(1) 関心・意欲・態度

友達の話の大事なことを落とさないようにして興味を持って聞こうとする。

(2) 話すこと・聞くこと

分からないことや詳しく聞きたいことを尋ねたり、それに答えたりすることができる。

当ててほしいものの特徴を聞き手に分かりやすく話すことができる。

(3) 言語事項

姿勢に注意して、ていねいな言葉、はっきりした発音で話すことができる。

4 学習指導計画（5時間扱い）

前単元から

「みんなに知らせたいこと」

ものの特徴を聞き手に分かりやすく説明したり、聞き手はものの特徴を落とさないようにしながら聞いたりする。



段階	主な学習活動（時間）	学習活動の工夫	主な評価規準
み と お す	「わたしは、なんでしょう」 ゲームのやり方を知る。 （1）	・児童の身近なものを提示し ゲームへの興味関心を高め させる。	「わたしはなんでしょう」 ゲームについて興味・関心 を持っている。（観察） ゲームのやり方を理解して いる。（発言・観察）
ふ か め る	「わたしは、なんでしょう」 ゲームの問題を作る。 （1）	・カードに当ててほしいもの の絵と問題をかかせ、ゲー ムをする準備をさせる。	問題を作ることを楽しんで いる。 （観察・カード） みんなの前で話す内容を 絵や文でカードにかいてい る。 （机間指導による観察）
	「わたしはなんでしょう」 ゲームの問題を出す練習を する。（1）	・上手な発表や質問の仕方に 気付かせ、ゲームの問題を 出す練習をさせる。	聞いている人にわかりや すいように出題したり、 質問したりする練習をし ている。 （練習の様子・発言）
ま と め る	「わたしはなんでしょう」 ゲームをする。（1） 本時 1 / 1	・ゲームの約束を確かめ、ゲー ムをさせる。	友達の出す問題をよく聞いて 質問したり、質問をよく 聞いて適切に答えたりして いる。（観察・発言）
	「わたしは、なんでしょう」 ゲーム2をする。（1）	・ゲーム1の活動を生かして ゲームをさせる。 ・活動を振り返り、感想を書 かせる。	より上手に話したり聞いたり しようとしている。 （観察・発言）

次単元へ



「ことばって、おもしろいな」もの名まえ、おみせやさんごっこをしよう（複合）

客と店の人になって売り買いのやり取りをする。

## 5 本時の指導

### (1) 目標

関心・意欲・態度

「わたしは、なんででしょう」ゲームを楽しくしようとしている。

話すこと・聞くこと

友達の発表を聞き、意見や質問を言ったり、それに答えたりすることができる。

当ててほしいものの特徴を聞き手に分かりやすく話すことができる。

友達の話の大事なことを落とさないようにして、興味をもって聞くことができる。

言語事項

姿勢に注意して、ていねいな言葉、はっきりした発音で話すことができる。

### (2) 本時の指導にあたって

本時は、「わたしは、なんででしょう」ゲームを通して、話型を意識し文末まではっきりと話す場面である。出題者には、声の大きさや話す速度などに気をつけて話すようにさせたい。また、聞き手には出題者に質問したり気付いたりしたことを伝えたりできるように表をもとにしっかり聞き取らせたい。

### (3) 展開

段階	学習活動（主な発問・児童の反応）	指導上の留意点（・支援 評価）
み と お す  5 分	1 本時の学習課題を確認する。 よくきいて、しつもんしたり、こたえたりしよう 2 話すとき、聞くときの大事なことを確認する。 話すとき、聞くときに大事なことは何ですか。 ・終わりまではっきり話す。 ・話す人を見て聞く。 ・分からないことは、聞き返す。	・前時の活動を思い出させる。 ・学習課題をつかませ、意欲を持って参加できるようにする。 ・教室に掲示してある話し方・聞き方の表を活用し、大事なことを確かめさせる。 ・たくさんある中から、今日の活動に必要なことを確かめる。
ふ か め る  30 分	3 ゲームのやり方を確認する。 ゲームのやり方や気をつけることをビデオを見て確かめましょう。 ・大きな声で、はっきり話している。 ・分からないことを聞いている。 4 ゲームをする。 それではゲームを始めましょう。	・ゲームのやり方、ゲームをやるときに気をつけることを、ビデオを見せて確かめさせる。 ・気がついたことを発表し合った後で、ゲームを始めるようにする。 姿勢や口形に気をつけて、ていねいな言葉、はっきりした発音で話すことができる。（発言の様子） 当ててほしいものの特徴を聞き手に分かりやすいように話し、質問に答えられる。（発言の様子）

ま と め る  10 分	<p>4 本時の活動を振り返る。 今日の学習の感想を発表してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しくゲームができた。</li> <li>・大きな声で発表できた。</li> <li>・問題に答えることができて良かった。</li> </ul> <p>5 次時の活動を確認する。 次の時間は、2年生と一緒にゲームをしましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今日の学習について振り返り、気付いたことを発表させる。 (話すこと・聞くことについての評価)</li> <li>・次時の活動への意欲を持たせる。</li> </ul>
---------------------------------	---	---

(4) 具体の評価規準と手立て

	A (十分満足)	B (おおむね満足)	C (努力を要する子への支援)
話す	「わたしはなんだろう」ゲームの問題をものの特徴が分かるように話したり、質問に的確に答えたりすることができる。	「わたしはなんだろう」ゲームの問題をものの特徴に気をつけて話したり、質問に答えたりすることができる。	「わたしはなんだろう」ゲームの問題や質問の答え方をカードを見て話させる。
聞く	友達の話の大事なことを落とさないように聞き、分からないことや詳しく聞きたいことを尋ねることができる。	友達の話の大事なことを落とさないように聞くことができる。	話し手に注目させ、問題を聞き逃さないように注意させる。

《座席表》

教 卓


## 《板書計画》

わたしは、なんでしょう

めあて

よくきいて、しつもんしたり、こたえたりしよう

はなしかた

- ・ おわりまではつきり

ききかた

- ・ はなす人をみて
- ・ わからないことは、ききかえす