

第1学年 国語科学習指導案

日 時 平成16年10月22日(金) 5校時

児 童 男子7名 女子4名 計11名

授業者 藤 村 優 貴

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」

2 単元設定の理由

(1) 単元について

第1学年及び第2学年の「話すこと・聞くこと」の目標は、「相手に」経験した事などについて、事柄の順序を考えながら話すことや大事なことを落とさないように聞くことができるようにするとともに、話し合おうとする態度を育てる」ことである。また、それらの能力を高めるために、(ア)知らせたい事を選び事柄の順序を考えながら、相手に分かるように話すこと、(イ)大事なことを落とさないように話すこと、(ウ)身近な事柄について、話題に沿って話し合うことの事項について指導することになっている。

本単元では、児童が好きななぞなぞ遊びの要素を活用し、ゲーム的な活動を組み入れながら、楽しく学習を展開することができるよう構成されており、その中で、分かりやすくはっきり話したり、大切なことを落とさずに聞いたりする学習が展開しやすくなっている。相手を意識して聞き手と話し手との立場に交互に立ちながら、「尋ねたり応答したりすること」を行う経験を通して、正確に伝え合う力をつけるのに適した活動が行えると考える。

(2) 児童について

児童はこれまで、「あそびに きてね」の学習において絵物語を見ながら想像を膨らませ、感じたことや考えたことを話し合う経験をしている。また、「どうぞ よろしく」の学習においては、自分について知らせたいことの手作り名刺を作り、相手に応じたあいさつを考えながら名刺交換するという活動を行った。さらに、「たんけんしたよ、みつけたよ」では、学校内の先生に丁寧な言葉遣い(です・ます)で質問する活動を通して、目上の人に対する話し方について学習を行った。

日常の活動では、朝の会で自由な題材で輪番制のスピーチを行ってきている。全体的に、話すことには意欲的で、授業中にも積極的に手を挙げて発言する児童が多い。しかし、相手を意識せずに思うがままに話すことが多く見られ、興味がある事柄のときだけ聞こうとするなど、人の話をしっかり聞こうとする姿勢はあまり見られない。

そこで、本単元ではゲーム的な活動を組み入れながら、楽しく学習する中で、聞き手を意識して分かりやすく最後まではっきり話す力や、話し手を見ながら最後まで聞く力を育てたい。

(3) 指導にあたって

学習を進めるにあたって、次のようなことに留意したい。

- ・ 児童の意欲を高めるために、なぞなぞで遊んだ楽しい経験を思い出させたい。
- ・ 「わたしは なんでしょう」ゲームを学習に取り入れることで、児童が関心のあるものを問題にし、実際のやり取りを通じて、その答えを当てさせるためには、どんな質問をしたらよいかを考えさせたい。
- ・ 相手意識をもって、最後まではっきり話したり話し手を見ながらしっかり聞いたりすることがとても大切な事にも気付かせたい。
- ・ 受け答えの際には、日頃の友だちとの会話等での言葉遣いではなく、ていねいな言葉遣いができるように心がけさせたい。

児童が問題を出すにあたり、ゲームをする前の準備段階として、出題用のカードを作ること、話すことで困らないようにし、みんなの前に立って話しやすいように工夫したい。なかなか問題文を作ることができない児童に対しては、問題文を作る際に、よく児童の話を聞いてやったり、相談にのったりして楽しく活動が行えるように配慮したい。

問題を発表する際には、カードを持って前に立たせ、もし問題を忘れたらカードを見ればよいという安心感をもたせるなど、できるだけ楽な気持ちで話せるような雰囲気を作るようにしたい。

3 単元の目標

ヒントの説明や質問・応答することを通し、相手や目的に応じて、正確に伝え合うことができる。

< 関心・意欲・態度 >

- ・ 当ててほしいものの特徴を見つけ、自分なりに問題を作ろうとしている。

< 話すこと・聞くこと >

- ・ 当ててほしいものの特徴（形や色、働き、役目など）を見つけ、聞き手に分かりやすく話すことができる。
(話・聞ア)
- ・ 特徴を聞き落とさないようにしながら、興味をもって聞くことができる。(話・聞イ)
- ・ 質問をしたり、それに答えたりできる。(話・聞ウ)

< 言語事項 >

- ・ 姿勢に気をつけて、はっきりした発音で話す。(言語ア(ア))

4 単元の指導計画 (4時間扱い)

段階	時	目標	学習内容・活動	評価規準			手だて < 言語意識 >
				関心・意欲・態度	話す・聞く	言語事項	
つか		「わたしは、なんでしょう」ゲームのやり方を知ることがで	・ 教師のクイズに答えることを通して、ゲームのやり方を理解	・ クイズに答えながら、ゲームのやり方を知ろうとする。	・ クイズをしっかりと聞き、出題者に質問をしている。	・ 身近な当ててほしいものを用意して問題を出した	

む		きる。	する。				り、質問を考えさせたりする。 目的意識
ふ	本 時	「わたしは、 なんでしょうゲーム」の問題を作ることができる。	・身近なものから当ててほしいものを出し合い、特徴を見つけたり問題を作ったりする。	・進んで問題に出したいものを探したり作ったりしている。	・身近なものから当ててほしいものを問題としている。 ・当ててほしいものの特徴を見つけている。		・児童がイメージしやすいものを自由に出させ、仲間分けをすることで、特徴を見つけさせる。 ・分かりやすく伝えるためにはどうすればよいのかを考えさせる。 相手意識
か			・前時の学習をもとに、身近なものから当ててほしいものを出し合い、特徴を見つけ、自分なりに問題を作る。	・当ててほしいものの特徴を見つけ、自分なりに、問題を作ろうとしている。			
ま	と め る	相手に分かりやすい話し方を工夫しながら、問題を発表することができる。	・ゲームの約束を確かめ、グループごとに発表する。	・ゲームの約束を守り、進んで発表をしようとしている。	・相手に分かりやすい話し方で発表している。 ・友だちの発表をしっかりと聞いている。	・姿勢に気を付けて、はっきりとした発音で発表している。	・聞いている人を意識させながら発表に取り組ませる。 相手意識
と			・ゲームの様子についてグループごとに友だちのよいところなどを発表し合う。 ・活動を振り返る。	・ゲームの様子について、進んで発表しようとしている。 ・進んで活動の感想を発表しようとしている。	・質問したり、それに答えたりしている。 ・友だちの発表を聞いて、よいところを見つけている。		

5 本時の指導 (2 / 5)

(1) 目 標

当ててほしいものの特徴を見つけ、自分なりの問題を作ることができる。(話・聞ア)
 姿勢をよくし、はっきりとした発音で話すことができる。(言語ア (ア))

(2) 授業仮説

当ててほしいものの特徴の視点をいくつか提示し、その中から分かりやすい特徴を見つける活動をするならば、相手に伝わりやすい自分なりの問題を作ることができるだろう。(研究仮説 1)

(3) 展開

段階	学習活動	支援と指導上の留意点	具体の評価規準と手だて
つ か む 5 分	1 前時までの学習を振り返る。 2 学習課題をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> あてて ほしい ものの とくちょうを みつけて、 「わたしは、なんでしょう ゲーム」の もんだいを つくろう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前時までの学習を振り返り、「わたしは、なんでしょうゲーム」の やり方を思い出させる。 ・ 例題をもとに、「わたしは、なんでしょうゲーム」の問題を作ることを意識させる。 	
ふ か め る 30 分	3 「わたしは、なんでしょうゲーム」の問題を作ろう。 (1) 教師の提示したものについて、特徴を見つける。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提示するものは、児童にとって身近なもので、その特徴(形・色・働き・役目など)がイメージしやすいものにする。 ・ 特徴の視点(大きさ・長さ・形・色・重さ・使い方・場所・働き・仲間など)をいくつか提示し、それに基づいて問題を考 	

<p>ふかめる 30分</p>	<p>(2) 教師が例示したものについて見つけた特徴の中から3つほどの項目を選んで使い、自分なりの問題を作らせる。</p> <p>(3) 各自、身近なものから当ててほしいものを決めて、問題を作る。</p>	<p>えさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> どんな特徴を見つけたのか、それぞれの視点に基づいて意見を出させる。 特徴となるものを見つけ、大きさ・形・色・重さ・使い方・場所などの視点に分けて、ワークシートに記入させる。 みんなに分かってもらうためには、どんなヒントがよいのかを確認してから、自分なりの問題を作らせる。 問題を書く用紙は数種類用意し、自由に選べるようにする。 見た様子、なんの仲間かなど、当ててほしいものの特徴についての視点を示し、自分なりに問題文を作らせる。 代表児童に問題を発表させ、みんなで「わたしは、なんでしようゲーム」をする。 	<p>A 身近なものから当ててほしいものを決め、分かりやすい特徴を見つけて、自分なりに問題を作ることができる。</p> <p>B 身近なものから当ててほしいものを決め、その特徴を見つけて、自分なりに問題を作ることができる。</p> <p>達成不十分な子どもへの手だて 児童が興味を持っているものをもとに、話をしながら、いっしょに考え、問題を作る。 (ワークシート・発言)</p>
<p>まとめる 5分</p>	<p>5 本時の学習を振り返る。</p> <p>6 次時の学習について知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 自分や友だちのがんばったところなど学習後の感想を発表させる。 本時の学習から学んだことを生かして、次時はもっとたくさん問題を作ることを話す。 	