

第1学年国語科学習指導案

日時 平成17年9月8日(木)5校時

場所 教室(1年3組)

児童 1年3組 男17名 女14名 計31名

指導者 平 芳恵

- 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) 児童観

児童はこれまで、「たんけんしたよ、みつけたよ」で、相手や場に応じて丁寧な言葉で話すこと、体験したことの中から自分の伝えたいことを選び、適切な声の大きさで、はっきりと話すことを学習した。日常活動としては、授業時間や朝の会、帰りの会の発表の時は、語尾の「です・ます」まではっきり話すことや、相手を見て話したり聞いたりすること、終わりまで聞くことを中心に取り組んでいる。これらの活動を通し、発表の時には丁寧な言葉で話すことや、皆のいる方に体を向けて話すことを意識するようになってきた。また、よく聞いたり質問したりすることで、より多くのことを知ることができると感じており、友達の話に興味をもって聞くようになってきた。しかし、実際に教室全体に聞こえる声で話したり、口を動かし語尾まではっきり話したりできる児童は約半数である。聞くことについても、全体として意欲はあるのだが、個々にはまだ充分身に付いておらず、話し手の声が聞こえないときなどには終わりまで聞けずに自分が話してしまうことがある。また、質問ができるのは約三割である。

(2) 教材観

本教材は、「わたしは、なんでしょう」ゲームを通して、相手に分かりやすい話し方で話したり、大事な事を落とさないように聞き取り質問・応答したりすることをねらいとしている。

ゲームを成功させるためには、話し手は当ててほしいものの特徴を分かりやすく話すこと、特徴が伝わるようにはっきりした発音で話すことが大切である。また、聞き手は、話の大事なことを落とさないように興味を持って聞き、分からないことや詳しく聞きたいことを尋ねることが大切である。

したがって、ゲームを出題する児童には、ものの特徴をしっかりつかませ、相手を見て・はっきり・ゆっくりヒントが話せるようにすること。また、聞き手には、最後まで聞き取る必要を理解させ、相手を見て頷きながらクイズの答えをだそうとすることを指導する必要がある。

以上のことから、児童にゲームを楽しみながら相手に分かりやすい話し方で話したり、大事なことを落とさないように聞き取り、質問・応答したりする力を育てるのには有効な教材であると考える。

(3) 指導観

指導にあたっては、「話すこと・聞くこと」の言語活動への関心・意欲・態度を高め、指導と評価の一体化を図り、本単元のねらいに迫るために以下のことを指導の手だてとして位置づけた。

関心を喚起させるために

- ・どの子にも出題されるものがイメージできるように児童の身近なものをクイズとして提示したり、ゲームの様子をビデオを見せたりすることで、自分もやってみようとする興味・関心を高める
- ・学級で「クイズ大会 - わたしは、なんでしょう - 」をする提案をし、自分もクイズを作ったり答えたりして楽しいクイズ大会にしたいという思いを持たせる。

意欲を持続させるために

- ・当ててほしいものの絵を描かせ、それを手がかりにして特徴を選び、ヒントを作らせる。
- ・ゲームのやり方を理解させるために、ビデオを見せ、話の聞き方や受け答えの仕方についても確認する。
- ・1対1のペアを作り、スモールステップで分かりやすい話し方の学習をすることにより、自信をもたせる。

態度を形成させるために

- ・ひとりひとりに質問や回答の機会を与えることで、クイズ大会に参加できたという達成感を持たせ大事なことを落とさず聞いたり話したりしようとする。

指導と評価の一体化を図る

- ・活動を2度に分け2度目の目当てを持たせるため、1度目の学習の後で大事なことを落とさず話したり聞いたりできたか振り返らせる。
- ・活動の度に即時的評価を行い、すぐれた点や良くなった点を取り立てて称賛し次の活動への意欲につなげる。

3 単元の指導目標

- ・「わたしはなんでしょう」クイズをとおして相手に分かるように話したり、詳しく聞きたいことを尋ねたり答えたりすることができる。

4 単元の評価規準（B）

ア 国語への関心・意欲・態度	関心	ゲームに興味を持ち、クイズに答えようとしている。	
	意欲	ものの特徴を捉えてクイズの問題を考えようとしている。	
	態度	クイズを出したり質問したりするやりとりを楽しもうとしている。	
イ 話す・聞く能力	構成要素	1	当ててほしいものを決め特徴が伝わるように問題を作っている。
		2	当ててほしいものについて聞き手に分かりやすく話している。
		3	特徴を落とさないように聞き、必要なことを選んで尋ねたり答えたりしている。
ウ 言語についての知識・理解・能力		丁寧な言葉で話している。	

5 単元の指導計画（話す・聞く 5時間）

時間		主な学習活動	具体的評価規準（B）と【評価方法】	指導の手だて
一次	第1時	「わたしはなんでしょう」ゲームのやり方を知り関心を持つ。	ア - ・ゲームに興味を持ち、クイズに答えようとしている。【ゲームの観察】	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームへの興味を持たせるために児童の身近なものをクイズとして提示する。 ・ゲームの手順を提示する。 ・ビデオでよいモデルを提示する。
	第2時	「わたしはなんでしょう」ゲームの問題を作る。	ア - ・ものの特徴を捉えてクイズの問題を考えようとしている。【活動のようすの把握】 イ - ・自分が当ててほしいと思うものを決め、絵に表し特徴2つを見つけだし問題を作っている。【問題カードの記述の把握】	<ul style="list-style-type: none"> ・問題作りのモデルとして前時教師が使用した問題を提示する。 ・当ててほしいものの特徴を見つけるために視点をモデルの問題と照らしながら示す。 ・絵に表すことで視覚的に特徴を捉えるようにさせる。
三次	第3時	「わたしはなんでしょう」ゲームの練習する。（本時）	イ - ・聞き手に伝わるようにはっきり・ゆっくり・みんなを見て話している。【活動の様子の把握】 【評価カードの把握】	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の演示から分かりやすく話すためのポイントを挙げさせる。 ・相手を見て・はっきり・ゆっくりのポイント毎に練習させる。
	第4時 第5時	「わたしはなんでしょう」ゲームをする。	イ - ・特徴を落とさないで聞くために、相手をよく見て頷きながら聞いている。 ・分からないことや詳しく聞きたいことを尋ねている。【活動の様子の把握】 【評価カードの把握】 ア - ・クイズを出したり質問したりするやりとりを楽しもうとしている。【活動の様子の把握】 ウ - ・～です～ます型で話している。【活動の様子の把握】	<ul style="list-style-type: none"> ・ビデオでゲームの様子を見せ、聞き落とさないためのポイントや質問の仕方に気付かせる。 ・頷き特徴を指で数えながら聞かせる。 ・4人組でゲームをさせ1人1人が質問したり答える時間を保障する。 ・途中、どんな質問をしたか発表させ全体に広める。 ・話し方や質問の学習を生かし、やりとりを楽しませる ・グループの作り方を変えたくさんの子と出題や質問の体験をさせる。 ・クイズの話型に沿って～です～ます型で話させる。

6 本時

(1) ねらい

クイズの練習を通して、当てて欲しいものの特徴をわかりやすく話すことができる。

(2) 展開

	学習内容と学習活動	指導上の工夫と評価，教材・教具
導入 7分	1 自分が当てて欲しい物を想起する。 2 学習課題をつかむ。 「わたしはなんでしょう」げいむの れんしゅうを しよう。 目的：楽しいクイズ大会にする 相手：グループの相手 3 問題文の話型を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・前時に書いた問題カードを使い振り返らせる。 ・楽しいクイズ大会にするため、次時のクイズ大会は4人1組で行うことを伝え、本時は、聞き手に答えてもらえるように話す練習をするという見通しを持たせる。 ・教科書の問題で確認する。 紙板書
展開 33分	4 練習のめあてをつかむ。 あいてをみて はっきり ゆっくり 5 2人組で交互に聞き手になり、クイズを出す練習をする。 あいてをみて 話し手：話すときは相手の目を見る。 聞き手：話し手と目を合わせる。 はっきり 話し手：口をよく動かして話す。 聞き手：口が良く動いているか、口元を見る。 ゆっくり 話し手：ヒントを聞き取れる速さで話す。 聞き手：ヒントが聞き取れるか、聞きとったヒントの数を数える。	<ul style="list-style-type: none"> ・「はなすことのおはなし」をもとに、多くの人に答えてもらうには、聞き手に問題を伝えるのが大事であることを確認する。 ・練習のモデルを見せる。 ・練習は、～ それぞれについて、以下の手順で相互評価を挟み2度行う。 評価カード ・聞き手に評価の視点を持たせる。 ・交代で1度目の練習をする。 ・1度目の練習が終わったら、聞き手に挙手で評価させる。できていないところがあれば、話し手に伝える。 ・1度目の練習で良かった人を紹介し、2度目の練習のモデルとする。 ・2度目の練習が終わったら、評価カードを用いて自己評価させる。 ・2度目もできていない評価の児童は、教師が評価し、伸びを認める。
終末 5分	6 学習を振り返り、自己評価する。 ・ 担任に向かってまとめの練習をする。 ・ 挙手で自己評価する。 7 次時の学習を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちの評価を基に、自分の伸びを評価させる。 ・次時はクイズ大会であることを伝え、学習への意欲を高める。 ・聞き手が評価できたことを認め、次時のクイズ大会はよく聞くことが大事であるという意識を持たせる。

評価イ -

