

第1学年国語科学習指導案

日時 平成17年9月8日(木)6校時

場所 あさがおホール

児童 1年2組 男17名 女15名 計32名

指導者 高橋 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

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」の学習を通し学校探険で見つけた事柄を、学級のみんなに分かるように大きくはっきりした声で話したり、友達の話最後までしっかり聞く学習をしてきた。

日常活動では、朝の会や帰りの会に話す・聞く活動を取り入れ、運動会の絵を見せながらがんばったこと・楽しかった事についての発表や1日で心に残っていることの発表などを続けてきた。その中で、互いの話を聞くことに関心を持ち相手を見て聞こうとする児童が少しずつ増えており、話し手・聞き手両方もこれらの活動を楽しみにしている。

事前テストの結果、隣の子の好きなものの特徴を捉えヒントにしたクイズでは、半数以上の児童はヒントをどうにか聞き取り答えをメモしていたが36%の児童は集中して最後まで聞き取れなかった。その中で、さらに質問が出来た児童は全体の20%弱であった。また頷きながら聞こうとした児童はほんの数名であった。全体としては、相手の話を聞こうとする意欲はあるものの最後まで大事なことを落とさずに聞き取る力は十分ではない事が分かった。

(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られる。

(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。
二次	第2時	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。
	第3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。(はっきり・ゆっくり・みんなを見て) ・ゆっくり・はっきり・みんなを見てのポイント毎に練習させる。
三次	第4時	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】	<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。
	第5時	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"> ・話し方や質問の学習を生かし、やりとりを楽しませる ・相手や対象を広げることで、多くの子との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 本時の指導

(1) ねらい

- ・特徴を聞き落とさないように聞いたり，自分の知りたいことを尋ねたりすることができる。

(2) 展開

段 階	学習内容と学習活動	・指導上の工夫と評価 教材・教具
導 入	1 クイズをするときのヒントの話し方で気を付けることは何か前時の学習を振り返る。 2 本時の学習課題をつかむ ・ゲーム大会であることを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">ひんとをよくきいたりしつもんをしたりして，くいずのこたえをあてよう。</div> ・目的意識：みんなで楽しいクイズ大会にする ・相手意識：グループの相手	・前時確認した話すときの約束を紙板書で示す。 ・クイズ大会でうまく当てるには，聞き方が大切であることを確認し，良い聞き手になるよう話し意欲を持たせる。
展 開	3 クイズ大会で大切なことをビデオから確かめる。 ・聞き方で大切なことを考える 相手をよく見る 頷きながら聞く 質問する ・クイズ大会の進め方を確認する 4人1組で順番に行く 1人1回は質問解答のチャンスがある 4 グループ毎にゲームをする（8グループ） ・1回目（出題者1番・2番） ・ゲームの様子を発表 ・2回目（出題者3番・4番）	・ビデオから上手な聞き方を発表させる。 短冊 V T R ・質問すると正解を見つけやすいことに気付かせる。 ・ビデオで確認。質問のポイントを押さえる。 ・たくさん質問ができたならよりよいクイズ大会であることを話す。 ・質問が見つからないときは，ヒントを作った時の視点の中から聞いて良いことを話す。 ・机間指導・うまく進まないグループへの支援，質問応答が進んでいるグループへの称賛 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">評価イ -</div> 挙手による評価（質問の回数で挙手） ・頷きや質問がうまくいったグループを手本としてゲームさせ良さを広める。 ・頷きや質問が多くなるよう励ます ・1回目よりうまくゲームが進んでいるグループへの称賛 ・1回目うまく質問できなかった児童へは聞き方・視点に着目させた質問を考えるよう支援する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">評価イ -</div> 挙手による評価(質問の回数で挙手)
ま と め	5 学習を振り返る 6 次時の学習内容を確認する	・聞き方や質問がうまくできるようになったか楽しくできた自己評価させる。 自己評価カード ・次の時間は違うメンバーのグループで行う。 本時で上手になった聞き方・質問の仕方を使って楽しいクイズ大会しようと話し，意欲を持たせる。

(3) 評価と支援

【観点】	【具体の評価規準】	【評価に応じた支援】
イ -	<p>A 特徴を落とさないように頷き数えながら聞き,分からないことや詳しく聞きたいことを尋ねている。</p> <p>B 特徴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ている。</p>	<p>A 出来たことを認め、良いモデルとして広め称賛する。</p> <p>C ヒントを作るときの視点を確認させその中から質問が出来るようにし自信をもたせる。</p>

(4) 板書計画

げいむのすすめかた

- ・4にたぐへんじび
- ・くさくさくさくさくさくさく
- ・つうのくさくさくさく

ぜんいんしつもんじつたえをいう

あいてをみる

うなずきながら

しつもんをする

きくほう

「わたしは なんだしょ」
「うへくさくたいかい
よくさくさくさくさくさくさく
うへくさくさくさくさくさくさく」

しつまんのばいんと

おおきさ なかさ かたち いろ

つかいかた おまさ ばしょ

はたらき なかま すきなじつ