

第1学年国語科学習指導案

児童 1組 男子13名 女子12名 計25名
指導者 帷子佳子

- 1 単元名 よくきいて、あてよう (光村図書 1年下 ともだち)
教材名 わたしは、なんでしょう

2 単元について

(1) 児童について

児童は、1学期に「すきなもの おしえて」の学習で、相手に何かを尋ねる時の尋ね方、それに対する答え方の学習を通して、丁寧な話し方で相手に分かるように話すことや大事なことを落とさないように聞くことを学んだ。また、2学期の「みんなに しらせたいこと」の学習では、夏休みの作品や出来事からみんなに伝えたいことを選び発表したり、興味を持って聞いたりすることで、伝え合いの楽しさを知る学習をしてきている。さらに、「どうぶつ村の おんがくかい」では、詩の読み方を工夫し音読発表会を行ったり、友達の詩の読み方について感想を伝え合う学習を行ってきた。

また、現在、国語の学習以外にも、毎日の朝の会でスピーチコーナーを設け、輪番制で短時間のスピーチ発表を行っている。生活科見学などで発見したものや思ったこと、感じたことなどをみんなの前でスピーチ発表を行うことで、話したり聞いたりする技能と態度を身につけるようにしている。

この単元の目標に関わる項目について事前の意識調査をしたところ、結果は次の通りであった。

質問項目	はい	どちらかというとはい	どちらかというといえ	いいえ
①聞きたいことがあるとき、相手に分かるように話しているか。	44%	40%	4%	12%
②大事なことを落とさないようにしながら聞いているか。	64%	24%	12%	0%
③分からないことや聞きたいことを尋ねることができるか。	60%	32%	4%	4%
④「～です。」「～ます。」を使って丁寧に話しているか。	68%	20%	8%	4%

意識調査の結果から、分からないことや聞きたいことを尋ねることができるかについては、9割の児童が「はい・どちらかというとはい」と答えている。尋ねる機会として、朝の会で教師が1日の予定について知らせた後、質問コーナーを設けている。児童はつたない言葉でありながらも、分からないことや確かめたいことを尋ねることができるようになってきている。しかし、さっき教師が説明したばかりのことを、もう一度尋ねてくる児童もいる。そのため、本単元では、話し手が話した内容をよく聞いて話の中に出てきたことと同じ内容は、尋ねないことを指導していきたい。

また、意識調査の結果で聞きたいことがあるとき相手に分かるように話しているかについては、4割の児童が「はい」と答えるにとどまった。聞きたいことがあっても具体的に、どのような言葉でどんな内容を聞けばいいのか分からない子もいる。

これらのことから、本単元では、話し手が話した具体的な特徴について意識して話を聞くようにさせたい。そして、話し手が話さなかった内容について尋ねたり、詳しく知りたいことについて質問することができるように練習をしていきたい。また、話し手は尋ねられたことについてははっきりと答えられるように力をつけていきたい。

- (2) 教材について ～ 5 学習指導計画 (P2～4参照)

(2)教材について

本教材では、目的に応じて尋ねたり、応答したりすることを経験することで、正確に伝え合う力が高まることをねらっている。そこで、クイズ形式を取り入れることで、答える相手を想定して、より分かりやすい話し方について考えることができる。また、クイズに参加する人どうしが、聞き手と話し手との立場に交互に立ちながら、必要感をもち、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。このような学習を進めることは、聞き手が話し手を思いやり、話し手が聞き手を配慮してともに協力し合って話し合いを成立させるという、話し合いの基本ともいべき心や態度を養うことにもなるはずである。

1, 2年生の「話すこと・聞くこと」の目標は、「相手に応じ、身近なことなどについて、事柄の順序を考えながら話す能力、大事なことを落とさないように聞く能力、話題に沿って話し合う能力を身に付けさせるとともに、進んで話したり聞いたりしようとする態度を育てる。」である。

本単元のねらいは、出題・質問・応答のやり取りをしてクイズを楽しむことである。

また、主たる指導事項は、「互いの話を集中して聞き、話題に沿って話し合うこと」(A(1)オ)、「身近なことや経験したことなどから話題を決め、必要な事柄を思い出すこと」(A(1)ア)「相手に応じて話す事柄を順序立て、丁寧な言葉と普通の言葉との違いに気を付けて話すこと」(A(1)イ)、「大事なことを落とさないようにしながら、興味をもって聞くこと」(A(1)エ)である。

つまり、当ててほしいものの特徴を聞き手に分かりやすく話す力、友達の話の大事なことを落とさないように聞く力、分からないことや詳しく聞きたいことについては尋ねたり答えたりする力を育てるために大切な単元であると考ええる。

(3)指導にあたって

つかむ段階では、教師が出すクイズやCDのクイズを聞き「わたしは、なんででしょう」ゲームのやり方を知らせる。さらに、ゲームの手順を視覚的に示しながら、ゲームの楽しさを味わうためには、ルールを守ることの大切さを理解させるようにする。そして、意欲的にクイズ作りに取り組めるようにしたい。

ふかめる段階では、身近にあるものでみんなが知っているものをクイズにすることを確認し、そのものの特徴からヒントを2つ考えるようにさせる。その際、「つかむ」の段階で、教師が出したクイズやCDのクイズを振り返りながら、児童から出された質問内容を示し、そのものの様子や特徴などからヒントを考えさせるようにしていきたい。また、クイズ作りに児童の考えを尊重させながら、簡単すぎず、難しすぎないようなクイズにしていきたい。分かりにくいクイズでも質問を通しながら、答えを導き出せるようにしたい。その後、よい話し方やよい聞き方、質問の仕方を確認しクイズを出す練習をするようにしたい。

まとめる段階では、「ふかめる」で学習したことを生かし、楽しく「わたしは、なんででしょう」ゲームをするようにさせる。その際、回答する児童は、出題する児童が出すクイズをよく聞いて質問したり出題する児童は、回答する児童から出された質問をよく聞いて適切に返答したりするようにしていきたい。

さらにこの単元では、クイズを出すときの約束や質問の仕方の約束を学級全体で話し合っただけでなくグループの中で話し手・聞き手それぞれの立場を経験させたりしながら相手との関わりを持たせていきたい。学習の最後の場面では、グループの代表児童がクラスの児童にクイズを出し楽しい雰囲気の中で学習を進めていきたい。クイズを出すために準備した問題や絵は、学習で使った後学級に掲示したい。また、分からないことや聞きたいことを尋ねたり答えたりすることができたか自己評価を取り入れ、自分の話し方、聞き方はどうだったのかを振り返らせる。そして、感想を書かせて、次の学習に対する意欲を持たせていきたい。

(4) 家庭学習と授業のつながりについて

つかむ	・音読練習。
ふかめる	・クイズ作り。
まとめる	・朝の会のスピーチタイムでのクイズ準備。

3 単元の目標

(1) 国語への関心・意欲・態度

- ・ 出題・質問・応答のやり取りをしてクイズを楽しもうとしている。

(2) 話すこと・聞くこと

- ・ 身近にあるもので問題にしたいものを選び、そのものの特徴を考えようとしている。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 姿勢に注意して、丁寧な言葉、はっきりした発音で話すことができる。

4 単元の評価規準

ア 国語への関心・意欲・態度	イ 話す・聞く能力
<ul style="list-style-type: none">・ ゲームのやり方を確かめながら、楽しくゲームに参加している。・ 出題・質問・応答のやり取りをしてクイズを楽しもうとしている。	<ul style="list-style-type: none">・ 身近にあるもので問題にしたいものを選び、そのものの特徴を考えようとしている。・ 当ててほしいものの特徴を聞き手に分かりやすく話している。・ 友達の話の大事なことや尋ねられたことを落とさないように興味をもって聞いている。・ 分からないことや詳しく知りたいことを質問したり答えたりしている。・ 姿勢に注意して、丁寧な言葉、はっきりした発音で話している。

5 学習指導計画（全7時間）

はかかわり合いの場

過程	時間	学習活動	教師の働きかけ	評価規準(方法)
つかむ	1	「わたしは なんでしょう」ゲームのやり方を知る。 <ul style="list-style-type: none"> 学習形態は学級全体。 教師が準備したクイズを全員で行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの手順が分かりやすいように、視覚的に示す。 モデルを示すことで子ども達にやり方を理解させる。 	ア ゲームのやり方を確かめながら、楽しくゲームに参加している。（観察・発言・自己評価）
ふかめる	2・3	「わたしは なんでしょう」ゲームのクイズを作る。 <ul style="list-style-type: none"> 学習形態は学級全体～個人。 身近にあるもので誰でも知っているものは、どんなものがあるか話し特徴を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> 身近にあるものでだれでも知っているものの特徴からクイズを作ることを確認する。 みんなで身近にあるものをクイズに出させることで問題を決められない児童・考えることができない児童へ選択肢を広げさせる。 	イ 姿勢に注意して、丁寧な言葉、はっきりした発音で話すことができる。（観察・自己評価） イ 身近にあるもので問題にしたものを決め、そのものの特徴を考えようとしている。（観察・ワークシート・自己評価）
	4・5 2組本時	クイズを出し方や質問の仕方を確かめる。 <ul style="list-style-type: none"> 学習形態は学級全体～グループ。 クイズの出し方を確かめクイズを出す練習をする。 学習形態は学級全体。 質問の仕方を確かめ質問の練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 上手なクイズの出し方を考えさせる。 特徴が聞き手にはっきり分かるように話す練習をさせる。 上手な質問の仕方を考えさせる。 実際にゲーム形式でやってみることで、ゲームの進め方の見通しを持たせる。 	イ 姿勢に注意して、丁寧な言葉、はっきりした発音で話すことができる。（観察・自己評価） イ 当ててほしいものの特徴を聞き手に分かりやすく話している。（観察・自己評価） イ 友達の話の大事なことや尋ねられたことを落とさないように興味をもって聞いたり、分からないことや詳しく知りたいことを質問したりしている。（観察・自己評価）
まとめる	6 1組本時	グループ毎にゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> グループ（班）でゲームを行う。 活動を振り返り、感想を交流する。 	<ul style="list-style-type: none"> 話し方・聞き方、約束等について確認する。 一斉に行うので、声のボリュームについて、確認する。 	イ 友達の話の大事なことや尋ねられたことを落とさないように興味をもって聞いている。（発言・観察・自己評価）
	7	学級でゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> 学習形態は学級全体。 活動を振り返り、感想を交流する。 	<ul style="list-style-type: none"> グループから代表者1名を選び、ゲームを行わせる。 班で相談をして質問を考えさせる。 	イ 分からないことや詳しく知りたいことを質問したり答えたりしている。（発言・観察・自己評価）

6 本時の指導

(1) ねらい (6/7)

- ・ 楽しくゲームに参加し、友達の出すクイズ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することができる。

(2) 本時の展開

過程	学 習 活 動	教 師 の 働 き かけ
つ か む 3 分	1 前時の学習を想起する。 2 本時の学習課題を確かめる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">たのしく「わたしは、なんでしょう」ゲームをしよう。</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前時に学習してきたクイズを出すときの約束 (ゆっくり・はっきり話す等)、質問するときの約束 (答えを聞かない・話の中のでてきたことは聞かない等) を確かめる。
か か わ り 合 う 3 5 分	3 課題を解決する。 (1) ゲームのやり方や約束を確かめる。 <ゲームのやり方> ①クイズ (文) を見せないで、クイズを言う。 ②質問をしてもらって答える。 ③答えが分かったかどうか、尋ねる。 ④答えが分かったら、言ってもらおう。 ⑤正解を言う。 (2) ゲームのモデルを紹介する。 ・ 良い例を1つ紹介する。 (3) グループでゲームをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> ・ 学習形態はグループ (班) 。グループの中で問題を出す順番を決めておく。話し手と聞き手、両方を体験することで、気をつけなければならないことを理解させる。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> ・ 時間に余裕があれば、グループのメンバーを替えてゲームをする。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 話すとき・聞くときの約束は、事前に確認をしているので、掲示等で準備をしておき時間をかけずに確認する。 ・ ゲームのやり方については、教師が準備した紙板書をみんなで声に出し確認しながら学習を進める。 ・ 話し手と聞き手の役を交代しながら話す内容を確認する。 ・ ゲームのモデルは、実際に代表児童にゲームを行ってもらい、出題・質問・応答のやり取りを確認する。 ・ 良い例についてどこが良かったのか話し合わせる。 ・ グループ毎に、クイズを出し合い、楽しくゲームをすることを知らせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> ・ うまくかわり合わせるためにゲームのやり方、話し方、聞き方のポイントをしっかり理解させる。話すことに苦手意識を持っている子を中心に机間指導し、助言する。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">評価規準</p> <p>A 分からないことを積極的に質問したり、相手に分かりやすいように答えたりすることができる。</p> <p>B よく聞いて質問をしたり、正しく答えたりすることができる。</p> <p>(C 児への手だて)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分が作ったクイズの話し方を確認し、発表するように促す。また、質問の観点を確認する。 </div>
み と め あ う 7 分	4 本時の学習をまとめる。 ・ 活動をふり返り、反省をする。 ・ 感想を発表する。 5 次時の学習内容を知らせる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習をふり返らせ、クイズをよく聞いて質問をすることができたか、正しく答えることができたかを自己評価させる。 ・ 上手にできていた友達や自分がうまくできたことを発表させる。 ・ 次時は、グループごとに1つずつ選んだクイズをクラス全体で行うことを知らせる。

