

## しつもんしたり，こたえたりしながら

### 「わたしは，なんでしょう」ゲームをしよう

中心学習材「わたしは，なんでしょう」（光村図書1年下）

<p>&lt;育てたい主となる能力&gt;</p> <p>◎互いの話を集中して聞き，話題に沿って話し合うこと。                  （話・聞 オ）</p>	<p>&lt;主となる言語活動&gt;</p> <p>◎話題に沿って尋ねたり，応答したりしながら，「わたしは，なんでしょう」ゲームをする。</p>
--	---

#### 1 子どもと単元について

##### (1) 学習者観

子どもたちは，これまでに「たんけんしたよ，みつけたよ」「すきなもの おしえて」「みんなにしらせたいこと」の学習で，伝えたい内容を選んで話したり，大事なことを落とさずに聞いたりする活動を行ってきた。「おみせやさんごっこをしよう」では，買い手と売り手の役割に分かれ，話したり聞いたりしながら，相手とのやり取りをする学習をしてきている。これらの学習を通して，話し手は身近な生活の中から気付いたことを話題にすることや聞き手に興味をもって聞いてもらうために具体物を使って話すこと，順序に気を付けながら話すことを学んだ。聞き手は，話し手をしっかりと見ながら内容を最後まで聞くことや反応をしながら話を聞くことを学習した。

日常的には，入学時から，教師の話した内容をしっかりと聞き取ることができたかを確認する「聞き返し」の活動を繰り返し行っている。帰りの会では「あおぞらタイム」コーナーを設け，一日の生活で楽しかったことを隣の人に知らせる活動やテーマに沿ってのスピーチを行っている。

これらの学習を通して，子どもたちはみんなの前で話すことの楽しさを感じながら活動することができるようになってきている。また，友達との交流を多くもつ中で，友達の話にあいづちを打ちながら，興味や共感をもって聞く姿も見られてきた。

##### (2) 学習材観

本単元「しつもんしたり，こたえたりしながら「わたしは，なんでしょう」ゲームをしよう」は，「問題を出す→質問をする→質問に答える」というクイズの形式を取り入れ，そのやり取りを通して，話し合うことの楽しさを知り，話題に沿って話し合う力を育てていくことをねらいとしている。

本学習材「わたしは，なんでしょう」は，「話し方（問題の出し方）」「聞き方（質問の仕方）」について，それぞれを学習し，それらを生かしながら話し合いを進める内容である。クイズという場を設定し，話し手と聞き手が相互に入れ替わりながら，ペアまたは小グループで話題となる「わたし」を探るという学習である。問題を出す側は，相手に分かりやすく伝えるためのヒントとなる事柄を選び，答える側は，相手のヒントを基に更に知りたいことを質問することで，答えにたどり着くこととなる。自分の考えた問題を答えてほしい，相手の出す問題に答えたい，という思いで両者が必要感をもって話し合っていくことで相手を意識し，話し合う力が自然に身に付くと考える。相手の話をよく聞くことは，大切なことを落とさないでしっかり聞くことと同時に，分からないこと，知りたいことを尋ねることも含まれている。

このように，本教材はゲームという場を設定しての話合いなので，自然と楽しく話し合いに参加でき意欲的に活動できるものである。更に「問題に沿って話し合う」という話合い活動の基本となる事柄を指導する上で適材であると考えられる。

### (3) 学習指導観

指導に当たっては、以下の点に留意していく。

第1次では、教師作成の「わたしは、なんでしょう」クイズを提示し、問題に答えるためには、もっと「ヒント」となる知りたいことがあることに気付かせる。この活動を通し、知りたいことを質問したり、答えたりするクイズに興味・関心をもたせる。そして「6年生との兄弟学級交流クイズ大会」を開くという目標をもたせ、学習計画を立てる。そのためには、クイズの話し方や質問の仕方をしっかりと練習することを意識させる。

第2次では、クイズを行っているモデルVTRを提示し、どのような話し方、聞き方をしているのかを視覚でとらえさせる。VTRを使用することで、誰もがクイズをイメージできるようにする。問題作りの段階では、そのものの「特徴」をしっかりととらえることを大事に扱うようにする。相手にどんなことを伝えればよいかを考え、問題を作らなければならない。と同時に、「特徴」こそが、答える側になった時「尋ねることの視点」となることも気付かせるようにする。子どもたちは一人一人の生活経験や環境の違いにより、物事の知識が違ってくる。そこで、子どもたちにとって身近な題材を取り上げ、どのような特徴があるかを全体で交流し、「ものの特徴」を丁寧にとらえさせるようにする。更に、たくさんの友達とのクイズ大会へと広げられるように「クイズブック」を作ることで今後の活動への意欲化を図れるようにする。

第3次では、基本となる話型を活用して、どの子も自信をもって楽しく成就感を味わえるよう十分に活動の場を保障していく。最初の話合いでは、話し方や聞き方の定着に図るとともに、楽しんでクイズができるようにする。次の活動では、「質問できることは3回まで」という「制限をつくる」ことで、より精選された質問をしなければ答えにたどり着けない場を意図的に設定し、質問する内容を考える力を高める活動とする。話合う活動では「話題に沿って話す」ために、質問シートを活用し、自分の学習の足跡を振り返ることができるようにする。

第4次では、6年生とのクイズ大会を振り返り、クイズ大会の感想を交流する中で、自分ができるようになったことや、友達の良いところを認め合うことで、一人一人の話し合う力の向上を確かめ合える場とする。

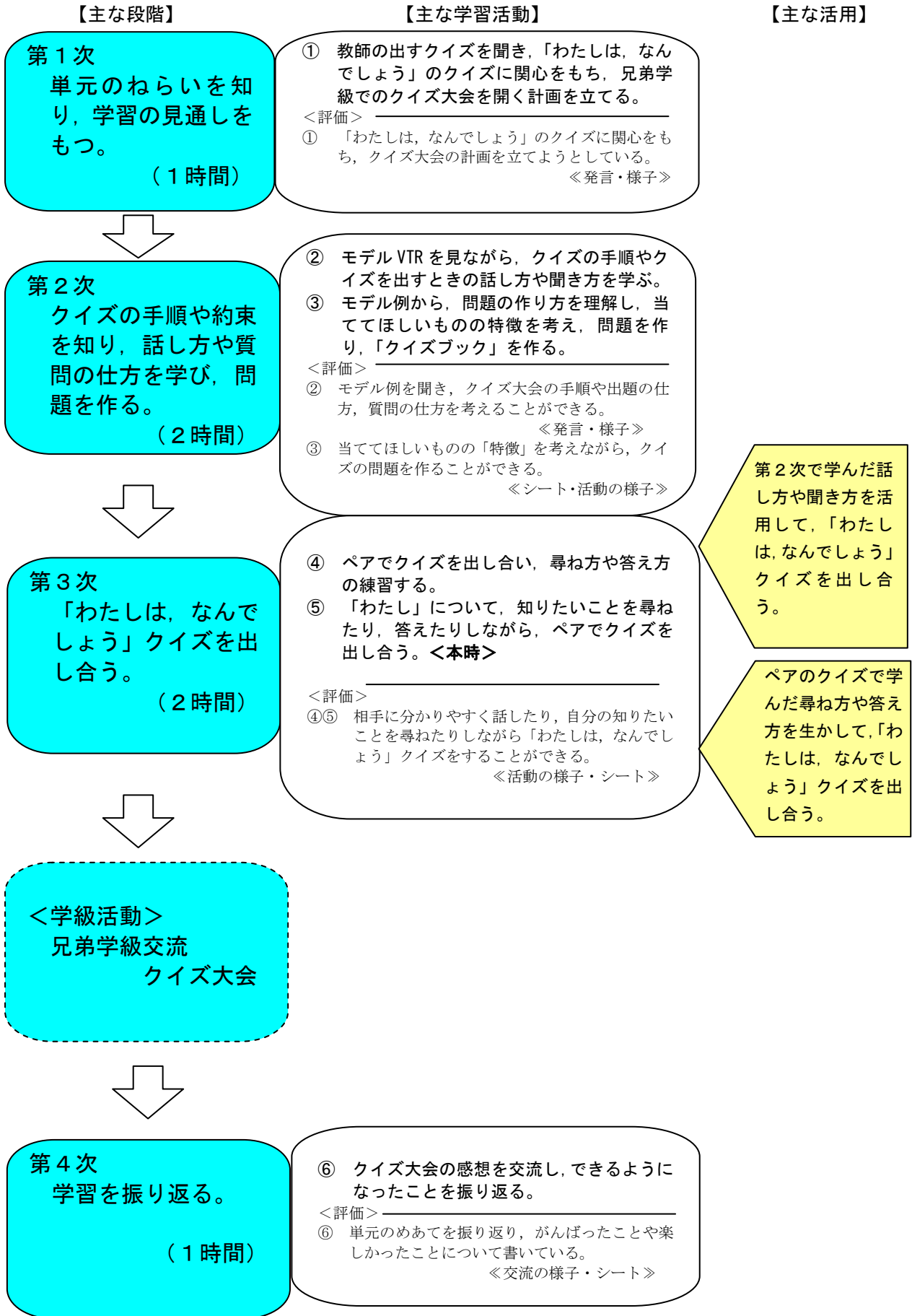
### (4) 教科等の学習や日常生活への活用例

- ・発見したことや、調べたことを他の人に分かりやすく伝えたり、もっと知りたいことを質問したりする。(生活)
- ・友達の発言や考えを聞き、その根拠や疑問に思ったことを質問して、友達の考えを知る。(算数)
- ・あおぞらタイムのスピーチにおいて、友達の話を聞き、疑問に思ったことや興味をもったことを相手に質問して、相手の伝えたいことを知る。(日常生活)

## 2 学習指導目標及び評価規準

	学習指導目標	評価規準
国語への関心・意欲・態度	◎興味をもって話題に沿って話合いをしようとする。	・分からないことや詳しく知りたいことを尋ねたり、それに答えたりしながら、興味をもって話合いをしようとしている。
話す・聞く能力	◎互いの話を集中して聞き、話題に沿って話し合うことができる。 (話・聞オ)	・「わたしは、なんでしょう」クイズで「わたし」について、分からないことや詳しく知りたいことを尋ねたり、答えたりしている。
伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項	○言葉には、事物の内容を表す働きや、経験したことを伝える働きがあることに気付くことができる。 (言イ(ア))	・ものの特徴を表す言葉に気付き、用いようとしている。

3 学習指導計画（全6時間）



#### 4 本時の指導

##### (1) ねらい

「わたしは、なんでしょう」クイズを行い、「わたし」について知りたいことを尋ねたり、答えたりして、話題に沿って話し合うことができる。

##### (2) 既習の知識・技能を活用する言語活動

第2次で学んだ話し方や聞き方の知識・技能や、前時に学んだ尋ね方や答え方の知識・技能を生かし、「わたしは、なんでしょう」クイズを行う。

##### (3) 展開

段階	学習活動・学習内容	形態	指導上の留意点
つかむ	1 本時の学習課題を確認する。(1分) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">             三つのしつもんをして、「わたし」をあてよう。           </div>	全	○本時は、これまでに学習したことを生かし、友達の話をよく聞いて、「わたし」について知りたいことを尋ねたり、答えたりし合うことを知らせ、意欲付けを図る。
知りたいことを尋ねながらクイズを出し合う	2 学習課題を解決する。 (1) クイズの手順や約束を確かめる。(3分) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・もんだいをだす人は、ヒントを2ついう。</li> <li>・しつもんは3かいする。</li> <li>・しつもんされたら、はっきりとこたえる。</li> </ul> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin-top: 10px;"> <p>&lt;クイズの手じゅん&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①クイズをだす。</li> <li>②しつもんをする。</li> <li>③しつもんこたえる。</li> <li>④こたえがわかったら、こたえをいう。</li> <li>⑤「あたりです。」「ざんねんでした。」といって、クイズのこたえをはっぴょうする。</li> </ol> <p>&lt;やくそく&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・こたえをしつもんしない。</li> <li>・おなじことをきかない。</li> </ul> </div> (2) 「わたし」を知るために尋ねる視点を確認する。(5分) <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin-top: 10px;"> <p>「わたし」を知るためにしつもんできることの例</p> <p>【くだもの】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・いろ ・大きさ ・かたち</li> <li>・あじ ・きせつ</li> </ul> <p>【どうぶつ】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・大きさ ・あしのかず ・いろ</li> <li>・なきごえ ・すんでいるばしょ</li> </ul> <p>【のりもの】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・かたち ・大きさ ・はたらき</li> <li>・つかうばしょ</li> </ul> </div> 4 「わたしは、なんでしょう」クイズを行う。(30分)	全	○クイズを円滑に進めることができるように、掲示してあるクイズの手順や約束を確かめることで、学習の見通しをもたせる。話題となる「わたし」を知るための基本となる「話し方や聞き方」の話型は前時までに定着しているが、机間巡視をし、できていない児童には掲示物を示しながら支援していきたい。  ○前時までのクイズとの違い「質問は三つであること」を知らせることで、本時への意欲をもたせる。質問の回数に制限を与えることで、「わたし」を知るためにより確実な質問を精選していかなければならない。そこに話題に沿って話すことへの思考力が働くと考える。 更に、質問には「答えを知るため」と「答えを確かめるため」の質問があると考え。「三つの質問」とすることで、この両者の活動が見られることを期待したい。  「質問は3回しかできません。どんなことを質問するとよいでしょう。」  ○質問できることは、問題を作る時に提示した「ものの特徴」に着目させたい。「ものの特徴」は問題の答えとなる「わたし」を導き出すための視点でもある。出題された中のヒントをしっかりと聞き、他に何を知ることによって「わたし」を導き出せるかを考え、質問するという力を高め、「話題に沿って話し合う」基盤となるようにしたいと考える。

<p>知りたいことを尋ねながら クイズを出し合う</p>	<p>(1) 1回目のクイズをする。</p> <p>(2) 1回目のクイズから、良いところを学び合う。</p> <p>(3) 2回目, 3回目のクイズをする。</p>	<p>ペア    ペア</p>	<p>○クイズでは、前時に使用した「話し合いシート」を活用する。このシートを活用することで自分の話し合いを振り返る助けとなると考える。</p> <p>○1回目の話し合いの様子を話し合いシートで振り返る。話し合いの内容を交流することで、次の活動の際の助けとなる場とし、一人一人の思考力の向上を図るとともに話し合い力の定着を図る。</p> <p>○2回目, 3回目はペアを替えてクイズをさせる。回数を重ねることで、基本的な話型が定着し、質問の内容においても、友達から学んだことを自分の活動に生かしていけるようになる。更に、クイズ後は互いのよかったところを交流し合う場を設定することで、友達と楽しんで話し合うことを実感できると考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>&lt;評価&gt;</p> <p>A「わたし」を知るために、効果的な質問をしたり、尋ねられたことを分かりやすく答えたりしながらクイズをする。</p> <p>B「わたし」について知りたい三つの事柄を質問したり、尋ねられたことに答えたりしてクイズをしている。</p> <p>Cへの支援</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どのようなことを質問すればよいか迷っている児童には、質問できることの例を参考にさせる。</li> <li>・尋ねられたことを確認して、正確に答えられるように、手助けをする。</li> </ul> <p style="text-align: right;">&lt;話し合いの様子・話し合いシート&gt;</p> </div>
<p>まとめる</p>	<p>5 学習を振り返る。</p> <p>(1) 自己評価をする。 (2分)</p> <p>(2) 振り返りを交流する。 (3分)</p> <p>6 次時の学習内容を確認する。 (1分)</p>	<p>個  全  全</p>	<p>○「わたしは、なんでしよう」クイズの話し方や聞き方、「わたし」を知るために尋ねたり、答えたりしたことについてできたことやがんばったことなど、振り返る視点を与え、自己評価させる。これにより言葉の力の定着や活用を実感させ、今後の学習や生活の中での意欲につなげる。</p> <p>○本時のねらいにかかわる評価をしている子どもを意図的に指名し、価値付けを図る。更に、友達の良さを紹介させることで、相互評価させる。</p> <p>○学習計画表を示しながら、次時はこれまでの学習でできるようになったことや話し方や聞き方で覚えたことを振り返ることを確認する。</p>