

第1学年 国語科学習指導案

平成30年11月22日(木) 第5校時

授業学級 1年3組 27名

指導者 門田 直子

1 単元名「すきなどうぶつクイズ」大かいをしよう

教材名「すきなもの クイズをしよう」(東京書籍1年下)

2 単元について

(1) 児童観

本学級の児童は、これまでに「ともだちにはなそう」「はなしたいなききたいな」の単元を通して、「話の組み立てに沿ってみんなの前で話したり、友だちの話を、興味を持って聞いたりすることができ」ことを目標として学習してきた。ほとんどの児童は、話すことが好きで朝の会や授業の中でも意欲的に発言しようとする。しかし、自分の話を伝えることへの関心は強いが、友だちの話を聞くことへの意識が向いていない傾向がある。「話すこと聞くこと」がしっかりできるよう、2学期から朝の会でスピーチコーナーを設けた。スタートした頃は、発言するのは2～3名であったが、少しずつ感想を言ったり質問をしたりする児童が増えてきた。ふだんの授業ではなかなか挙手しようとしないう児童もはりきって発言する場面も見られ、楽しく交流でき始めてきた。

(2) 単元観

本単元は、「すきなどうぶつクイズ」大会を開き、出題者がクイズやヒントを出し、解答者が質問したり、答えたりする言語活動を通して、対話の基本を学ぶことをねらいとする。児童にとってクイズは身近な遊びであり、自然にやりとりを楽しめる内容である。また、児童の好きな動物をクイズにすることにより、興味・関心が高まり、「友だちに当ててもらいたい」「クイズに正解したい」というお互いの気持ちが一致して対話が深まると考える。出題者は、自分の好きな動物を相手に伝えるために、どんなヒントを選び、どう話せばよいのかを、解答者は、クイズに正解するために、どんな質問や言葉を返せばよいのかを考えることができる。そのため、この「すきなどうぶつクイズ」大会は、本単元で身に付けさせたい言葉の力「よくきいてはなす」を楽しみながら育成するために適した教材だといえる。

(3) 指導観

第一次では、教師の出題するクイズに対して、質問をしたり答えたりして、クイズのやり方や自分が作るクイズカードをイメージさせる。そして、クイズは楽しい、やってみたいという意欲を高め、好きな動物クイズを他のクラスの友達に出すという学習の見通しを持たせる。

第二次では、まずヒントの作り方を学ばせる。りんごでクイズを作り、ヒントの観点をつかんだ後自分の好きなくだものでヒントを考える。その後、動物をクイズにするときのヒントの観点を話し合わせる。その際、ヒントを考えるためには、その動物の特徴をとらえておく必要があることをつかませる。それから、図鑑で自分がクイズにしたい動物を見つけさせ、観点にそってヒントを考

えさせる。本時では、質問の仕方について学ばせる。教師がクイズに質問するバッドモデルを示し、質問は3回という条件を付けることで、クイズに正答するためのよい質問とは何かを考えさせたい。そして、質問するときは「ど」のつく言葉で尋ねることで答えを絞っていけるということに気付かせたい。最後に自分のクラスでクイズを出し合い、相手を見ながら話し合う、相手の言葉にうなずきながら聞くなど、態度面の心遣いを学び、よりよい話し合いの仕方を意識して活動に取り組みたい。

第三次では、1年生みんなでクイズ大会を行う。クイズを出し合い、相手を変えながら、何人かにクイズを出したり、質問したりする。その際、友だちのクイズやヒントを最後まで聞くことができたか、一人の友だちに3つ質問をすることができたかを意識して活動させ、本単元のねらいに迫らせたいと考える。

3 単元目標

- 相手の話をよく聞き、話題に沿って質問したり質問に答えたりして話し合うことができる。

～はりまや橋小学校図書館の活動を通して付けたい力（本校系統表より）～
【情報の読み取り】 ことば、絵、写真からわかる事実を読み取る。

4 重点指導事項

【A 話す・聞く(1)オ】 互いの話を集中して聞き、話題に沿って話し合うこと。

5 単元の評価規準

国語への関心・意欲・態度	話す・聞く能力	言語についての知識・理解・技能
クイズを出し合うことに関心を持ち、進んで取り組みようとしている。	互いの好きなものについて、相手の話を集中して聞き、質問したり質問に答えたりして話し合っている。 【A(1)オ】	言葉には事物の内容を表す働きがあることに気付いている。 【伝国(1)イ (ア)】

6 単元の指導と学習計画（全8時間）

次	時	学習内容	評価			
			関	話聞	言	評価規準・評価方法
一	1	○教師が出題するクイズを楽しみ、好きな動物を当てるクイズを友だちと出し合うという学習課題をつかむ。	○			【関】 クイズを出し合うことに関心を持ち、進んで教師の出すクイズに答えようとしている。 (行動観察・発言)

二	2	<p>○みんなで一緒に「リンゴ」のクイズを作り、どのようなヒントを出せばよいのかを考える。</p> <p>・自分の好きなくだものでクイズを作る。</p>		○	<p>【言】 ものの特徴が伝わるヒントを考えて、発表したりカードに書いたりしている。</p> <p>(発言・カード)</p>
	3	<p>○みんなで一緒に「キリン」のクイズを作り、どのようなヒントを出せばよいのかを考える。</p> <p>・クイズを作るために、図鑑を見て自分の好きな動物を書き出す。</p>	○	○	<p>【言】 ものの特徴が伝わるヒントを考えて、発表したりカードに書いたりしている。</p> <p>(発言・カード)</p> <p>【関】 図鑑から自分の好きな動物を書き出している。</p> <p>(ノート)</p>
	4	<p>○自分の好きな動物クイズを作る。</p> <p>・図鑑の写真を見て、ワークシート①にヒントを3つ書き出す。</p> <p>・ワークシート①をもとに、動物クイズをカードに書く。</p>		○	<p>【言】 図鑑から好きな動物の特徴が伝わるヒントを書き出し、進んでクイズを作ろうとしている。</p> <p>(行動観察・カード)</p>
	5 (本時)	<p>○クイズに正解するために、どんな質問をすればよいのかを考える。</p> <p>・友だちのクイズに3回ずつ質問し、質問することに慣れる。</p>	○	○	<p>【話聞】 相手の話を集中して聞き、質問されたことにははっきりと答えたりクイズに質問したりしている。</p> <p>(ノート・発言)</p> <p>【言】 「どんな」「どこに」「どうやって」などの言葉を使って質問すればよいことに気付き、質問している。</p> <p>(発言・ホワイトボード)</p>
	6	<p>○クラスの友だちと動物クイズを出し合う練習をする。</p> <p>・3つのめあての中から、自分のめあてを1つ決めて、クイズを出し合う。(①相手を見て最後まで話を聞く。②ははっきりゆっくり話したり答えたりする。③3回質問をする。)</p>	○	○	<p>【話聞】 自分の決めためあてを意識して、クイズを出し合っている。</p> <p>(行動観察)</p> <p>【言】 言葉には、事物の内容を表す働きがあることに気付いて話したり聞いたりしている。</p> <p>(行動観察)</p>

三	7	○1年生みんなで「すきなどうぶつクイズ大会」をする。 ・相手を替えながら、クイズを出したり質問したりする。	○	【話聞】友だちの出すクイズ1つにつき、3回質問することができる。 (行動観察)
	8	○クイズ大会の振り返りをする。 ・感想を発表し合う。 ・友だちの話し方や聞き方の良かったところを発表する。 ・話し方や聞き方について考える。	○	【関】進んでクイズ大会の振り返りをしている。 (発言・ワークシート)

7 本時の学習 (5/8)

(1) 本時の目標

○ クイズに正解するために、どのような質問をすれば答えがわかるのかを考えることができる。

(2) 評価規準 【話聞】相手の話を集中して聞き、質問されたことにはっきりと答えたりクイズに質問したりしている。

【言】「どんな」「どこに」「どうやって」などの言葉を使って質問すればよいことに気付き、質問している。

(3) 達成規準 (ルーブリック評価)

A	B	C
答えを導き出すために、どんな質問をすればよいのかを理解し、自ら質問を考えている。	答えを導き出すために、どんな質問をすればよいのかを理解し、質問をしている。	答えを導き出すために、どんな質問をすればよいのかを理解している。

(4) 準備物 クイズカード ヒントカード ホワイトボード 図鑑や本

(5) 学習の展開

	主な学習活動 ・予想される児童の反応	○指示・支援等 【】評価規準 (評価方法) ★支援を要する状況と判断される児童への手だて
つかむ	1 めあてを確認する。 三回でクイズにせいはいするしつもんをかながえよう	

<p>考えをもつ</p>	<p>2 教員のバッドモデルを聞いて、どんな質問をすればよいのかを考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>答えが「ぶどう」の場合 →質問①「赤ですか？」 答え「ちがいます」 質問②「オレンジですか？」 答え「ちがいます」 質問③「黄色ですか？」 答え「ちがいます」</p> <p>※答えはわからないね。なんて質問したらいい？</p> </div> <p>①質問をノートに書く。 ②となりの人と相談する。 ③みんなで話し合う。 ・「どんな色ですか？」と聞けばよい。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>答えが「モグラ」の場合 →質問①「川にいますか？」「ちがいます」 質問②「海にいますか？」「ちがいます」 質問③「木の上にありますか？」「ちがいます」</p> <p>・「どこに住んでいますか？」と聞けばよい。</p> </div>	<p>○「はい」か「いいえ」の答えしかできない質問を3回しても答えがわからないことを理解させる。 ↓ まとめて質問することば</p> <p>★ヒントカードを提示する。</p> <p>○3回しか質問できないこと、「ど」のつくことばで質問すればよいことを確認する。 【言】「どんな」「どこに」「どうやって」などの言葉を使って質問すればよいことに気づき、質問している。</p>
<p>ふかめる</p>	<p>3 友だちのクイズに3回ずつ質問し、質問することに慣れる。</p> <p>※質問は、ペアで考える。 ※ホワイトボードに答えを書く。 ※答えがわかっている場合でも、確かめのために質問する。 ※答えを言うときには、答えを言いながら、みんなに本や図鑑を見せる。</p>	<p>【話聞】相手の話を集中して聞き、質問されたことにははっきりと答えたり、クイズに質問したりしている。</p> <p>★友だちの質問を聞き、次にどんな質問をすればよいのかを考えるよう声がけをする。</p>
<p>ふり返り</p>	<p>4 学習のふり返りをする。 ※3回の質問で答えがわかるために、どんな質問をすればよいのかを理解できたか。</p>	<p>○どんな質問をしたらいいのか理解できているか。</p>

(6) 板書計画

すきなどうぶつクイズたいかいをしよう

めあて

三かいでクイズにせいはいする しつもんを
かんがえよう

★○○せんせいのクイズにちようせんしよう!

どんなしつもんをしたら いいのかな?

①・ちやいろですか?

・大きいですか?

*・なにいろですか?

*・どんないろですか?

②・小さいですか?

・川にいますか?

*・どこにすんでいますか?

*・どれくらいの大きさですか?

*・なにをたべますか?

*・どんなものをたべますか?



ふりかえり

- ・しつもんをするのがたのしかったよ。
- ・どのつくことばで しつもんできたよ。
- ・三かいのしつもん でせいはいしたよ。