

第1学年国語科学習指導案

平成〇〇年〇月〇日
〇年〇組児童数〇〇名
指導者〇〇〇〇

1、単元名 「おもしろヒント大作戦 ～ヒントクイズ大会をしよう～」

2、単元の目標

- 友達の考えを終わりまで聞き、話題に沿って話し合っている。
- 自分達で決めたテーマに沿ったクイズの答えを説明する3つの文を書いている。
- クイズを出したり答えたりすることに興味をもち、クイズ大会をしている。

3、単元の評価規準

国語科の評価規準

国語への関心・意欲・態度	話す・聞く能力	書く能力
・身近なものからクイズを作って話したり、友達の作ったクイズに答えたりしている。	・互いの考えを終わりまで聞き、話題に沿って話し合っている。	・ペアで身近なものの中から題材を決め、それに沿ったクイズの答えを説明する3つの文を書いている。

プログラミング学習の評価規準

論理的思考力	プログラミングの技能
・答えに迫るヒントの順序を考えながら、プログラムを判断している。	・スクラッチを用いて、ヒントの場面に合った画像や動画でクイズを表現している。

4、単元観（プログラミング学習との関連）

本単元は、出題者が当ててほしいものの特徴をとらえて伝え、回答者がその特徴を基に答えを考えるというゲームを取り入れた内容になっている。ものの特徴をとらえることを通して、対象物をよく見て観察したり「大事なことは何か」を考えたりすることができる。また、答えを引き出すために質問することを通して、相手から与えられる情報を正しく聞き取り、分からないことや更に詳しく聞きたいことを尋ねる力がついていくと考えられる。本単元は、これらの話し合いに大切な要素を、ゲームという形式を通して楽しみながら自然に学ぶことができる学習材である。

さらに、スクラッチを用いて、ヒントの場面に合った画像や動画でクイズを表現していく活動を取り入れる。それには、答えに迫るヒントの順序を考えながら、プログラムを判断していかなければならず、論理的思考力が高められると考えた。また、それをペアになり、相談したりアドバイスしたりすることで、コミュニケーション能力を育めると考えた。

5、児童の実態

国語科では、1学期から「話すこと・聞くこと」の学習として、「おもいだしてはなそう」「たからものをおしえよう」では話すのに必要な事柄を集めたり話題を選んだりして話すことを学習している。また、日常的に一对一のやり取り、一対複数人での話し合いの学習形態を経験している。これらの学習を通して、話すべき事柄を事前に準備して話したり、話題からそれぞれに話し合ったりすることができるようになってきている。

本学級の児童は、スクラッチを使った学習に5月から取り組み、クリック、ドラッグなどの簡単な基本操作は習得している。また、算数科『のこりはいくつ』では、ひきざん物語となる動画を、場面の順序を考えながらプログラムで書く活動を行ってきた。パソコンを使った授業への興味・関心は非常に高い一方で、パソコン操作の得意な児童と苦手な児童の差が見られる。

本単元では、スクラッチを用いて、ヒントクイズ大会を行うという目標をもたせる。出題者はペア、回答者は4人1組にすることで、出題するにも回答するにも、話し合わなければならない場を設定した。互いの考えを終わりまで聞き、話題に沿って話し合っていく力が育まれると考える。

また、パソコン操作の得意な児童と苦手な児童をペアにし、パソコン操作を順番で交代させることにより、自然と教え合いが生まれ、話す・聞く能力が高まることを期待している。

6、研究主題に迫るための具体的な手立て

(1) 論理的思考力の育成

スクラッチを用いて、ヒントクイズ大会を行うという目標をもたせることで、ヒントの場面に合った画像や動画でクイズを意欲的に表現していくようになると考えた。また、ヒントの画像や動画が、出題すべき順番に出てくるようプログラミングすることは論理的思考力を育むと考えた。

(2) 文化的創造力の育成

出題者が適切なヒントを出せるようにするために、身近な物の中から「大きさ」「色」「形」などのものの特徴を表す視点を与える。この視点を手掛かりに、スクラッチでヒントクイズを作らせることにより、自分の経験や想像から具体的な場面に結び付けたプログラムを組み立てることができると考えた。

(3) コミュニケーション力の育成

ヒントクイズの出題をペアで行わせることで、クイズの作成・出題をするためには話し合う必要があるようにした。また、スクラッチを用いて、ヒントの場面に合った画像や動画でクイズを表現させる活動を取り入れ、ペアで1台のパソコンを与えることにより、コミュニケーション能力を高められると考えた。

さらに、ヒントクイズ大会では、回答者を4人1組の対抗戦にすることにより、答えに迫るための質問や回答を話し合いで決める場面の設定をした。

(4) 表現力の育成

ヒントクイズの出題には、予め用意させていたスクラッチを操作させながら行う。スクラッチでは、ヒントの画像や動画が、出題すべき順番に出てくるようプログラミングさせているので、話す事柄を順序立てて発表するための手掛かりとして、表現力を高められると考えた。

7、学習指導計画（5時間扱い）

次	時数	学習内容	指導上の留意点	☆支援◇評価【評価方法】
1	1	○物の名前を当てるクイズ大会を行うことを知る。 ○教師の問題に答え、クイズのイメージをつかませる。	・答えが曖昧になるクイズを出し、児童の関心がヒントに向くようにする。 ・ヒントの出し方の話型や質問の仕方もまとめて、掲示できるようにする。	◇クイズのやり方を知り、クイズのヒントとなる事柄について考えている。【観察・発表】 ☆ヒントには、形や働きを示すことや、五感をつかって表現するとわかりやすいことを助言する。 ☆クイズのやり方がイメージできずにいる児童には、児童の質問に丁寧に答えたり、受け答えの例を見せたりする。
	2	○ペアでヒントクイズを考え、他のペアと交流する。 ○「良いヒント」について考える。	・交流をしたことで、「良いヒント」について気が付いたことを挙げさせる。	◇身近なものからクイズを作って話したり、友達の作ったクイズに答えたりしている。【観察、ワークシート】 ☆全て自分で答えを回答してしまうのではなく、ペアでよく話し合ってから答えを決めるよう伝える。 ☆クイズを作れずにいる児童には、ヒントを考えやすそうな答えの例を与える。
	3	○どうすればおもしろい「ヒントクイズ大会」になるか考える。 ○ペアで出題カードを作る。	・児童の体験から考えさせ、板書は話し手と聞き手の観点に分けて整理していく。 ・2人で1枚のワークシートを持たせることで、話し合いが活発に行われるようにする。	◇ペアで身近なものの中から題材を決め、それに沿ったクイズの答えを説明する3つの文を書いている。【出題カード】 ☆出題カードが完成したら、2枚目の出題カードを渡す。 ☆題材を決められずにいる児童には、「色」「形」などのものの特徴を表す視点を与え、ヒントを考えさせる。
2	4	○ペアで話し合いながら、ヒント部分をスクラッチで表現する。	・パソコン操作は、どちらか一人だけがし続けることのないよう、前半と後半に分かれて交代で行うように伝える。	◇ペアで協力しながら、スクラッチを用いて画像や動画でクイズのヒントを表現している。【スクラッチ】 ☆早く完成したら、新たなヒントクイズを作っても良いことを伝える。 ☆パソコン操作に躓いたら、ペアの人に画面を指さししながら操作方法を教えるよう声掛けして安心させる。
3	5 本時	○「ヒントクイズ大会」をする。(前半)	・話し合いのルールを確認し、意識させながら取り組ませる。	◇互いの考えを終わりまで聞き、話題に沿って話し合っている。【発表、観察、ワークシート】 ☆話し合いに入れずにいる人がいたら、「～さんはどう思う？」と聞いてあげingことを助言する。 ☆話し合いに参加できずにいる児童には、話し合いの話型を提示し、話し手・聞き手としてのルールを意識させる。
	6	○「ヒントクイズ大会」をする。(後半)	・話し合いのルールを確認し、意識させながら取り組ませる。	◇互いの考えを終わりまで聞き、話題に沿って話し合っている。【発表、観察、ワークシート】 ☆話し合いに入れずにいる人がいたら、「～さんはどう思う？」と聞いてあげingことを助言する。 ☆話し合いに参加できずにいる児童には、話し合いの話型を提示し、話し手・聞き手としてのルールを意識させる。

8、本時の学習（5／6時間）

(1) ねらい

- 互いの考えを終わりまで聞き、話題に沿って話し合っている。
- スクラッチで表現したヒントを出しながら、ヒントクイズを出題している。

(2) 展開

	主な学習活動	指導上の留意点	☆支援◇評価【評価方法】
導入	1. 本時のめあてを確認する。	・ヒントクイズ大会のやり方を確認する。	
	はなしあいのルールをまもり、ヒントクイズ大かいをしよう。		
展開	<p>2. ヒントクイズ大会を行う。</p> <p>○出題する。</p> <p>① 1つ目のヒントを出す。</p> <p>② 質問に答える。</p> <p>③ 2つ目、3つ目のヒントを出す。</p> <p>④ 全チームの解答をきく。</p> <p>⑤ 正解発表をする。</p> <p>○解答する。</p> <p>① 1つ目のヒントを聞いて、チーム内で、答えに迫るための質問を考える。</p> <p>② 担任の指名で選ばれた2チームだけが、質問に答える。</p> <p>③ 2つ目、3つ目のヒントを聞いて、チーム内で解答を相談する。</p> <p>④ 全チームが解答をボードに書き、発表する。</p>	<p>・4人1チームで対戦することを伝える。出題は、チーム毎に順番に行わせ、残りのチームは解答する側とさせる。最後に正答数の多かったチームが優勝であることを伝える。</p> <p>・1チームの出題が終わる毎に、話し手（或いは聞き手）としてのルールが守れていたか、ワークシートで自己評価させる。</p>	<p>◇スクラッチで表現したヒントを出しながら、ヒントクイズを出題している。</p> <p>【発表、スクラッチ】</p> <p>☆出題する際には、パソコン画面でなく、回答者の方をしっかりと見て行うよう助言する。</p> <p>☆パソコン操作が分からなくなった児童には、ペアの人に手伝ってもらってもよいことを伝え安心させる。</p> <p>◇互いの考えを終わりまで聞き、話題に沿って話し合っている。</p> <p>【発表、観察、ワークシート】</p> <p>☆話し合いに入れずにいる人がいたら、「～さんはどう思う？」と聞いてあげて助言する。</p> <p>☆話し合いに参加できずにいる児童には、話し合いの話型を提示し、話し手・聞き手としてのルールを意識させる。</p>
まとめ	3. 振り返りをする。	・本時の振り返りを参考にして、次時での話し合いの仕方について個々に目標をもたせる。	