

第1学年の実践

指導者 高見澤 成美

1 教科・領域 国語

2 単元名・教材名

「わたしは なんでしょう」

3 単元の目標

○出題・質問・応答のやり取りをしてクイズを楽しむ。

◎わ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。(話・聞ウ)

○当てて欲しいものの特徴を聞き手にわかりやすく話す(話・聞ア)

○友だちの話の大事なことを聞き落とさないようにして、興味を持って聞く(話・聞イ)

4 単元について

(1) 児童の実態

入学してから、子どもたちは学習の決まりを一つひとつ覚えてきた。指名されたら返事をして立つことから始まって、「～です。ます。」まできちんと言うこと、わからなければ「わかりません」「もう一度言ってください。」などを使う事を覚えて使えるようにしてきた。同時に、話をしている人を見て聞くこと、話は最後まで聞き、途中で口をはさまないことなども約束として守るようにその都度指導してきた。

しかし、自分の事中心の1年生は、「ぼくが・・・」「私が・・・」が先行し、話す方に意識が集中して、1対1で話していても割り込んで自分の話を始めても平気である子も目立った。話す事中心なので、大事な指示も聞き逃し、今指示したことを聞き直すなどもしばしばあった。1学期より2学期と徐々に改善されてきたとはいえ、「学習生活アンケート」では、1年生の結果を見ると「友だちの発言を聞いてそれに対して自分の意見を言う」ようなことは上手に出来ていないと思っている。

指名されても口先だけでもごもごと消え入るような声で話す子、1時間の中で1度も発言しないでいる子がいることも気になって点である。同じくアンケートでも「意見を言う」ことがうまくいっていないと思っている子がいることも結果として表れていた。

3学期は、発表の機会も多い。この機会を活かして聞いたり話したりお互いにやりとりをしていきたい。前の単元でも客と店員になってやりとりすることを学習するので、一方通行ではなく、相互にやりとりすることが出来るように指導していくことが必要だと考える。

(2) 教材について

「私はなんでしょう」のゲームを楽しくするためには、出題する児童は適切な問題文を作り、わかりやすい話し方で発表する必要がある。聞く側は、出題者の話には耳を傾け、大事なことを落とさないように聞き取り、質問する必要がある。ゲームに参加する人どうしが、聞き手と話し手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、わかりやすく話し、それを正しく聞き取る力を高めたい。

そのためにまず、出題用のカードを作る。問題文になるヒントを考えたりそのものを絵に描いたりして、そのものの特徴を見つけるための視点に気づかせ、何を問題文にするかという準備を一人ひとりにさせる。何を問題文にするかが、「尋ねたり応答したりすること」をスムーズにし、ゲームを楽しくする事につながる。出題用カードの問題文を文型の整ったものにして、カードを持ってみんなの前に立っても安心して話せるようにしたい。

また、そのものの特徴をきちんと見つける視点を持つことが出来るようにすれば、話し手の問題文の答えに対する的確な質問も可能になると考える。

「です・ます」の敬体で話し手も聞き手も最後まで話すようにさせて行きたい。

5 指導計画

| 次・時 | 学習活動 |
|-----|---------------------------|
| 1 | ○「わたしはなんでしょう」のゲームのやり方を知ろう |

| | |
|---|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が出すクイズに答え、ゲームに関心をもつ。 ・教科書を読みゲームのやり方を理解する。 |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ○「わたしはなんでしょう」のゲームの問題を作ろう ・全員共通の問題で問題文を書いてみる ・問題の特徴を考える。 ・何を聞けば問題が解けるか質問のポイントを考える。 *共通の問題を教師が与え、それで問題文を考え、それらを出し合うことで友だちの文の良いところを見つけ、自分の問題を考える時の参考にする。 *問題文を出し合い、そこから問題の特徴をつかむ。 *逆に何を聞けば問題に近づけるかを考える参考にする。 |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> ○当てて欲しいものを決め問題文にしよう。 ・当てて欲しいものの特徴を見つける。 ・絵を描いて色や形をイメージする。 ・問題文を書いてみる |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> ○「わたしはなんでしょう」の質問をしよう。 ・教師が考えた問題で質問をする。 ・特徴に迫る、いい質問を考える ・「ですか」「ますか」を文末につけて言うことを確認する。 |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> ○「わたしはなんでしょう」のゲームをしよう ・ゲームの約束を確かめる ・グループ毎に問題を出す人と質問して応える人を順番にする。 ・全員を対象にゲームをする時間も持つ。 *問題を出す人がゲームを自分で進め、質問を聞いたり応える人を指名したり出来るように、ゲームの進め方を示す。 |

6 参考資料

もんだいのこたえの とくちょうを さがそう もんだいのこたえ

とくちょうをつかって もんだいをつくりましょう もんだいのこたえ

とくちょうをかながえて もんだいをつくりましょう もんだいのこたえ

こたえのえをかく

もんだいのこたえをだすために しつもんをかながえましょう。 もんだいのこたえ

わたしはだれでしょう
はっぴょうのしかた
*ていねいなことばづかいにする
(～です。～ますか。)
*しつもんにとたえる
「しつもんは、ありますか。」
「○○さん。」
*こたえをきく
「こたえがわかった人はいますか」
「○○さん。」
「せいかいです。」
「ちがいます。」
*ほかの人にきく
「ほかにわかった人は、いますか。」



7 成果と課題

- 教師の出す問題で練習したので、問題文の書き方がつかめた。
- 問題にするものの「特徴」をつかむことか重要であったが、練習しながら特徴を見つける事ができ、質問に活かすことが出来た。
- 問題文の書き方がつかめ、質問することがスムーズに出来たことにより、ゲーム自体を楽しむことが出来た。
- はじめにグループ毎にゲームを行うことで、発表が苦手な子どもも意欲的に参加し、問題を出したり質問したり出来た。
- ゲームの進め方を示したことで、問題を出す人が自分で質問を受けたりそれに答えたりしながらゲームを進めることができていた。
- 「おみせやさんごっこをしよう」では、日常の話す言葉が優先されたやりとりであったが、本單元においては、「です。」「ます。」を使って質問も問題も出しやりとりができていた。
- 問題用紙を持って発表したので、安心して最後まで発表する事が出来ていた。
- わかりやすく話すという点においては、「相手にとって」という意識がまだ薄かったようだった。
- 質問することは活発に出来ていたが、前の人が出した質問を繰り返してするなど、まだ、自分の言いたいことが先行するため聞き落とすことがあったのではないかと思う。