第１学年 国語科学習指導案

〔本時の主張〕
本時は，クイズの良いヒントの出し方と悪いヒントの出し方とを比較し，楽しいクイズとはどんなものかについて話し合うことを通して，最初にどんなヒントを出すとよいかに気付き，自分で選択できることを目指す授業である。
本時で目指す主体的に学ぶ子どもの姿は，楽しいクイズをするにはどんなヒントを出すとよいのか考え，友達と話し合うことを通して，自分も相手も楽しいクイズをしようとクイズの構成を考える姿である。
子どもたちは前時までに，自分が選んだ野菜・果物についてイメージマップ（ヒント）を書いている。その中から，最も答えのわかりやすい特徴にあたるものを「スペシャルヒント」として１つ選んでいる。しかし，まだ最初にどんなヒントを出すとよいのか考えることはできていない。
そこで，教師からクイズのヒントの出し方の良い例と悪い例を映像にしたものを提示し，どちらのクイズが楽しいか全員で共有する。１つ目のヒント（スペシャルヒント）ですぐに答えがわかってしまうクイズより，何度か質問ができたクイズの方が楽しいということと，１つ目に出すヒントが重要だということを押さえ，楽しいクイズにするためのヒントの出し方に意識が向けられるよう働きかける。
その上で，自分で最初に出すとよいと思うヒントを選び，さらに班のメンバー同士でクイズを出し合い，どんな反応が返ってくるか確かめさせる。
最後に，本時の学習について振り返りをさせる。ここで「さいしょに，こたえがたくさんでそうなヒントをだしたら，やりとりがつづいてたのしかったです。○○さんは『あじは，あまいです。』というヒントをだしたので，さいしょはむずかしいとおもいましたが，しつもんをつづけたらこたえがわかってうれしかったです。」という，対話をしていく楽しさに気付いた上で，お互いが楽しめるクイズを作ろうとしていく姿を期待したい。

１ 単元名　「すきなものクイズ」をしよう （東京書籍　1下）

２ 単元の目標

○ 言葉には，事物の内容を表す働きがあることに気付くことができる。〔知識及び技能〕
○ 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。〔思考力，判断力，表現力等〕
○ 楽しいクイズ大会にするために，相互に相手の話を受けて，進んで話をつなごうとしている。〔学びに向かう力，人間性等〕

３ 単元の評価規準

知識及び技能	思考力，判断力，表現力等	学びに向かう力，人間性等
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。((1)ア)	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っている。(A(1)オ)	楽しいクイズ大会にするために，相互に相手の話を受けて，進んで話をつなごうとしている。

４ 単元について

本単元では，相手の話をよく聞いて，話題に沿って質問したり質問に答えたりして交互に話す対話の基本を身に付けることをねらいとしている。本単元の学習を通して，相互に相手の話を受けて，対話をする大切さと楽しさに気付かせたい。
本単元の主な活動は，好きな物を当てるクイズを出し合い，ヒントを得るために質問したり質問に応じたりする活動である。クイズの正解に近付くために，解答者は，出題者からの問題とヒントを受けて質問を考えなくてはならない。また，出題者も，相手の質問に答えるために，相手が知りたいことをよく聞く

必要がある。クイズ形式の活動を通して，話し手と聞き手が固定されず，両者が交互に話したり聞いたりする対話の基本を楽しんで身に付けることが期待できる。

5　子どもの実態

友達同士の会話においては，それぞれが言いたいことを言い合って満足している状況が見られる。自分の話を伝えることへの関心は強いが，友達の話を聞くことへの関心が弱いためである。今まで，国語の「話すこと・聞くこと」の単元の中で，大事なことを落とさずに聞くこと（教師の話を班のメンバーに正確に伝えるために，メモを取りながら話を聞き，内容を伝える活動）や，友達の話を聞いて感想を述べたり，内容に沿った質問をしたりすること（夏休みの思い出や，夏休みの自由課題の話をして，それに対して質問や感想を述べる活動）を学習してきた。その学習を通して徐々に，相手の話に関心をもち，質問を出し合うことで，子ども同士で話のやりとりが続く場面が増えてきた。しかし，まだ質問の仕方がワンパターンであったり，話した内容であるにもかかわらず質問をしてしまったりする姿が見られる。

6　指導の構想

⑴　単元で身に付けさせる資質･能力と働かせる「言葉による見方･考え方」

本単元で身に付けさせる資質・能力は，「好きなものを伝え合うために，必要な事柄を選んでヒントを考えたり，質問を考えたりする力」である。これは，学習指導要領の「思考力，判断力，表現力等Ａ（１）オ　互いの話に関心をもち，相手の発言を受けて話をつなぐこと。」を受けている。

上記の力を身に付けさせるために，本単元では「八百屋さんクイズ大会」という言語活動を設定する。単元の終末に，学級全体で「八百屋さんクイズ大会」を行う。クイズ大会で楽しいクイズを出題したり，質問をしたりすることを目標として単元を進める。クイズの答えになるものを野菜・果物に限定し，自分の選んだ野菜・果物についてたくさんの特徴を見付ける（イメージマップの形にする）。その中から楽しいクイズにするために最初に出すとよいヒントを厳選し，クイズの構成を考えていく必要がある。このように，自分の選んだ野菜・果物をたくさんの視点で捉え，対話が生まれることを想起して曖昧なヒントを選択したり，与えられたヒントを基に既有知識を用いながら質問を考えたりする姿を，言葉による見方・考え方を働かせる姿と考える。

⑵　単元末の評価

評価方法：単元末の振り返りの記述内容で評価する（ワークシート）。

評価規準：学習を通して，身に付けた資質・能力に触れながら，学びの振り返りをしている。

〈記述例〉すぐにこたえのわかるクイズがたのしいとおもっていたけど，しつもんがたくさんできるとたのしいクイズになるとわかった。しつもんをかんがえるときも，じぶんのしっているやさいやくだものの中からそうぞうしてしつもんをするのがとてもたのしかった。

7　指導計画（全8時間）

次	時間	学習活動	指導上の留意点	指導過程における評価規準と評価方法
一次	①	○教師が出題するクイズに対して，質問したり回答したりする（質問は３回までとする。それでも答えが出なければ，「スペシャルヒント」を出す）。 ○「八百屋さんクイズ」をするという目的を知る。 ○クイズにしたい自分の好きな野菜・果物を付箋に書き出し，全員で共有する。 ○クイズにする野菜・果物を１つ選ぶ。	・「クイズ大会」への意欲を高める。 ・八百屋さんにはどんな果物・野菜があるか書き出す。 ・児童が選んだ野菜・果物を把握し，必要があれば調整する。	【学人】クイズにする野菜・果物を選んでいる（ノート）。
二次	②	○イメージマップに書けそうな観点を考える。（色，大きさ，模様，質感，形，	・ペアでの相談タイムを設け，多様な考え	【思判表】すいかについて知っている事

		食べ方等)。 ○「すいか」を題材として，イメージマップ（ヒント）を書く練習をする。 ○スペシャルヒント（すいかの最も目立つ特徴）を選ぶ。 ○「特徴」について知る。	が出るようにする。 ・特徴とは「その物の目立つ点」だということを押さえる。	柄を書き出すことができる（ワークシート)。〔B(1) ア〕
	③	○自分で選んだ野菜・果物についてイメージマップ（ヒント）を書く。 ○ペアでの相談タイムを設け，アドバイスし合い，多くの特徴を見付ける。 ○考えたヒントの中から，スペシャルヒントを１つ決める。	・イメージマップには，「○○は，○○。」の形で書かせる。 ・ペアでの相談タイムを設け，多様な考えが出るようにする。	【思判表】語と語の続き方に注意しながら，つながりのある文を書くことができる（ワークシート)。〔B(1)ウ〕
	④ 本 時	○どんなヒントの出し方をすると楽しいクイズになるか話し合う。 ○前時に書いたイメージマップから，１つ目のヒントにするとよいものを選び，選んだ理由を書く。 ○班の前後の人・斜めの人同士でクイズを出し合う。	・教師が良い例と悪い例を出し，良い例と悪い例の違いについて考える。	【思判表】必要な事柄を選んでヒントを考えている（ワークシート)。〔A(1)アイ〕
三次	⑤	○クイズをする際，どんな話し方をするとよいか考える。	・話し合うときの聞き方や話し方，適度な声の大きさについて確認する。	【思判表】声の大きさや速さなどを工夫することができる。（行動観察）〔A(1)ウ〕
	⑥	○クイズに答える際，どんな質問をするとよいか考える。 ○すいかを例にして，どんな質問をすると答えに近付けるか考える。	・質問する時に使うとよい言葉を確かめる。	【知技】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。〔(1)ア〕
四次	⑦	○「八百屋さんクイズ大会」をする。 ○できるだけ多くの人とクイズを出し合う。カードを作り，クイズを出した人と答えた人を記録していく。	・友達同士でクイズを出し合う。できるだけ多くの人と交流する。	【思判表】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うことができる。(発言・行動観察)〔A(1)ウエ〕
	⑧	○クイズ大会で見つけた友達の話し方や聞き方のよいところを発表する。	・質問の仕方，声の大きさや話す速さなどに着目させる。	【学人】友達のよい聞き方や話し方をみつけている。(行動観察)

8　本時の指導計画(4時間目／全8時間)

(1)　ねらい

○　「八百屋さんクイズ」のヒントの出し方について，良い例と悪い例を比較し，対話がたくさん生まれるヒントの出し方について話し合うことを通して，最初に出すとよいヒントを選び，選んだ理由を考えることができる。

(2)　指導の構想

①　子どもの実態

子どもたちは本時までに，物には「特徴」があるということを学んでいる。そして，自分で選んだ野菜・果物についてペアで相談しながら多くのヒントを考え，そのヒントの中から，その野

菜・果物の，最もわかりやすい特徴を表しているヒントを「スペシャルヒント」として１つ選んでいる。しかし，クイズの構成を考える上で，まだどんなヒントの出し方をすると楽しいクイズができるかということは考えていない。

② 本時の働きかけ

・教師が作った八百屋さんクイズ（悪い例と良い例）を２問出題する（ビデオ撮影をしたもの）。

・悪い例とは，「スペシャルヒント（物の一番わかりやすい特徴を捉えたヒント）」を１つ目に出し，解答者が質問せずともわかってしまうクイズである。良い例とは，多くの物に共通する曖昧なヒントを１つ目のヒントに出し，質問をしたり続きのヒントを出したりするやりとりができるクイズである。

・悪い例と良い例の比較を通して，楽しいクイズとはやりとりがたくさんできるクイズだということを全体で共有する。

・どんなヒントの出し方をすると楽しいクイズになるのかについて，教師の考えたクイズを修正することを通して気付かせる。前時に全員で作ったすいかに関するイメージマップを見ながら，最初のヒントにどのヒントを選ぶと楽しいクイズができそうか考え，その後の個人で活動する際のイメージを持たせる。

・個人の活動場面において，１つ目のヒントに赤いシールをつける。その際，なぜそのヒントを１つ目のヒントに選んだのか理由を書く。

・最後に隣同士でクイズを出し合い，自分が選んだヒントにどんな反応が返ってくるか確かめさせ，振り返りに繋げる。

(3)展開

学習活動	主な教師の働きかけ（T）と子どもの反応（C）	留意点（◇） 評価（■）
１．前時の学習活動を振り返る。(1分) ２．教師が作ったモデル（映像）を２つ提示する。 （５分）	T1　この前は，イメージマップに，ヒントになるものをたくさん書きました。今日は，ヒントの出し方を考えましょう。２人にお手本をやってもらいました。１問目です。 かえる：模様は，縦のしま模様です。 きつね：わかりました。すいかです。 かえる：もうわかったの？！がーん… （落ち込む様子を見せる。） T2　なぜこんなにかえるさんは落ち込んでしまったのだろう。 C1　すぐに答えを当てられたからだと思います。 C2　１つ目のヒントにスペシャルヒントを出したから，すぐにわかってしまったんだよ。 T3　１つ目のヒントが大事になりそうですね。では２問目を見てみましょう。	◇教師が作ったクイズ（良い例と悪い例）を映像に撮っておき，テレビに映して見せる。 ◇かえるの様子に目を向けさせ，やりとりが続くクイズにするには１つ目のヒントが大事だということに気付かせる。

	かえる：味は，甘いです。 きつね：わかりません。どんな形ですか。 かえる：形は，丸いです。 きつね：どんな模様ですか。 かえる：縦のしま模様です。 きつね：わかりました。すいかですね。 かえる：正解です。	
3．楽しいクイズとはどんなクイズか話し合う。（7分）	T4　今度は質問を３つできましたね。どちらのヒントの出し方が楽しいと思いましたか。 C3　１つ目は，あまり楽しくありません。 C4　２つ目の方が楽しいと思います。 T5　なぜ２つ目のクイズが楽しいと思いましたか。 C5　すぐに当てられなかったから。 C6　やりとりがたくさんできると楽しい。 T6　やりとりができると楽しいのですね。では，やりとりがたくさんできるクイズにするには，どんなヒントの出し方をしたらいいのでしょう。	◇どちらのクイズが楽しかったか，手を挙げさせる。
4．課題を確認する。（1分）	学習課題　やりとりがたくさんできるクイズをするには，はじめにどんなヒントを出すとよいかな。	
5．教師の提示したモデルを全員で修正する。（5分）	T7　では，１つめのクイズは最初のヒントをどう変えたらやりとりがたくさんできそうですか。この前みんなで考えたすいかのイメージマップを見てみましょう。 C7　さっきかえるさんが最初に出した「模様は，縦のしましま。」というヒントは，スペシャルヒントだったね。 T8　みなさんなら，どのヒントを１番目に出しますか。 ・形は，丸い。　・水分が多い。 ・色は，緑色。　・中身は，赤い。 ・皮が固い。　・黄色い物もある。 ・種がたくさんある。　・夏によく食べる。 C8　「形は，丸い。」がいいです。 C9　「色は，緑色。」もいいと思います。 T9　なぜそのヒントがいいのですか。 C10　いくつか質問ができそうだから。 C11　丸い物や緑の物は他にもたくさんあるから。 T10　答えがたくさん出そうなヒントを最初に出すといいのですね。	◇前時に全員で考えたすいかについてのイメージマップを提示する。 ◇理由を書く際に参考になるよう，出た意見を板書する。
6．まとめる。（1分）	まとめ　はじめにこたえがたくさんでそうなヒントをだすと，しつもんがなんかいもできてたのしい。	

7．最初に出すとよいヒントを決める。 （12 分）	T11　これから，昨日書いたヒントの中から，１つ目に出すとよいヒントを１つ選びます。　１つ目に出すと良いと思ったヒントに赤シールを貼りましょう。選べた人は，ワークシートに選んだ理由を書きましょう。 C12　「色は，赤いです。」というヒントを１つ目にしようかな。赤い野菜はたくさんあるから。 C13　「たくさんの実がついている。」にしようと思うんだけど…。 C14　それだとすぐわかってしまいそうだよ。「味は，あまいです。」にしたらどうかな。 C15　あまい味のくだものはたくさんあるもんね。そのヒントなら，たくさんの答えが思い浮かびそうだね。	◇１番目のヒントに，赤シールを貼らせる。 ◇ワークシートに，１つ目のヒントを選んだ理由を書く。 ■１つ目のヒントを選んだ理由をワークシートに書いている。
8．班の前後・斜めの人同士でクイズを出し合う。 （5 分）	T12　１つ目のヒントを決められましたね。最後に班の前後の人・斜めの人同士でクイズを出し合ってみましょう。 C16　クイズです。味は，さっぱりしています。 C17　わかりません。色は，何色ですか。 C18　色は，緑色です。 C19　キャベツかな。きゅうりかな。それともメロンかな･･･。わからないなあ。どんな形ですか。 C20　形は，細長いです。 C21　わかりました。答えは，きゅうりです。 C22　正解です。すごいですね。	◇振り返りを書く時間を確保する。
9．振り返りをする。 （8 分）	T13　お互いのクイズを楽しめましたね。どんな質問が返ってきましたか。最後に振り返りカードを書きましょう。 C23　さいしょにこたえがたくさんおもいうかびそうなヒントをだしたら，やりとりがたくさんできてたのしかった。 C24　〇〇さんは，さいしょに「あじは，あまいです。」というヒントをだしました。さいしょのヒントがむずかしかったので，なんかいもしつもんをして，やっとこたえがでました。だんだんこたえがわかってきて，うれしかったです。 T14　次の時間は，クイズを出すときにどんな話し方をするとよいか考えます。	◇振り返りは，「クイズを出してみてどうだったか。」について書かせる。 （表情マークを作り，〇を付けさせる。） ■はじめに答えのたくさん思い浮かぶヒントを出すとよい（やりとりが続いて楽しい）ということに気付いている。

(4)本時の評価(■)

評価方法：振り返りの記述の内容で評価する。

評価規準：はじめに答えのたくさん思い浮かぶヒントを出すとよい（やりとりが続いて楽しい）ということに気付いている。

〈記述例〉さいしょにこたえがたくさんおもいうかびそうなヒントをだしたら，やりとりがたくさんできてたのしかった。(B 評価)