

(公開学習Ⅰ) 小学校第1学年2組 国語科学習指導案

授業者 金澤 久美子

小学校 1年2組教室

1 単元名 「なんのなかまでしょう」

2 授業構成

(1) 教師と教材

本単元は、新学習指導要領の次の内容に位置づけられている。

〔伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項〕

(1) イ 言葉の特徴やきまりに関する事項

(ウ) 言葉には、意味による語句のまとまりがあることに気付くこと。

語彙が次第に豊富になってきてはいるが、整理ができていないという1年生のこの時期をとらえ、本単元では、言葉はひとつひとつ別々に存在するだけでなく意味の上で相互に関係し合い、語句として一つのまとまりを構成していることを理解させたい。そして、それらのグループをさらに大きくまとめる言葉があることをとらえさせ、児童の言葉に対する理解や認識をいっそう深めていきたい。

本時の学習では、本単元の目標を達成できるように考案したカードゲームを通して友だちとの意見を交流させながら既知の言葉を整理し、系統性を組み立てていく。カードゲームという体験的活動を行うことで、「まとめる」ことを感覚的につかむことができ、また、意見を交流する際には、自分の考えを意識し整理して伝えたり、友だちの考えから新たな発見をしたりすることができると考えている。

(2) 子どもと教師

本校国語科では、児童の意欲を喚起する学習材の工夫・開発を行い、児童の言葉に対する感性を磨き、深く追求する力を育てることに取り組んでいる。低学年児童の言語の学習の基本は、普段使っている身の周りの言葉を整理し、特性に気付くことにある。言葉の面白さを発見する喜びを感じさせることが、言語活動に対する意欲や関心を高めることにつながると考える。

これまでに児童は、クロスワードで「ことばあそび」をしたり、アクロスティックの手法で「なぞなぞことばあそびうた」を作ったりして言葉の音で遊ぶことを経験した。しかし、児童それぞれの生活体験によって、もっている語彙の数と種類には個人差が大きく、活動を楽しみながらも自分だけの力では思うような作品を作ることができない児童も見られた。そこで、本単元の学習においては、皆が、既知の語彙を使って言葉の系統性に気付き、それを体感できるように題材としてカードゲームを取り上げ、楽しみながらさらに語彙を増やしていきたいと考えた。

本時の学習では、前時に作った「仲間になる言葉」のカードゲームに、「まとめて呼ぶ言葉」の項目を加えてバージョンアップさせたゲームを用い、言葉の仲間づくりを楽しませたい。前時では「まとめる言葉」をはっきり意識しないまま言葉集めをしていた児童も、本時の学習では意識的に言葉の上位概念に気付けるようにゲームのルールを工夫した。また、3人のグループで気づいたことや困ったことを出し合い、話し合う中で、言語の系統性について理解を深めることができるだろう。また、言葉のカテゴリー分類について意見を述べ合うという児童相互の「かかわりあい」を重視し、相手に自分の考えを伝えながら知的活動を楽しむ態度を育てたい。

(3) 子どもと教材

普段使っている身近な言葉を別の視点で意識することは、児童の知的好奇心を刺激し、もっと言葉について知りたくなるきっかけになるだろう。さらにその活動がゲームとして提示された時、勝ちたい欲求から、カードの組み合わせをいろいろと考えたり、相手の不合理な組み合わせについて論理的に指摘したりする姿も期待される。

考案したカードゲームのルールは、児童の実態にあわせた分かりやすいものにするが、意図的に判断に迷うようなカードを入れておいたり、さらに大きくまとめる言葉を入れたりして、児童が深く考えられるように考慮したゲームにしている。言語の上位概念・下位概念は相対的なものであり、視点によってはカテゴリーの正解は一つとは限らないため、ゲームの最中に児童の意見が対立することも予想される。本時の学習では、支援としてレベルごとにカードの色を変えるなどのヒントも与えておくが、あくまでも自分たちの気づきや話し合いで判断させたい。その際、話し合いの過程が言語の系統性について考える学習活動として成立できるよう、机間指導を充実させたい。また、児童が発見した特徴的な性質をもった組み合わせについては全体に発表させ、全員が理解できるよう支援したい。

3 単元の目標

- ・仲間になる言葉を集め、それらをまとめて呼ぶ言葉について理解する。

4 学習計画（全4時間）

第1次 「仲間集め」カードゲームをする。

第1時「仲間になる言葉カード」を作り、「仲間になる言葉」を集めるカードゲームをする。

第2時「仲間になる言葉」と「まとめて呼ぶ言葉」を組み合わせるカードゲームをする。

…本時

第2次 さらに仲間になる言葉やまとめて呼ぶ言葉を加え、表を完成させる。(1)

第3次「仲間になる言葉」と「まとめて呼ぶ言葉」の語句の意味を正しく理解し、練習題をする。

(1)

5 本時の学習について

(1) 本時目標

カードゲームを通して、言葉の上位概念と下位概念の関係を体験的に理解することができる。

(2) 期待される児童の様相

- A 語彙を系統的にとらえ、関心をもってさらに語彙数を増やそうとしている。
- B 意図をもって言葉を仲間分けし、自分の考えを伝えあって交流している。
- C 言葉の上位概念・下位概念の関係を理解して正しく使うことができている。

(3) 本時の展開 (○教師の意図 ◇教師の支援)

学 習 活 動	教 師 の 支 援 ・ 意 図
1 今日行う「仲間集め」カードゲームのルールを理解する。 ルール：初めに3人がそれぞれ4枚ずつカードを持ち、重ねたカードから、順番に1枚取っては1枚捨てる動作を繰り返す。前の人が捨てたカードをとってもよい。仲間になる言葉のカードを3枚とそれらをまとめて呼ぶ言葉のカード1枚がそろった人が勝ちとなる。 (例: やさい きゅうり キャベツ にんじん)	1 ○前時のゲームと違う点を確認し、まとめて呼ぶ言葉に対する意識を深めさせたい。 ◇前時に行った「仲間集め」カードゲームでは、同レベルの言葉を集めたが、(例: きゅうり キャベツ にんじん) 今回はそれらをまとめて呼ぶ言葉のカードとあわせて4枚で1セットとさせる。 ◇仲間になる言葉と、まとめて呼ぶ言葉(やさい くだもの とり さかななど)とさらに上位の言葉(いきもの たべもの)はそれぞれカードの色を変えてレベルが混同しにくいよう配慮する。
「仲間集め」カードゲームで、言葉集めをしよう。	
2 3人グループで、カードゲームを行う。 - 判断に困った場合は、グループ内で話し合っ て決める。(例: とりにくはにくかとりか) - 出来上がったカードの組み合わせや、判断に困った組み合わせは、ワークシートにメモしておく。 3 ゲームをした中で、発見した組み合わせや気がついたこと、困ったことなどを発表する。 3つの言葉の中に色の違うカードが混ざってもよいかどうか。 いきもののカードでちょう ぞう からすをまとめるのはよいかどうか。 まぐろはさかなの仲間だが、たべものの仲間に入れてもよいか。 4 まとめて呼ぶ言葉についての話を聞き、学習のまとめをする。 - まとめて呼ぶ言葉には、さらにそれらをまとめて呼ぶ言葉があることや、仲間になる言葉をまとめて呼ぶ言葉としてさらに細かく分けた言葉もあることを理解する。 - 次時はこれらの言葉を使って表にまとめ、もっとたくさんの言葉を増やしていくことを知り、学習の意欲をもつ。	2 ○カードゲームを行う中で、三段階の概念や、まとめ方は一通りではない場合があることに気付かせたい。 ○カードが色分けされている意味はあえて伝えず、児童に考えさせたい。 ◇児童のつぶやきをできる限り拾い、後の話し合いにつなげられるよう声をかける。 3 ○自分たちと友達の作った組み合わせとの共通点や相違点をみつけ、語彙を系統的にとらえる力を深めさせる。 ○判断に困る問題が生じたときにどう話し合っ て判断したか、理由をつけて発表させる。 ○グループによって判断が違う場合も認め、まとめ方にもいろいろな見方ができる面白さを感じさせたい。 4 ◇三段階の上位・下位概念を図式化して示し、言葉の関係を整理する。 ◇児童からあがった言葉を使って、さらに言葉を広げていき、「もっと言葉を集めたい」という意欲につなげられるようにする。