

第1学年 国語科指導案

日 時 2021年 12月2日(木) 5校時

児 童 1年 1組 23名

指導者 岩田 祐里

1. 単元名 「ふたりで かんがえよう」 これは、为什么呢

2. 紅南小学校のプログラミング教育

(評価・分析)					
問題を見つける・適切にふりかえる。 よかったところ・直すところを見つける。改善策を考えて、実行する。					
○					
(組み合わせ) 物事を組み合わせて考える			(分解) 問題を分けて考える	(抽象化) 大事なことを 抜き出して考える	(一般化) わかったことを他のこと でも活かそうと考える。
順序立てる シーケンス	条件分岐 もし～なら	繰り返す ループ			
	○				

本単元では、条件分岐の思考力を用いて、一般化させる活動の経験をさせる。「とけい」のヒントの出し方を考え、当てはまる物の数を考えることによってヒントの順番を考える手立てとする。本時では、自分が選んだ問題のヒントの順番について、学んだことを用いてペアで話し合いながら学びを深める。

3. 単元の目標

ふたりでもんだいをかながえて、「これは为什么呢」ゲームたいかいをしよう。

◎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ができる。

○身近なことや経験したことなどから話題を決め、伝え合うために必要な事柄を選ぶことができる。

・事柄の順序など情報と情報との関係について理解することができる。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学ぶ態度
事柄の順序など情報と情報との関係について理解している。	「話すこと・聞くこと」において、身近なことや経験したことなどから話題を決め、伝え合うために必要な事柄を選んでいる。 「話すこと・聞くこと」において、互いの話に関心をもち、相手の発言を受けて話をつないでいる。	これまでの学習をいかし、粘り強く二人で話し合い、協力してクイズを作ろうとしている。

4. 児童の実態

実態	手立て
【国語科において】 ○自分の考えをノートに書いたり、ペア交流で友達に伝えたりすることができる。 ○学習に前向きに取り組むことができる。 ●自分の意見を持っていても、発表することに苦手意識をもつ児童が多い。 【プログラミング的思考について】 ○知らせたいことの順序を考え、文章を組み立てる学習を行った。	・ヒントの選び方や出す順番を確認する。 ・ヒントの選び方の手順を提示して、確認しながらヒントを選べるようにする。 ・ヒントを出す順番を工夫することで、だんだん正解に近づいていくのが楽しいということを例題を使って共有しておく。

5. 指導計画

次	時間	学習活動	指導上の留意点	評価規準と評価方法
第1次	1	①教科書を読み、ゲームの進め方を確認する。 ②ヒントの選び方や出す順番について全体で話し合う。	②時計を例として挙げて、全体で問題作りを行い、ヒントを出す手順やヒントの視点を確認する。	【主】学習の見通しをもち、話し合って問題を作ることを楽しもうとしている。 【知】だんだんと答えが明確になるよう、ヒントの順序を考えている。
	2	③答えとなるものをペアで決めてヒントを考える。 ④ペアでヒントを3つに決める。	③学校にあるものから、問題の答えにするものを決めるよう伝える。 ③ヒントとなる特徴をできるだけ多く見つけ出し、書き留めておくよう伝える。	【思】自分の身の回りの事物に目を向けて、積極的に問題の答えになるものを探している。
第2次	3	⑤ヒントから思いつくことを考え、話し合いながらヒントの順番を考える。 ⑥問題を出す練習をする。	⑤ヒントの並べ方の手順を提示し、学習したことを使って自分たちで問題作りができるようにする。	【知】だんだんと答えが明確になるよう、ヒントの順序を考えている。
	4	⑦グループになって、「これはなんでしょう」ゲームを行う。 ⑧グループの中で、ゲームの感想を伝え合う。 ⑨学習を振り返る。	⑦円滑にゲームを始められるように、グループや場所などは教師が設定しておく。 ⑧話し合うことのよさを確認する。	【主】約束を守りながら、「これはなんでしょう」ゲームを楽しもうとしている。
第3次				

1 時間目の展開

(1) 本時の目標

答えが時計になるように、ヒントやその順番を考える。

(2) 本時の評価規準

<知識・技能>

だんだんと答えが明確になるよう、ヒントの順序を考えている。

(3) 本時の展開

配分	教師の活動	児童の活動	評価・備考
5分	「これはなんでしょう」ゲームをすることを知らせる。		
課題 こたえがとけいになるように どうやってヒントを出したらいいか かんがえよう。			
10分	時計のヒントになるものを出させる。	- 丸い。 - 白い。 - はりがついている。 - いつも動いている。 - 時間がわかる。 - 数字がかいてある。	
15分	ヒントを3つに絞る。 →丸い、時間がわかる、数字が書いてある		
主発問「どの順番で出したらいいですか。」			
10分	選んだ理由を聞く。	- 丸い。 - 数字が書いてある。 - 丸いものはほかにもたくさんあるから。 「時間がわかる」を最初に出してしまうと、答えがわかってしまうから。 - 答えが多いものからヒント出せばいいから。	
10分	3つのヒントから思いつくものを考えさせる。	丸い →時計、ボール、扇風機、磁石 時間がわかる →時計、タイマー 数字が書いてある →時計、カレンダー、タイマー 算数の教科書	
5分	思いつくものが多い順に並べさせる。	丸い→数字が書いてある→時間がわかる	
まとめ おもいつくものが おおいヒントから じゅんばんにだすとよい。			
	- 振り返りをさせる。 - 手を挙げさせて全体確認をする。		

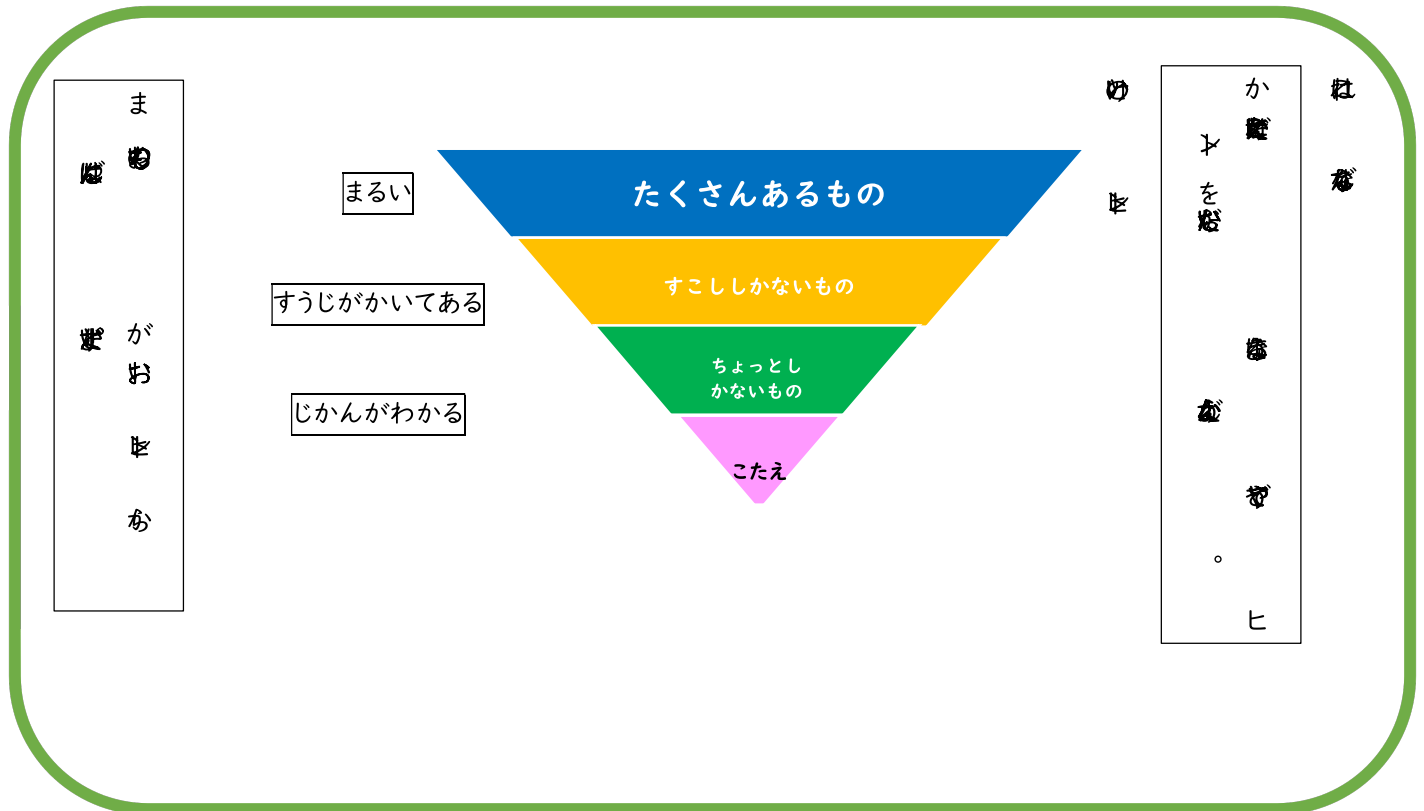
**順序立てる
(シーケンス)**

思いつくものが多いものから順番にならべる。

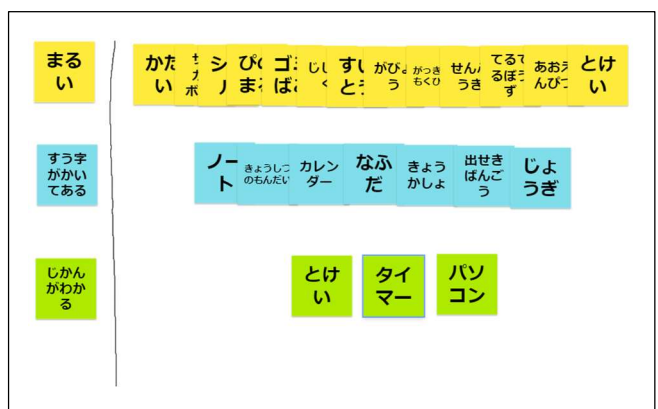
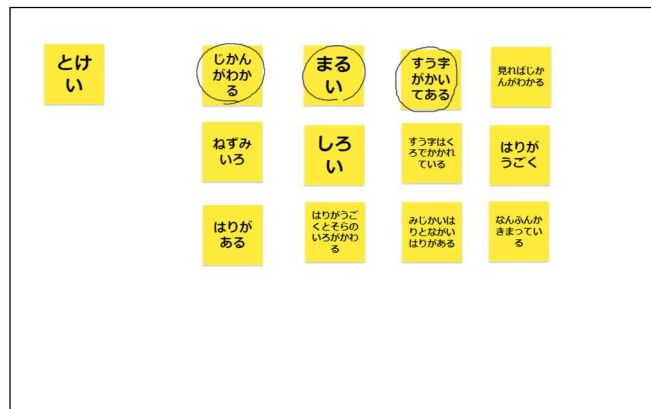
<知識・技能>

だんだんと答えが明確になるよう、ヒントの順序を考えている。

板書計画



電子黑板



6. 本時の展開

(1) 本時の目標			
互いの話をよく聞き、ヒントやその順番について考える。			
(2) 本時の評価規準			
<知識・技能> ・だんだんと答えが明確になるよう、ヒントの順序を考えている。			
(3) 本時の展開			
配分	教師の活動	児童の活動	評価・備考
5分	前時のふりかえりをする。	- 前時のふりかえりをする。 - クイズのためにヒントを選んだ。	
	⑥ もんだいの出しかたを かんがえよう。		
7分	ペアで前時に考えた3つのヒントを確認させる。	前時に考えたヒントをペアで確認する。	Google アプリ「Jam Board」を使用。
	主発問「かいたことを どのじゅんばんでいうか かんがえよう。」		
28分	- 時計のヒントはどうやって考えたか思い出させる。 1時間目に確認したヒントを並べる手順を提示する。 - 一人でヒントから思いつくものを考えさせる。 - ヒントを出す順番と、その理由を考えさせる。 - ペアでヒントの順番を話し合わせる。 - ヒントを変えてもよいことを伝える。	- 時計の問題の考え方を使うとよい。 - 思いつくものが多いヒントから順番に出すとよい。 - ヒントから思いつくものをふせんに書き込む。 - ペアで見せ合い理由を伝える。 - ヒントの順番が決まったら、問題を出す練習をする。	※1時間目に確認したヒントの並べ方を使う。 プログラミング的思考 (一般化)
			組み合わせ (条件分岐) 問題に使うヒントを選んで並べる。
5分	どのようにヒントを出す順番を決めたか聞く。	- わかりづらいものから出すとよい。 - 思いつくものが多い順番にする。	<知識・技能> ・だんだんと答えが明確になるよう、ヒントの順序を考えている。
	⑦ おもいつくものが おおいヒントから じゅんばんにだすとよい。		
	- 振り返りをさせる。 - 手を挙げさせて全体確認をする。		※ヒントの順番を考えることができたかを振り返る プログラミング的思考 (評価・分析)

(4) 研究にかかわって

本時の視点

- プログラミング的思考を使ってヒントを選び、順番を考えることができたか。
- 学習の振り返りで、よりよいヒントやその順番について理解を深めていたか。

7. 板書計画

