

国語科学習指導案（略案）

平成23年2月4日（金）2校時
 高等部 Bグループ 男子6人 女子2人 計8人
 場所 高等部 1年 教室
 指導者 塩屋千鶴（CT） 加治木守（ST）

1 単元 「楽しいゲームを紹介しよう」

2 本時の実際（15/24）

(1) 全体目標

- 必要な情報を整理して、相手にとって分かりやすいゲームのルールを書くことができる。

(2) 個人目標

生徒	個人目標
Aさん (1年, 男)	○ ゲームの順番を考えて写真を並べ、「まず」「次に」「それから」「最後に」といった接続詞を選択しながら、文章で書くことができる。
Bさん (1年, 男)	○ ワークシートを手掛かりにして、適切な助詞（「に」「を」「で」）や動詞を選択しながら、ゲームのルールを文章で書くことができる。
Cさん (1年, 男)	○ ヒントカードと接続詞を手掛かりにして、ゲームの順番を「○○を△△する」などの文で書くことができる。
Dさん (1年, 男)	○ 書く内容を言葉で教師に伝えながら、文章やキーワードでゲームのルールを文で書くことができる。
Eさん (1年, 女)	○ 写真やヒントカードを手掛かりにして、単語を書き出しながらゲームのルールを文で書くことができる。
Fさん (1年, 女)	○ 写真やワークシートを手掛かりに、「は」「が」「に」「を」の助詞に気を付けてゲームのルールを文章で書くことができる。
Gさん (2年, 男)	○ 写真を見ながら、「何を」「どうする」という文章を考えたり、選択したりしてゲームのルールを書くことができる。
Hさん (3年, 男)	○ 写真やワークシートを手掛かりにして、適切な接続詞、助詞や動詞を考えながらゲームのルールを文章で書くことができる。

(3) 指導及び支援に当たって

学習活動の概要と授業環境の工夫

- ・ 生徒たちは、前時までにみんなで楽しめるゲームを4種類考え、毎回一つのゲームを取り上げて、そのルールを文章で書く学習に取り組んできた。本時は、ルールを文や文章で書く3回目の授業に当たる。そこで、以下の点に配慮して指導する。
- ・ 授業に見通しをもち、学習に意欲的に向かう意識を高めるために、「向かう」過程で、継続して行っている詩の朗読を取り入れる。
- ・ ルールブック作成時は、前時と同じ形式のワークシートを使用することで、自分で考えながら、文章を作成できるようにする。
- ・ 友達同士で意見を交わすことができるようにペアを設定し、お互いの顔が見えるよう机を配置する。

教材・教具とのかかわりについて

- ・ ワークシートや評価カードに名前を記載しておき、担当の生徒が誰に配るのが分かるようにする。
- ・ ワークシートは、個に応じて色分けをしたり、接続詞や助詞を空欄にしたりして、文の正しい順番を理解できるようにする。
- ・ 文字を書くことが苦手な生徒については、絵や写真、文字カードを選択しながら、ワークシートに記入できるようにする。

人（友達や教師）とのかかわりについて

- ・ 詩の朗読やゲームをする場面において、友達同士で評価する場面を設定する。
- ・ ワークシートや評価カードの配布を生徒が行うことで、友達同士がかかわり合う機会を設定する。
- ・ ルールブック作成時は、ペアの友達に分からないことを質問したり、迷った際、ヒントカードの場所を教師に質問する場面を設定したりして、友達や教師とかわる機会を設定する。

自分とのかかわりについて

- ・ 詩の朗読回数を自分で決めることで、目標を意識して意欲的に活動できるようにする。
- ・ ルールブックの作成途中や友達と確認する場面で、実際の行動を通して確認できるようにする。
- ・ 相互評価の際、評価の観点をしぼって示すことで、自分のできたことや課題に気付くことができるようにする。
- ・ 相互評価の結果を全体で確認することで、次時の目標を確認したり、意欲を高めたりすることができるようにする。

(4) 実際

過程	主な学習活動	S1	S2	S3	指導及び支援の手だて	資料・準備
向かう (10分)	1 始めのあいさつをする。		●	●	<ul style="list-style-type: none"> 授業の始めを意識するために班長は全員がそろったことや姿勢を正しくしたことを確認してから号令を行うようにする。 	朗読カード 評価カード
	2 「このみち」を朗読する。 (1) 目標を自分で設定する。 (2) 朗読する。	●		●	<ul style="list-style-type: none"> 読む回数を前回の達成状況と照らし合わせて、設定できるようにする。 自分のできることや課題に気付くために読み終わったら隣の友達に評価カードを記入してもらうようにする。 声の大きさや速さなどの観点を示した評価カードを用意し、相互評価できるようにする。 	
	3 学習内容を知る。 ルールブックを作成しよう。	●	●		<ul style="list-style-type: none"> ワークシートやこれまでの教材を提示することで、前時とのつながりを意識できるようにする。 	
かかわる (35分)	4 ルールブックを作成する。 (1) 写真や映像を使って、ゲームの内容を確認する。	●			<ul style="list-style-type: none"> 前時に使用したルールブック作成の手順を示した手順書を用意し、学習の進め方を確認することができるようにする。 	手順書
	(2) 相手に伝わりやすい順番を考えながら、写真の順番を入れ替える。	●		●	<ul style="list-style-type: none"> 写真でイメージしにくい場合には、VTRで確認できることを伝える。その際、VTRの場所を記載したメモを準備し、生徒自身が内容を読み取って、活用できるようにする。 	写真 VTR
	(3) 友達同士で確認する。		●		<ul style="list-style-type: none"> 並び替えた写真に沿って実際に行動することで、うまく伝わるかどうか友達同士で確認できるようにする。 	
	(4) ルールをワークシートにまとめる。	●	●		<ul style="list-style-type: none"> 絵や写真、文字カードを使用しながら作成するワークシートを準備する。(Cさん、Dさん、Eさん、Fさん) ゲームの順番を整理してまとめることができるように接続詞を記入する枠を設けておく。(Aさん、Bさん、Gさん、Hさん) 説明文で記入したヒントカードを用意し困った際は、ヒントカードを手掛かりにして、ワークシートを記入できるようにする。 	ワークシート
	(5) ワークシートを基にしてペア同士で確認する。		●	●	<ul style="list-style-type: none"> ペア同士で話し合い活動ができるように、編成に配慮する。 文章ごとに評価の枠を設けることで、評価の観点を理解したり、実際に評価しやすくなったりすることができるようにする。 	ヒントカード
見つめる (5分)	5 本時を振り返る。		●		<ul style="list-style-type: none"> 評価カードを基にして、本時の目標を振り返り、自分のできたことや課題を認識できるようにする。 	評価カード
	6 終わりのあいさつをする。		●	●	<ul style="list-style-type: none"> 感想を出し合ったり、次時の学習内容を聞いたりすることで、次時への意欲や期待感を高めることができるようにする。 	

(5) 評価

- 必要な情報を整理して、相手にとって分かりやすいゲームのルールを書くことができたか。