

国語 第1学年 ことばあそびをつくろう

検討会の想定問答

指摘 1: この単元で身に付けることは何か。

返し: 言葉の音や意味のきまりを決め、友達を楽しめる言葉遊びを作る。作った後に試してもらい、説明が足りない所を直す。A(1)オの学習として、言葉遊びのきまりと自作例、友達が試した反応、説明を直した記録。

指摘 2: 何をもって学習できたと判断するか。

返し: おおむね満足できる状況は、相手の言葉を聞いて、受け取った音や意味に合う言葉を返しているという姿で捉える。語句や本文を示さず結論だけ述べる場合は、根拠を確かめる支援を行う。発言の回数や記述の長さでは判定しない。A(1)オの姿を本時の発言と記録に照らす。

指摘 3: 活動が楽しいだけで終わらないか。

返し: 言葉遊びのきまりと自作例、友達が試した反応、説明を直した記録を残す。活動後に、どの言葉を根拠にしたかを確認することで、A(1)オに関わる学習の中身を確認する。

指摘 4: つまづく児童にはどんな支援をするか。

返し: 言葉の意味を知らないまま音だけで答える、速い児童だけが活動する。これに対して、しりとりなど既知の遊びで独自例「りす→すな→なす」を声に出して確かめ、引き継いだ音に印を付ける。考える時間や絵の手掛かりを用意し、交代して言う。〔知識及び技能〕(1)オとA(1)オを切り離さず扱う。

指摘 5: 考えが違ったときはどう扱うか。

返し: 教師の結論を選ばせず、「どんなきまりを知らせると、友達もこの言葉遊びを楽しめますか」に戻す。言葉や本文で確かめられる点と、個人の感じ方を分け、A(1)オに関わる根拠を話し合う。

指摘 6: 本時の評価で態度まで決められるか。

返し: 本時の参加の様子だけでは決めない。学年の目標(3)を受け、単元を通した記録と見直しの理由を合わせて判断する。発言の多さや従順さを態度の評価にしない。

指摘 7: 端末がない学級でもできるか。

返し: 言葉遊びのきまりと自作例、友達が試した反応、説明を直した記録は紙に記録できる。端末があれば書き直し前後を保存して比較する。道具の操作をA(1)オの評価の代わりにしない。

指摘 8: 時間が足りないとき、どこを残すか。

返し: 総時数の出典は光村図書出版の年間指導計画である。活動量を調整する場合も、本時の問いを自分で考える場面と、根拠を比べて記録を見直す場面は残す。A(1)オで目指す姿が確認できるように配当を組み直す。

指摘 9: この教材で、練習と使えるようになった姿をどう分けるか。

返し: しりとりなど既知の遊びで独自例「りす→すな→なす」を声に出して確かめ、引き継いだ音に印を付ける。考える時間や絵の手掛かりを用意し、交代して言う。完成品だけでなく、言葉遊びのきまりと自作例、友達が試した反応、説明を直した記録。を見て、確かめ方と変えた理由を判断する。

指摘 10: 振り返りを感想だけにしないためには。

返し: 「どんなきまりを知らせると、友達もこの言葉遊びを楽しめますか」への答えを学習前後で読み比べる。変えた点に加え、理由を確かめて残した点も書く。A(1)オに関わる言葉の捉え方・使い方を記録する。

AIが作成した授業案です。授業での検証は未実施です。自校の教材・年間計画・学級の実態に合わせて確認してください。



Threads「三重でAI使うなら」(@mie_ai_katsuyo)
https://www.threads.com/@mie_ai_katsuyo

LINEオープンチャット
みえ先生ラボ

