

国語 第1学年 ことばあそびをつくろう

自分の学級に合わせて直すプロンプト

下の枠の文を全部そのままAI（ChatGPT・Claude・Gemini など）に貼り、質問に答えると、この単元の学習指導案が自分の学級に合わせて直ります。枠の後半には、直す対象の学習指導案が入っています。

あなたは小学校国語の授業づくりを手伝う役です。以下の指導案を、私の学級に合わせて直してください。最初に学級の人数と学習の組み方、関連する既習事項、読む・書く・話す際の困難や必要な配慮、使える授業時間と研究授業の位置、ICTと紙の道具について、一項目ずつ質問し、答えを待ってから次へ進んでください。条件がそろったら、言葉の音や意味のきまりを決め、友達が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。このねらいを保ち、目標・評価規準・計画・本時の活動の対応を確かめて全文を書き直してください。本文や台詞、挿絵、教科書固有の問題文は転載しないでください。時数や人数、時間配分は私の回答か出典があるものだけを使ってください。児童の反応を実測した事実として書かず、予想として示してください。三重の指導案の見出しの順を保ち、教師向けの文章に内部IDなどを出さないでください。変更した所と、その根拠となった私の回答を最後に示してください。直す対象の学習指導案は、この後に続けて書きます。

————ここから直す対象の学習指導案————

第1学年 国語科学習指導案

1 単元名「ことばあそびをつくろう」 教材名「ことばあそびをつくろう」

2 単元の目標

言葉遊びの音や意味のきまりに気付き、言葉の豊かさを感じられる。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せる。言葉の働きを確かめ、友達との交流を基に自分の学習を見直そうとする。

3 単元の評価規準

〔知識・技能〕①言葉遊びの音や意味のきまりに気付き、言葉の豊かさを感じている。〔知識及び技能〕(1)オ)

〔思考・判断・表現〕①「話すこと・聞くこと」において、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。(A(1)オ)

〔主体的に学習に取り組む態度〕①学習の見通しをもち、単元で確かめたいことに進んで取り組み、友達の言葉や自分の記録を基に、読み方・表し方を見直そうとしている。

4 指導上の考察

(1) 単元について

言葉の音や意味のきまりを決め、友達が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。学習指導要領のA(1)オを中心に据える。関連する知識・技能として〔知識及び技能〕(1)オを、言語活動の中で確かめる。年間計画の重点は知識・技能であり、本案ではそれを使う言語活動の関連項目としてA(1)オを加えている。

(2) 児童について（学級の実態を書く）

(3) 指導について

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。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。使った言葉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。

5 指導と評価の計画（全6時間）

第1次 第1時：○知っている言葉遊びのきまりを確かめる。 評価：学習状況を見て支援する。

第1次 第2時：○音と意味を使う遊び方を決める。 評価：学習状況を見て支援する。

第1次 第3時：○既習の語から自作例を集める。 評価：学習状況を見て支援する。

第1次 第4時：○きまりを文と図で説明する。 評価：学習状況を見て支援する。

第1次 第5時（本時）：○友達に試してもらい困った所を聞く。 評価：知①・思①（発言・学習記録）

第1次 第6時：○説明を直してもう一度遊ぶ。 評価：学習状況を見て支援する。

6 本時の指導 (5/6)

(1) 本時の目標

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せる。

(2) 学習過程

【導入】

学習活動：本時に使う教材・前時までのノートを確認、自分の最初の考えを短く書く。

○「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」

【めあて】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。

予想される児童の反応：・最後の音から始まる言葉を探した。

指導上の留意点：本時に考える対象を確認し、既に分かったことと、今日確かめたいことを分ける。児童の最初の言い方を残し、まとめて比べられるようにする。

【展開】

学習活動：○「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」

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。

自分の語や文、話し方を試し、相手が受け取った内容と比べる。直す箇所を自分で選び、理由とともに記録する。

交代して言葉を出し、聞き取った音や意味を確かめて応答する。きまりに合わないと感じたら、どの音や意味が違うかを伝え、相手の説明を聞いて確かめる。

予想される児童の反応：・最後の音から始まる言葉を探した。

・同じ音でも違う意味の言葉がある。

・音が一つ変わると別の言葉になった。

指導上の留意点：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。

想定するつまづき：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。

児童の考えを教師の想定した言い方にそろえない。理由が確かめられる考えは残し、根拠が異なるときはその違いを板書する。

評価：思①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。(発言と学習記録)

知①言葉遊びの音や意味のきまりに気づき、言葉の豊かさを感じている。([知識及び技能](1)オ)(使った言葉・音読や表記の確認)

【まとめ】

学習活動：【まとめ】今日確かめた言葉や表現と、それによって分かったことを対応させて自分の言葉でまとめる。

学習前の考えと比べ、付け加えたこと、残したこと、その理由を記す。

予想される児童の反応：・友達の考えを聞いて、自分の理由を詳しく説明できた。

・音が一つ変わると別の言葉になった。

指導上の留意点：まとめの文を先に与えて写させず、児童が本時に扱った具体的な言葉を入れる。書くことが難しい場合は口述を記録する。次の学習では、その記録を使って自分の表し方を確かめる。

評価：態①(学習前後の記録と、見直した理由)

(3) 板書計画 (縦書き・右から左へ)

右端に教材名とめあて、その左に問い「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」。

中央は児童が使った語や文の例を並べ、確かめる箇所に印を付ける。その左に直す前と後の表現を並べ、変えた理由を線で対応させる。左端に、今日確かめた言葉の使い方を児童の言葉でまとめる。縦書きで右から左に学習の順をたどる。

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

