

国語 第1学年 ことばあそび

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。初めに、学級の人数と学習の組み方、関連する既習事項、読む・書く・話す際の困難や配慮、使える時間と本時の位置、ICTと紙の道具の条件を一項目ずつ質問し、答えを待ってから次の質問へ進んでください。条件がそろったら、言葉遊びを通した語の関係という目標を保ち、言葉遊びの記録で学びを確認できるように全体を直してください。教科書の本文や台詞、挿絵、固有の問題は転載しないでください。配当時は出典に従い、活動の配分を提案する場合は提案と明示してください。児童の姿を実測済みの事実として創作しないでください。三重の指導案の見出しの順と評価の三観点を保ち、内部IDなどを先生向けの文章へ出さないでください。変更箇所と根拠を示してください。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」 教材名「ことばあそび」

2 単元の目標

次の学びを目指す。知識・技能では、身近な語句の意味を確かめ、話や文章で使う。言葉遊びを用いて、音や意味の関係の面白さに気付く。思考・判断・表現では、音や意味のきまりを決めて言葉をつなぎ、友達の語も加えて遊ぶ。交流や試行の前後を比べ、言葉遊びの記録を見直そうとする。

3 単元の評価規準

〔知識・技能〕①身近な語句の意味を確かめ、話や文章で使っている。言葉遊びを用いて、音や意味の関係の面白さに気付いている。〔知識及び技能〕(1)オ・〔知識及び技能〕(3)イ)

〔思考・判断・表現〕①「書くこと」において、学習カードの語句や説明を読み直し、表記や言い方を確かめて直している。(B(1)エ)

〔主体的に学習に取り組む態度〕①見通しをもって言葉や表現を検討し、交流で気付いた点を基に、自分の読み方や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

この単元では、言葉遊びを通した語の関係を中心に学ぶ。音や意味のきまりを決めて言葉をつなぎ、友達の語も加えて遊ぶ活動を組むことで、言葉について知ることと、目的に合わせて使うことを結び付ける。指導要領の〔知識及び技能〕(1)オ・〔知識及び技能〕(3)イとB(1)エに関係する学習である。公式単元一覧では知識事項が中心であるが、本案では言葉を使って見直す活動に関わるB(1)エを関連事項として加えた。成果は、言葉遊びの記録に示した判断と理由から捉える。

(2) 児童について（学級の実態を書く）

(3) 指導について

予想される難しさは、思い付いた語ならどれでも続けられるとすることである。使った言葉を並べ、つなぐ音を指で確かめる。初めの答えを消さずに残し、学習後に何を変えたか、なぜ残したかを比較できるようにする。児童の反応は予想である。実在の学級の姿を示すものではない。読む速さや記述量の差を、そのまま国語の力の差として扱わない。

5 指導と評価の計画（全3時間）

第1次 第1時：○言葉遊びを通した語の関係に関する既習を振り返る。○教材や教師作成の例を見比べ、単元の終わりに残す言葉遊びの記録の内容を確認する。評価：既習と語句の理解を見取り、支援の必要な箇所を把握する。

第2次 第2時（本時は2時）：○音や意味のきまりを決めて言葉をつなぎ、友達の語も加えて遊ぶ。○必要な語句や資料を整理し、自分の考えを記す。○次の言葉はどの音につなげればよいかを中心に交流し、根拠を調べ

直して表し方を検討する。 評価：知①（語句や関係の整理）・思①（作成途中の記録・発言）

第3次 第3時：○言葉遊びの記録を仕上げ、選んだ言葉や直した理由を伝える。 ○単元の前後の記録を読み比べ、他の学習でも使えそうな考え方を記す。 評価：思①（成果物）・態①（見直しの理由と単元中の記録）

6 本時の指導（2／3）

（1）本時の目標

音や意味のきまりを決めて言葉をつなぎ、友達の語も加えて遊ぶとともに、カードに書いた語句や説明を読み直して修正できる。

（2）学習過程

【導入】

学習活動：1 前時までの記録を確かめ、今日使う教材や資料を準備する。

○「次の言葉はどの音につなげればよいか」

【めあて】言葉遊びを通した語の関係について、自分の考えと理由を表そう。

予想される児童の反応：・終わりの音を聞くと次の言葉を選べる。

・どこを確かめれば答えられるか、使う教材や資料を見ている。

指導上の留意点：本時に使う具体例を見える所へ置く。思い付いた語ならどれでも続けられるとする姿が見られても、すぐに訂正せず、どの言葉や経験からそう判断したかを聞き取る。

【展開】

学習活動：2 音や意味のきまりを決めて言葉をつなぎ、友達の語も加えて遊ぶ。

3 書いたものを読み返し、「次の言葉はどの音につなげればよいか」を観点に、友達へ伝わりにくい箇所を確かめる。

4 必要な語句や構成を直し、直す前後と理由を残す。

○学習した語や説明をカードに書き、見本や資料と照らして表記・言い方を見直す。

予想される児童の反応：・終わりの音を聞くと次の言葉を選べる。

・友達の説明や試した結果と比べ、最初の答えを直すか検討している。

指導上の留意点：使った言葉を並べ、つなぐ音を指で確かめる。知識・技能では、身近な語句の意味を確かめ、話や文章で使っている。言葉遊びを用いて、音や意味の関係の面白さに気付いている。この姿を、使った言葉や読み書きの様子で確かめる。口頭で説明する、対象を指す、教師に記録してもらうなど表し方を選べるようにする。

評価：①学習カードの語句や説明を読み直し、表記や言い方を確かめて直している。（B(1)エ）（学習カードの修正前後）

【まとめ】

学習活動：5 言葉遊びの記録を確かめ、本時に選んだ言葉や方法と、その理由を伝える。

【まとめ】言葉を比べると、音や意味の共通点と違いが見付かる。

6 最初から変えた点、理由を確かめて残した点を振り返る。

予想される児童の反応：・自分が選んだ言葉や方法について、確かめたことを理由として説明している。

指導上の留意点：結論が教師の例と同じかだけで判定しない。次の言葉はどの音につなげればよいかへの答えに、語句や事実を示した説明があるかを見る。課題が残る場合は、次の関連学習でも同じ観点で記録を集める。

評価：知①（言葉遊びの記録と実際の言葉の使用）・態①（単元を通した試行や見直し）

（3）本時の評価

おおむね満足できる状況は、音や意味のきまりを決めて言葉をつなぎ、友達の語も加えて遊ぶという学習に取り組んでいる姿である。初稿・見直した稿・修正理由を基に判断する。思い付いた語ならどれでも続けられるとする場合は、使った言葉を並べ、つなぐ音を指で確かめる。読み書きの速さや発表の回数ではなく、本時の目標に関わる言葉の使い方と判断を捉える。関連する書くことの評価では、学習カードを読み直して訂正した箇所と、その理由を確認する。

（４）板書計画（縦書き・右から左へ）

縦書きで右から左へ構成する。右端に単元名と本時の問い。その左に、児童が最初に出した考えと比較する例を置く。中央には言葉遊びを通した語の関係を確かめる語句や関係を並べ、線や矢印で根拠と判断を結ぶ。左側に言葉遊びの記録で残す項目と見直しの理由を置く。左端は本時に理解できたこととその後に使う場面の記録にする。教科書の台詞や文章はこの配布物へ複製しない。

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

