

国語 第6学年 古典芸能の世界 / 狂言「柿山伏」を楽しもう

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、狂言の言葉や動きと出来事の間接関係を確認、古典芸能の面白さを考える。声の大きさやまねの上手さだけで評価しない。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6学年 国語科学習指導案

1 単元名 「古典芸能の世界 / 狂言「柿山伏」を楽しもう」 教材名「古典芸能の世界 / 狂言「柿山伏」を楽しもう」

2 単元の目標

古典芸能の解説や作品に親しみ、昔の人の感じ方を知ることができる。作品の内容から考えた狂言の面白さを、言葉や動きを根拠にまとめることができる。言葉の働きを確認、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古典芸能の解説や作品に親しみ、昔の人の感じ方を知っている。〔知識及び技能〕(3)イ)

〔思考・判断・表現〕①「読むこと」において、作品の内容から考えた狂言の面白さを、言葉や動きを根拠にまとめている。(C(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

狂言の言葉や動きと出来事の間接関係を確認、古典芸能の面白さを考える。声の大きさやまねの上手さだけで評価しない。学習指導要領のC(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〕(3)イを、言語活動の中で確かめる。年間指導計画の重点項目は知識・技能である。本案では、身に付けた知識を文や話の中で使う言語活動に対応する思考・判断・表現の事項も関連付けている。

(2) 児童について（学級の実態を書く）

(3) 指導について

教科書の解説と利用可能な公式の上演資料を分けて確かめる。教科書の台詞は教師が授業内で示し、配布する指導案には引用しない。演じることが苦手な児童は言葉と動きの関係を図で説明する。おおむね満足できる状況は、作品の内容から考えた狂言の面白さを、言葉や動きを根拠にまとめ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、根拠を確認する支援を行う。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2時間）

第1次 第1時：○解説で狂言の特色を確認。作品の出来事と人物を整理する。評価：学習状況を見て支援する。

第2次 第2時（本時）：○言葉と動きの働きを比べる。面白さの理由を根拠付きで伝える。評価：思①（発言・学習記録）

6 本時の指導 (2/2)

(1) 本時の目標

作品の内容から考えた狂言の面白さを、言葉や動きを根拠にまとめることができる。

(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。

○「どの言葉や動きが、人物の様子や面白さを伝えていますか」

【めあて】狂言の言葉や動きと出来事の間接関係を確認、古典芸能の面白さを考える。

予想される児童の反応：・言葉の繰り返しで出来事が分かりやすくなった。

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：○「どの言葉や動きが、人物の様子や面白さを伝えていますか」

言葉と動きの働きを比べる。面白さの理由を根拠付きで伝える。

言葉・動き・そこから受けた印象を対応させた鑑賞メモ。

自分が選んだ言葉とその理由を相手に説明する。聞き手は、意図した意味が伝わった箇所と確かめたい箇所を返す。

予想される児童の反応：・言葉の繰り返しで出来事が分かりやすくなった。

・動きがあると人物の気持ちを想像しやすい。

・現代と違う言い方でも面白さが伝わる。

指導上の留意点：教科書の解説と利用可能な公式の上演資料を分けて確かめる。教科書の台詞は教師が授業内で示し、配布する指導案には引用しない。演じることが苦手な児童は言葉と動きの関係を図で説明する。

想定するつまづき：笑った理由が説明できない、作品にない台詞を既存の本文として足す。

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 作品の内容から考えた狂言の面白さを、言葉や動きを根拠にまとめている。(発言と学習記録)

【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。

・現代と違う言い方でも面白さが伝わる。

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、その記録を使って紹介や説明の文章を直す。

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)

右端に題名と本時のめあて。その左に問い「どの言葉や動きが、人物の様子や面白さを伝えていますか」。中央は根拠となる言葉・本文の箇所と、そこから考えたことを上下に対応させる。根拠の本文は先生が教科書から書き入れる。中央から左に児童の考えを並べ、同じところを囲み、違いの理由を線で結ぶ。左端に、本時で確かめた具体的な言葉を含むまとめと、考えを見直した理由を書く欄を置く。縦書きで右から左へ学習の順をたどれるようにする。

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

