１　指導者　齋藤　美穂

２　単元名　「ことばで絵をつたえよう」

３　本単元で身に付けたい資質・能力

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | 本単元で目指すレベル | **１** | **２** | **３** |
| ① | 知識及び技能 |  | ○ |  |
| ② | 思考力，判断力，表現力 |  | 〇 |  |
| ② | 共感的な人間関係 |  | ○ |  |
| ③ | チャレンジ精神 |  | ○ |  |

４　単元設定

（１）単元概要

　　本単元は，学習指導要領解説，第１学年及び第２学年の内容Ａ「話すこと・聞くこと」（１）イに示された指導事項に関する指導のために設定されたものである。

（１）話すこと・聞くことに関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

イ　相手に伝わるように，行動したことや経験したことに基づいて，話す事柄の順序を考えること。

　　本単元は，絵の描き方を，その絵を見ていない相手に，言葉のみで説明するというものであり，聞き手に正しく伝わるように，必要な情報を順序立てて説明することをねらいとしている。単元のゴールに，自分で作った「お絵描きゲーム」を行うことによって，自分の説明が相手に伝わることの喜びを感じることができると考える。また，順序立てて説明するよさに気付かせ，他教科にも活かしていくことができると考える。

（２）単元目標

　　相手に伝わるように，話す事柄の順序を考え，絵の描き方を説明することができる。

　　○事柄の順序など情報と情報との関係について理解することができる。 （知識・技能）

　　○相手に伝わるように，話す事柄の順序を考えることができる。 （思考・判断・表現）

　　○進んで相手に伝わるように話す事柄の順序を考え，絵の描き方を説明しようとしている。

（主体的に学習に取り組む態度）

（３）児童実態及び指導の手立て

本単元に対するアンケート調査や単元末テスト，レディネステスト（令和３年６月１日実施）の結果は，以下の通りであった。

①　話すことが好きである。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　９５％

②　聞き取りの問題　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　４７％

　　アンケートの結果から，話すことが好きな児童は，９５％と多い。実際に，授業でも積極的に挙手し，発言する児童が多く見られる。しかし，相手意識を持って話をしている児童は少なく，ペア活動でも自分の言いたいことだけを話し，相手の表情や反応を見て伝わっているかどうかを確認している様子は見られない。また，レディネステストの結果から，聞き取りの問題で，聞き取ったことをメモできた児童は４７％と低い。

　　このことから，相手に伝わるように話す順序や言葉を考えたり，相手の話を大事な言葉を落とさないように聞いたりすることができるように単元を設定していきたい。

　　ＩＣＴ活用においては，「お絵描きゲーム」を行う際に，クロムブックのジャムボードに絵を描かせる。ジャムボードを使うことによって，絵を描き間違えた際にすぐに消して書き直しができたり，全員の画面を共有することで，完成した絵の違いから説明の不十分さを考えたりすることができると考える。また，説明の様子をクロムブックで撮影することにより，後で何度も見返し，良さや改善点を見付ける手立てになると考える。

（４）単元構想の工夫

　　本単元の学習において，相手を意識して話をすることの大切さを感じさせていきたい。

　　指導にあたっては，単元のゴールに「みんなにつたわれ！お絵かきゲーム」を設定した。単元の始めに，教師が不十分な説明のお絵描きゲームを行い，「みんなが同じ絵を描くためにはどのように説明したらよいか。」という共通の課題を持たせ，学習に取り組ませる。また，悪い例と良い例を比較させることで，自分達で，説明のポイントを見付けさせていく。そして，そのポイントを使いながら，自分のお絵描きゲームの説明を考えることができるようにする。お絵描きゲームでは，「相談タイム」を設け，児童同士でアドバイスさせることにより，話し手と聞き手の両方の立場から課題を考えさせていきたい。また，自分達で解決することができたという達成感を味わわせていきたい。

（５）資質・能力とのかかわり

「思考力・判断力・表現力」に関して，話すときには，相手に伝わることが大事であることを理解し，相手に伝わるようにするために，話す順序や言葉の使い方を考えて説明する力を付けていきたい。

「共感的な人間関係」に関して，ペアでお絵描きゲームを行う場を設定する。その中で，お互いの説明の良い点・改善点を話し合わせることで，良い所を認めてもらううれしさを感じたり，一人で考えていた時には気付けなかったことに気付けたりする中で，友達と認め合い，助け合いながら学習していこうとする力を付けていきたい。

「チャレンジ精神」に関して，単元の始めに，教師が不十分な説明のお絵描きゲームを行うことによって，「もっと分かりやすく説明できる。」「自分で考えたお絵描きゲームをしてみたい。」と関心意欲を喚起し，チャレンジ精神を育てていきたい。

５　単元計画（全５時間）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 小単元名 | 学習内容 | 本時のねらい | | | ・児童の「学び」の姿  （例）～している。  ☆ICTの活用 | 育成できる資質・能力 | | |
| 知 | 思 | 学 |  | ② | ③ | ④ |
| 学習の見通しを立てよう  （１） | ○教師の説明を聞きながら，お絵描きゲームに取り組み，上手く描けなかった理由を出し合う。 |  | ○ | ○ | ・お絵描きゲームに関心を持ち，教師の説明を聞き，絵を描いている。  ・上手く描けなかった理由を説明している。  ☆クロムブックのジャムボードに，教師の説明通りの絵を描く。 |  |  | ○ |
| 分かりやすい説明の仕方を考え，お絵描きゲームをしよう  （３） | ○教科書の例を基に，分かりやすい説明の仕方を考える。 | ○ |  |  | ・お絵描きゲームを行い，上手く描けた理由を説明している。  ・よい説明文から，「順序を表す言葉」「形や向き」「場所」を使って説明するとよいことに気付いている。  ☆クロムブックのジャムボードに，教科書の説明通りの絵を描く。 | ○ |  |  |
| ○自分の選んだ絵を見ながら，説明の文章を考えて書く。 |  | ○ |  | ・「順序を表す言葉」「形や向き」「場所」を使って，文章を書いている。 | ○ |  |  |
| ○お絵描きゲームをし，友達からのアドバイスを基に，説明を考え直し，再度お絵描きゲームをする。  （本時） |  | ○ | ○ | ・相手に伝わるように，順序を意識して説明している。  ・分かりやすかったり，分かりにくかったりしたことを出し合い，どうすれば伝わるかアドバイスしている。  ☆クロムブックのジャムボードに，友達の説明通りの絵を描く。 | ○ | ○ |  |
| 学習を振り返ろう  （１） | ○単元の始めに教師が提示したお絵描きゲームを修正し，学習のまとめをする。 |  | ○ |  | ・教師のお絵描きゲームの説明を，これまでに学習したことを使って修正している。 | ○ |  |  |

１　学　年　第２学年　男子１３名　女子８名　計２１名

２　本時の目標

　　　「お絵描きゲーム」をして，分かりやすかったところ・分かりにくかったところを話し合うことを通して，相手に分かりやすく伝えるためには，話す順序や言葉の使い方に気を付けなければいけないことに気付き，それを基に説明することができる。

３　本時の「学び」を実行する振り返り確認問題　　と　　評価規準

|  |  |
| --- | --- |
| A | 「順序を表す言葉」や「形・大きさ・向き」などに気を付けながら説明している。さらに，相手の説明を聞いて，良い点や改善点を伝えている。 |
| B | 「順序を表す言葉」や「形・大きさ・向き」などに気を付けながら説明している。 |
| C | 「順序を表す言葉」や「形・大きさ・向き」などに気を付けながら説明できない。 |

４　板書計画

|  |
| --- |
| ことばで絵をつたえよう  めあて  つたえ名人のわざを　つかって、  友だちに　絵の　かき方を　せつめいしよう。  校長先生のせつめい  　　①絵のせつめいをします。  　　②四角をかいてください。  　　③三角をかいてください。  　　④三角をかいてください。  　　⑤これでできあがりです。  つたえ名人の　わざ  ・何をかくのかつたえる。  ・じゅんじょ  　「はじめに」「つぎに」「さいごに」  ・形  　「丸」「三角」「四角」  ・大きさ  ・むき  ・数  新しく見つけたわざ  ・大きさをつたえるときは  　「～くらい」とれいをつかう。  ・色  ふりかえり  ・せつめいがうまくつたわった。  ・アドバイスしてくれてうれしかった。 |

５　本時の展開

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 学習  展開 | 「学び」の過程 | ◇全体や個への手立て  ◆他教科等との関連  ☆ICTの活用 |
| ・児童の思考の深まり（具体） ○教師の問い（具体) |
| 課題設定・情報収集 | 問題場面  の設定  課題設定  解決の見通し | ○校長先生からビデオレターが届いています。観てみましょう。  《ビデオの内容》  校長先生が１年生に絵の描き方の説明をしたが，上手く伝わらなかった。どのように説明したらよいのか悩んでいるので，２年生に考えてほしい。  　①絵の説明をします。②四角をかいてください。③三角をかいてください。  　④三角をかいてくさだい。⑤これで出来上がりです。  ○どんなふうに説明したら絵の描き方が伝わるでしょう。  ・何の絵の説明なのか，始めに伝えるといいと思います。  ・四角ではなくて，縦向きの長四角と言えばよかったです。  ・三角に付け足して，下向きの三角がいいと思います。  ・最後の三角は，黒く塗って下さいと言えばいいです。  ○今出てきた技を使って，今日は友達に伝わるように絵の描き方を説明しましょう。  めあて　　つたえ名人のわざをつかって，友だちに　絵のかき方を　せつめいしよう。 | ☆事前にクロムブックに録画していた映像を，大型テレビで映す。  ◇説明の観点を児童から出させるため，校長先生の不十分な説明を提示する。（鉛筆の絵）  ◇校長先生の説明に合わせて実際に描かせることで，描く場所や向きが分からないことを実感させる。  ◇児童から出てきた観点（伝え名人の技）を板書し，友達同士で説明し合う時のアドバイスの視点にさせる。 |
| 整理・分析 | 自力解決  集団思考  協働学習で「学び」を確かめる | ○絵の描き方を説明しましょう。描けたら答えの絵と比べてみましょう。  ・全然違う。  ・だいたい合っていたけど，魚のしっぽの向きが違った。  ・上手く伝わらなかったのはどうしてだろう。  ○上手く伝わらなかったところは，どんな風に説明したらいいか一緒に考えてみましょう。上手くいったところは，どの言葉が分かりやすかったか話し合ってみましょう。  ・丸の大きさは，だいたいグーの大きさくらいですって言ったらどうかな。  ・左向きの三角って言ったら，しっぽの向きが伝わると思うよ。  ・黒い丸を描いてくださいって言ったら，パンダに近づくね。  ○友達からたくさんアドバイスをもらえたね。それを基に，もう一度絵の描き方を別の人に伝えてみましょう。  ・さっきより絵の描き方が伝わった。  ・答えの絵と同じ絵を描いてくれた。 | ☆クロムブックのジャムボードに絵を描かせる。  ◇観点を基にアドバイスさせる。  ◇友達からもらったアドバイスは，後で見て分かるように，赤鉛筆で書き加えさせる。  ☆クロムブックのジャムボードに絵を描かせる。 |
| まとめ | 「学び」のまとめ | ○どんな説明をすると相手によく伝わりましたか。  まとめ  ・大きさをつたえるときには，れいをつかって言う。  　（グーくらい，ゆびのつめくらい）  ・色を伝えるといい場合もある。（黒くぬる。） | ◇児童から出てきた言葉でまとめができるよう，相手に伝わるために大事だと思ったことを問う。  ◇出てきたポイントは，「伝え名人の技」として書き加え，本時の学習でさらにレベルアップしたことを実感させる。  ◇始めの説明から大きく変容した児童がいた場合は，それを取り上げ，その児童の説明で全員が絵を描き，修正後の説明の良さを発表させることで，まとめにつなげる。 |
| 実行・振り返り | 「学び」の実行  「学び」の振り返り | ○今日の学習の振り返りを書きましょう。  ・１回目で上手く伝わらなかったけど，○○さんが「こうしたらいいよ。」とアドバイスしてくれたのでうれしかったです。２回目は上手く説明できました。  ・○○くんの絵が，私の絵と同じで，説明したことが上手く伝わっていてうれしかったです。 | ◇協力して活動できたことを評価する。  ◇次時は，校長先生の説明が１年生に伝わるように考えていくことを伝え，意欲を持たせる。 |