

第1学年 国語「これは、なんででしょう」

学校クイズの問題を作るために対象物の要素分解をする。

1 単元について

■目標

- 話題に沿って話し合い、分からないことを尋ねたり、それに答えたりすることができる。
- 身近なものの中から問題にするものを選び、必要な事柄を集めることができる。

■プログラミング教育の視点

- 対象物にはいろいろな要素が組み合わさっていることに気づき、目的に応じて、その構造を分解することができる。
- 複数あるカードを、自分が意図した順に並べ替えることができる。

2 指導計画

時間	主な学習活動	プログラミング教育の視点に立った留意点
1	<ul style="list-style-type: none">●学校クイズの手順を理解し、学習の見通しをもつ。●学校クイズの対象物（問題の答え）を決める。	
2 (本時)	<ul style="list-style-type: none">●問題の作り方を知る。●二人組で問題作りをする。<ul style="list-style-type: none">・カードに対象物の特徴を書く。・カードを並べ替える。	<ul style="list-style-type: none">○対象物には、様々なカテゴリがあることを確認し、並べ替えがしやすいようにカテゴリごとに色の違うカードを用いる。○自分の意図した順にカードを並べ替えさせる。
3	<ul style="list-style-type: none">●学校クイズ大会の進め方を知る。●学校クイズ大会をする。	

3 本時について

■目標

- ものの特徴を考え、二人で話し合っゲームの問題をつくることができる。

■プログラミング教育の視点

- 対象物にはいろいろな要素が組み合わさっていることに気づき、目的に応じて、その構造を分解することができる。
- 複数あるカードを、自分が意図した順に並べ替えることができる。

4 本時の流れ

	●主な学習活動	○支援・留意点 ☆教科等の評価（評価方法） ★プログラミング教育の視点に関わる評価（評価方法）
導入	●前時の学習内容を振り返る。 学校クイズのもんだいをかんがえよう。	○本時の問題づくりを行うために必要となる、既習事項を確認する。
展開	●問題の作り方を知る。 ・対象物（問題の答え）の特徴を挙げ、カテゴリを知る。 黒板……緑（色） 四角い（形） 大きい（大きさ） 教室にある（場所） 1つ（数） ●二人組で問題作りを行う。 ・対象物の特徴をカードに書く。 カード（カテゴリ） ○形 ○色 ○数 ○場所 ○大きさ・長さ ○つくり ○動き ○使い方・はたらき ○その他 ・カードを並び替えて、どの順番で問題として出題するかを決め、ワークシートに貼る。 ・並べたカードを見て、問題を書く。	○問題をつくる過程を例示し、作り方を理解させる。 ○教員が例題を出し、児童とのやり取りを通して、対象物には、「形」や「色」など様々なカテゴリがあることを確認する。 ○対象物の特徴を問題として、出題することを押さえる。 ○カテゴリごとに色の違うカードを用意する。 ○カードの中から5枚を選び、特徴を書かせる。 ○どのカードを使えばよりよい問題になるかを考えさせる。 ☆ものの特徴を表す言葉を正しく理解している。 (発言) ★二人組で意見を出し合い、特徴を考えて、問題を出す順番を考えている。 (発言・ワークシート)
まとめ	●次時の学習内容を知る。	○今日作った問題を基に、学校クイズ大会をすることを伝え、見通しをもたせる。