

国語

単元名 分かりやすく伝えよう!

中学部 柳川公三子

単元の目標

- ・写真を見て、何がどのような状態で置かれているか説明することができる。(知識・技能)
- ・相手に分かりやすく伝えるためには、何をどんな順序で説明したらよいか考えたり、相手の反応を見ながら必要な説明を追加、修正したりして分かりやすく伝えることができる。(思考・判断・表現)
- ・友達の説明を聞いて活動する際、分かりにくい点について自分から質問したり、確認したりすることができる。(学びに向かう力)

プログラミング教育の目標

- ・写真に写っている物を同じように再現するには、何をどのような順で動作を行えばよいかを予測し、順序立てて説明することができる。(学びに向かう力)

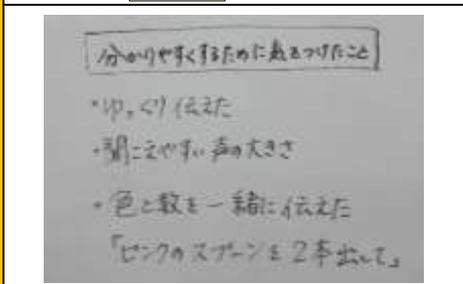
学習グループ・プログラミングツールについて

- ・中学部1～3年5名のグループ。5名は、「いつ、誰とどこへ行った。」「何と何を食べた。」などの日常的な簡単な文章を読んで、内容を理解することはできる。しかし、相手を意識して「分かりやすく」伝えることが難しい。
- ・生徒が言葉で説明しやすいように、身近な食器や文房具を活用し、色や数、向き、置き方など、いくつかの観点に着目できるようにした。
- ・写真に写っている物を言葉で説明し、それを聞いて揃えた物が合っているかどうかを、写真と実物を見比べて確認できるようにした。
- ・チーム対抗で、「出題者」と「解答者」に分かれ、正答数を競うゲーム形式で学習することで、「勝ちたい」意欲から「相手に伝わりやすい説明をすること」や「集中して聞くこと」に主体的に取り組めるようにした。
- ・出題者、解答者としての活動を振り返り、「分かりやすさ」の点で工夫したことや気付いたことを発表して共有し、他者の考えを参考にして「学び合う」ことができるようにした。

指導計画（全 10 時間）

| | | |
|-----|------|-------------------------|
| 第1次 | 4 時間 | ・説明について考えよう！ |
| 第2次 | 6 時間 | ・分かりやすく説明しよう！ ※本時（7/10） |

教材・授業の様子

| | |
|--|---|
|  | <p>【写真カードと実物】</p> <p>いろんな置き方をした身近な実物の写真カードを見て、「出題者」はその状態を解答者に分かりやすく説明する。写真が見えない相手が分かりやすいように、「何（名詞）」だけでなく、色や数、位置、向きなどを順序よく説明する必要があるように、よく似た実物をたくさん用意した。</p> |
|  | <p>【観点を考えやすくする課題設定】</p> <p>どのように置かれているかという「状態」についてどのような説明があると、相手が分かりやすいかをつかむことができるように、実物の種類を徐々に増やし、置き方も段階的に複雑にしていった。</p> |
|  | <p>【出題者自身が必要な説明に気付き、追加、訂正できる学習形態】</p> <p>出題者は、解答者の動作（実行）を見て、自分の説明が伝わりやすかったか、どんな説明を追加したらよいかということが判断できる。そして、すぐに追加、修正することで、相手の動作も修正される。自分の説明に関する評価が即時にフィードバックされる。</p> |
|  | <p>【出題や解答を振り返り、「気付き」を視覚化】</p> <p>ゲーム終了毎に、出題者は伝わりやすくするために気を付けたこと、解答者は解答してみて気付いたことを言語化する。言語化することで自身の気付きを整理する機会とする。さらに、それをホワイトボードに視覚化して共有することで、他者の気付きを参考にして自分も試し、気付きや学びを深められるようにする（協働学習）。</p> |

授業の流れ

● 児童生徒の反応

| 学習活動 | 指導上の留意点 |
|---|---|
| <p>①本時の学習の流れとめあてを聞く。</p> <p>●今日はどんな課題だろう。相手チームに負けないぞ。</p> | <p>◎チーム対抗のゲーム形式にすることで、チームメイトに伝わりやすく説明しようと意欲的に取り組むことができるようにする。</p> |
| <p>②「分かりやすく説明しよう!」ゲームをする。</p> <p>（出題者：予測、命令の置き換え）</p> <p>●何から説明しようか。</p> <p>●何て言えば伝わりやすいかな。</p> <p>（解答者：実行）</p> <p>●こういうことかな。</p> <p>●これでいいのかな。</p> | <p>◎前時の気付きを生かす機会がもてるような問題を作成しておく。</p> <p>◎前時の気付きを基に、さらに発展、応用して「分かりやすく」説明する学習ができるような問題を作成しておく。</p> |

| | |
|---|---|
| <p>③今回、新しく使った説明の仕方を振り返る。 (出題者)</p> <ul style="list-style-type: none"> ●こんなふうに説明したら、相手に伝わりやすかった。 <p>(解答者)</p> <ul style="list-style-type: none"> ●こんなふうに説明してくれたら分かりやすかった。 | <ul style="list-style-type: none"> ◎1回戦毎にゲームを振り返り、出題者は「相手に伝わるように」説明するために気を付けたことを、解答者は「どんな説明が分かりやすかったか」を発表して共有し、「分かりやすい」説明について、経験を基に考える機会とする。 ◎発表で出てきた意見を板書して視覚化し、次のゲームで参考にできるようにする。 |
| <p>④②と③をセットで3回繰り返す。 (出題者)</p> <ul style="list-style-type: none"> ●さっきのような説明が伝わりやすかったから、自分もそのようにやってみよう。 ●うまく説明できるかな。やってみよう。 <p>(解答者)</p> <ul style="list-style-type: none"> ●たくさん解答できるかな。がんばるぞ。 | <ul style="list-style-type: none"> ◎全ての生徒が、出題者と解答者の両方を担当できるよう、第3回戦まで行うようにする。 |
| <p>⑤今回、新しく使った説明の仕方を振り返る。 ●そういう説明の仕方もあるんだ。 ●相手は、その方が分かりやすいのか。 ●次はどんな物が出てくるかな。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ◎いろんな説明の仕方があることを知り、次に生かせるように整理し、ホワイトボードに書き止める。(視覚化) ◎学習を積み重ね、「分かりやすい」説明のポイントがたくさん分かるようになってきたことが実感できるようにする。 ◎次回の参考資料になるよう、本時の気付き(板書)の画像をプリントアウトして配布し、蓄積できるようにする。 |

単元の評価

- ・単元開始当初出題者は、「○○があります」と、名詞のみで説明していたが、自分の説明を聞いて、同じ物でも、色や数が異なる状態を示す解答となったのを見て、必要な条件を考え、説明を追加することができた。また、相手の反応を見ながら説明を修正することができた。
- ・友達の説明を聞いて活動する際、分かりにくい点について自分から「何本ですか?」「何色ですか?」「○色は何本ですか?」などと質問することができた。

プログラミング教育の評価

- ・単元開始当初出題者は、解答者が自分の説明と違う動作をした際に、「違います。○○です。」と修正の説明をしていた生徒が、解答者の様子を見て、「△△を戻してください。」「○○を出してください。」「○○の上に□□を置いてください。」と相手に伝わりやすい説明の順序を考えたり、相手の動作を一つ一つ確認したりしながら次の説明をするなど、「予測・説明(命令の置き換え)⇒実行」のサイクルを繰り返しながら、相手に伝わりやすい説明を予測し、相手の動作からフィードバックし、説明を修正することができた。

プログラミング教育実践の流れとポイント

① 十分な体験や操作活動

相手に伝える内容を、物の名称のみの説明から色や数、配置の仕方など、説明が必要な条件を段階的に増やし、複数の条件に着目できるようにする。出題者と解答者を相互に経験する機会をもつ。

② 目的の理解

- ・どんな伝え方が分かりやすいか考えよう。
- ・相手に伝わりやすい説明をして、たくさん正解しよう。

③ 一連の動作や活動の予測

・出題者は、写真が示す物の「状態」を見て、どの条件をどんな順番で説明すると、相手が写真の通りに再現できるか予測し、説明の仕方を考える。

※右図の状態を再現する際、「緑の皿があります。その上にピンクのスプーンが2本と水色のフォークが1本あります。」のように皿を先に用意した方が次の動作がしやすいことを予測する。



④ 命令への置き換え

・出題者は、相手に伝わりやすいだろうと予測した説明を言葉で伝える。



⑤ 実行

- ・解答者は、出題者の説明を聞いて、実物を揃えて置く。
 - ・出題者は、写真と同じになったか確認する。
- ※写真と同じになるまで、③～⑤を繰り返す。

