

国語科学習指導案

日 時 令和2年11月25日(水)

第5校時 13:30～14:20

対 象 第3学年B組 30名

学校名 港区立御成門中学校

授業者 主任教諭 久保田 彦

会 場 2階 3年B組教室

1 単元名 「対面コミュニケーション」と「チャットコミュニケーション」を比較しよう！

2 単元の目標

- (1) コミュニケーション媒体の特徴について理解を深めることができる。〔知識及び技能〕(1) ウ
- (2) 互いの発言を生かしたりしながら話し合い、合意形成に向けて考えを広げたり深めたりすることができる。〔思考力、判断力、表現力〕A (1) オ
- (3) 言葉がもつ価値観を認識するとともに、読書を通して自己を向上させ、我が国の言語文化に関わり、思いや考えを伝え合おうとする態度を養う。〔学びに向かう力・人間性等〕

*参考

教科の目標

社会生活における人との関わりの中で伝え合う力を高め、思考力や想像力を養う。(2)

各学年の内容 〔思考力、判断力、表現力等〕

進行の仕方を工夫したり互いの発言を生かしたりしながら話し合い、合意形成に向けて考えを広げたり深めたりすること。(A話すこと・聞くこと (1) オ)

3 本単元における言語活動

合意形成ゲームを対面およびチャットで行い、それぞれの特徴について意見交換を行う。

(関連:「知識及び技能」(1))

4 単元の評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①コミュニケーション媒体の特徴について理解を深めることができる。((1) ウ)	①互いの発言を生かしたりしながら話し合い、合意形成に向けて考えを広げたり深めたりすることができる。(A (1) オ)	①進んで合意形成に向けてコミュニケーション取ろうとしている。

5 指導と評価の計画（4時間）

時	主たる学習活動	評価する内容	評価方法
1	○合意形成ゲームをチャット上で行い、対面とチャットのメリット・デメリットを考える。	〔思考・判断・表現〕①	ワークシート①②③
2	○3時に備え、合意形成ゲームの自分の意見を考え、ワークシートに記入する。 ○周囲と相談しながら対面とチャットの比較したい項目をワークシートに書き出す。		
3 本時	○対面コミュニケーションによる合意形成ゲームを行う。 ○チャット上で合意形成ゲームを行う。 ○対面とチャットの比較を個人で行った後、グループで話し合い評価の一致が多かった項目と評価が分かれた項目をまとめる。	〔主体的に学習に取り組む態度〕	チャットのログ・ワークシート④⑤⑥⑦
4	○クラスアンケート調査の結果をもとに、それぞれの特徴について理解したことと、それに対する自分の考えを作文する。	〔知識・技能〕①	作文（ワークシート⑧）

6 本時の目標

進んでやり取りを行い、対面とチャットそれぞれの特徴を捉える。

7 本時の展開

時間	学習活動	指導上の留意点	評価
導入 5分	○本時の目標を確認する。 ○本時の見通しをもつ。	・本時目標は板書、流れはスクリンを使用し明示する。	
展開 40分	○合意形成ゲーム（無人島漂流） *対面コミュニケーション ・ミニホワイトボードを使用し、各自根拠を基に考え話し合う。 ・班の答えを理由とともに発表する。 ○合意形成ゲーム（小さな泥棒） *チャットコミュニケーション	・ワークシートを参考にゲームの舞台設定の確認をする。 ・話し合いが活発ではない班にも、あえて助言等を行わない。 ・ワークシートを参考にの舞台設定の確認をする。 ・ネットワーク上のトラブル	【主体的に学習に取り組む態度】

	・ School Takt のコメント機能を使い、各自の根拠を基にやり取りとする。 ・ 班の答えを理由とともに発表する。 ○比較して気付いたことをまとめる。 ・ 個人の意見をまとめた後、班で意見交換し、選択が集中したものと割れた項目をまとめる。 ・ 班の意見を発表 ・ 個人の答えを Forms のアンケートに入力	ル以外、あえて介入しない。 ・ 選択の集中が予測されるものは外した上で意見交換させる。 ・ 根拠を基に代表者に発表させる。 ・ スクリーンを使用し発表を補足する。	チャットのログ・ワークシート
まとめ 5分	○次回の学習の見通しを持つ。	・ 今回のアンケート集計の結果とワークシートをもとに自分の考えをまとめることを確認する。	

8 本時の評価

・ 評価の方法：チャットのログ・ワークシート【主体的に学習に取り組む態度】

(A) 前時のワークシートにある根拠のキーワードと新たな根拠を使い、チャット上で意見交換をしている。ワークシートに他の班員と同様に選択の理由が書けている。

(B) 前時のワークシートに記入されている自身の根拠のキーワードを使い、チャット上で意見交換をしている。ワークシートに他の班員と同様に選択の理由が書けている。

9 板書計画

マグネットスクリーン	対面とチャット 目標：進んでコミュニケーションをとり、それぞれの特徴を捉えよう！ 評価項目 ・ 自身の根拠のキーワードを使い、チャット上で意見交換をしている。 ・ ワークシートに選択の理由が書けている。
-------------------	---

10 タブレット端末の活用において期待される効果

・ 対面とチャットの両方を体験させ比較させることで、それぞれの特徴を深くとらえることがで

きる。

- ・タイピング能力は高いが、対面の発言が苦手な生徒でも積極的にコミュニケーションに参加することができる。

1 1 ICT機器活用

活用機器：指導者用タブレット・学習者用タブレット

アプリケーションソフト等：Microsoft PowerPoint・まなびポケット（School Takt）

1 2 合意形成ゲーム用教具

対面用（ボード・マグネット）



タブレット端末（画面は School Takt）



1 3 参考文献 「あそびDEまなぶ」 <https://www.asobide.com/consensus-game-type/>