

## 第6学年 学級活動学習指導案

- 1 単元名 真偽クイズを作ろう
- 2 単元の目標  
友達の良さを見つけて、友達のことをより理解する。
- 3 本時の学習
  - (1) 目標  
友達についての真偽クイズを作り、誰のことなのかを当て合うことを通して、友達の良さに気付くことができる。
  - (2) 育てたいプログラミングの考え方  
命題に対して、真偽という単純な答えを重ねることで、情報を整理していくことができることに気付く。
  - (3) 展開

学習活動	・指導上の留意点 (◇評価)
1 本時の課題をつかむ。	
友達の真偽クイズを作り、誰のことなのか当て合おう。	
2 真偽クイズを作る。 ・グループで答えとなる人を選ぶ。 ・その人を表す特徴的な事柄から質問を考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なるべく少ない質問で答えに辿り着けるようにするというルールを伝える。</li> <li>・相手が嫌がるようなことは絶対に取り上げないことを確認する。</li> <li>・「かつ」を使い2つの条件を入れられることも伝える。</li> </ul>
3 真偽クイズを行う。 グループごとに真偽クイズを全体に対して行う。考えた質問を提示し、真か偽かだけ伝え、誰のことか当ててもらおう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇友達のいいところを見つけている。</li> <li>◇真か偽かははっきりと答えられる質問を考えている。</li> </ul>
4 本時のまとめ ・友達の知らなかった一面について発表する。 ・どういう条件だと分かりやすかったかを考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達のよいところに目を向けて生活してほしいことを伝える。</li> <li>・曖昧なことより真か偽かはっきりしていることの方が友達のことを特定しやすいことに気付くことができるようにする。</li> </ul>

### 4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	はっきりと真か偽かで答えられる友達のいいところを見つけ、提示する条件を工夫してクイズを出している。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	友達のいいところが見つけられるように声をかけると同時に、「50M走は9秒以内である」など例示しながら、真か偽かはっきり答えられる質問を考えられるよう声掛けを行う。