

# 第2学年国語科学習指導案

平成〇年〇月〇日（〇）  
品川区立京陽小学校  
〇年〇組 児童数〇名  
指導者 〇〇〇〇〇〇

## 1 研究主題

デジタルテクノロジーの書き手を育てる  
～豊かな言語能力の育成を目指して～

## 2 研究主題に迫る手だて

### (1) 目指す児童像について

目指す児童像

プログラミング学習を通して、論理的思考力、創造力を高め、進んで伝え合う児童



低学年の具体的な目指す児童の姿

プログラミング学習を通して、自分の考えが明確になるように、ことがらの順序に沿って簡単なプログラムを考え、楽しんで表現し合う児童

### (2) 児童の実態

作文指導においては、1学期に「」(かぎ)の使い方を学習した。だが、日記や作文を書く際、会話を取り入れて文を書くことに慣れていない。会話を取り入れた文が生き生きとしてくることを実感させていきたい。

プログラミング学習において1年生では、「クリック」「ドラッグ」「ダブルクリック」というパソコンの基本操作を学習してきた。スクラッチというプログラミング言語を使い、試行錯誤しながら自分でプログラムを書き、スプライト(登場人物)を動かして「けいよう水ぞくかん」(図工科)という作品を作った。

2年生になってからは、漢字の画数クイズ作り、漢字の筆順(国語科)のプログラムをやることにより、漢字に関する理解を深めてきた。児童は、スプライトを動かしたり、音を入れたりという簡単なプログラムを書くことができる。そういう活動の中で、新しい発見があり、児童間での学び合いが生まれてきている。プログラミングへの興味・関心は非常に高いといえる。

本単元では、「始め・中・終わり」ということがらの順序に沿って続き話を考えた後、自分で描いた背景と登場人物を組み合わせてプログラムを考え、表現していく。よりよい発想を促すために、物語をおもしろくする観点を明確にして学習していく。そして、画面が表現する世界にふさわしい「会話」「風景」という描写が含まれる「続き話」作りへと発展させていきたい。また、友達との対話によるやり取りの中で、考えの広がりを感じさせたい。続き話から情景や登場人物の動きを考える動画作りへと発展させていきたい。

### (3) 目指す児童像に迫るための具体的な手立て

#### 時間的な順序や事柄の順序を考えながらプログラミングするための工夫について

前単元で「かさこじぞう」を学習した。登場人物の行動や会話から、場面の様子や心情を想像しながら1～5の場面を読み取ってきた。登場人物の言動に着目し、「いつ」「どこで」「だれと」「何をしたか」を順を追って読み進めてきた。この話の続き（6の場面）を想像し、この後に起こる出来事を予想して事柄の順序に沿って、続き話を想像しながら場面の移り変わりに着目してプログラムを作成させる。前場面ではどのような場面が描かれていて、その後どう変化したのかを意識させて続き話を書くことで、更に論理的思考力を高めることができると考えた。また、物語をおもしろくする観点や推敲のポイント、「かさこじぞう」の会話を教室に常時掲示することで、いつでも着目すべき点をおさえて学習活動ができるようにした。

#### 組み立てたプログラムからアイデアを出し合い創造の幅を広げるための工夫について

「つづき話を作ろう」の学習と並行して、図工科で続き話（6の場面）の背景と登場人物を描く。友達のプログラムした作品を見ながら続き話（6の場面）を聞くことで、多種多様な表現があると気づき創造することのおもしろさを感じ取らせることができると考えた。聴覚からの情報のみならず、画面を用い視覚からの情報と組み合わせる学習活動は、創造の幅を広げる一助になると考えた。

#### 自分や友達の作品をよりよくするために進んで伝え合うための工夫について

プログラムを書く中で疑問に思ったことが解決した際には、「おなやみかいけつシート」に記入して、メディアルームに掲示してきた。

また、自分でプログラムした作品を少人数のグループで発表することで、すべての児童に発表する機会を作らせた。自分の作品が物語をおもしろくする観点を意識して書いているかというテーマをお互いに確かめ合いながら、自分の考えを伝え合う場を設定することで、コミュニケーション力を高め合えると考えた。想像した物語を書くという学習は、自由な考えが活発に交流されるという仮定のもとに考えた。

#### 自分の考えをテーマに沿って楽しく表現するための工夫について

物語文の学習といえば、作品をはじめから終わりまで読んでいくという学習形態に1年生の時期から慣れ親しんでいるので、「次の展開を想像する」という学習活動は、難しく感じる児童がいると思われる。そのため、書き出しや書き進めていく過程でテーマから外れてしまうことが予想される。そこで、1～3時では、簡単なお話の例文を読んで感想を出し合ったり、例文を参考にしながら続き話作りの練習をしたりする活動を取り入れた。1～3時で物語をおもしろくする観点を明確にすることによって、誰もが想像豊かに楽しく「かさこじぞう」の続き話を書き進められるようにした。

### 3 単元名・学習材

国語科 「お話を作ろう」

学習材 「つづき話（6の場面）を作ろう」

### 4 単元・学習材の目標

○物語の話の展開を想像したり、登場人物の気持ちを考えたりして、物語の世界を楽しむ。

○読み手に伝わるよう、組み立てや表現を工夫して、続き話を書くことができる。

## 5 評価について

### <国語>

国語への関心・意欲・態度	書く能力	伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項
・「かさこじぞう」の続き話作りに関心を持ち、物語の続きを想像して書く活動を楽しもうとする。	・想像したことをもとに場面や登場人物を決め、文と文との続き方に注意しながら続き話を書くことができる。	・助詞の使い方や句読点の打ち方に注意することができる。

### <プログラミング>

思考	技能
情景の表現を工夫してプログラムを書いている。	自分が作った続き話に沿って、スプライトを動かしている。

## 6 教材の特性（ICT 教育との関連）

本教材は、創作活動として位置づけた言語活動である。児童たちが楽しく想像をふくらませ、自主的に続きを考えながら書いていく学習としたい。

書き手にとって続き話を書くことが、楽しくおもしろいことは大切である。しかし、読み手にとってもおもしろい内容であり、読み手がどのように感じ受けとめるかという客観的な視点も大切である。物語をおもしろくする観点を常に意識させながら、書き手、読み手双方の相手意識をもって取り組ませたい。

また、本教材では、自分以外の人物の心理の動きを捉えて書く経験を試みる。周囲の状況を説明したり、見える風景を描写したり、会話を取り入れたりすることにより、続き話は更に生き生きとした内容になると考えられる。実際に図工科で描いた背景と登場人物をパソコンに取り込んで情景のイメージを視覚的に表すことにより、登場人物の心情に近づかせたい。そして、続き話を書くことの楽しさを実感させ、書く意欲を高めていきたい。

## 7 学習指導計画（9時間扱い）

次	時	学習活動	指導上の留意点	■評価規準（方法）
一	1	○続き話の3つの例文（教科書 P53）を読んで、おもしろいと感じたところを話し合う。	・場面（人物・時間・場所・出来事）が変わり、それぞれ意外な出来事が起きている点に着目させる。 〔新しい登場人物 予想しなかった出来事 風景描写〕	■続き話の例文を読んで感想を話し合うことができる。 （関・観察、発表、ノート）
	2	○場面の移り変わりを意識して、例文の続きの一文を書く。 ○書いた後でペアで話し合い、発想を共有する。	・例文の続きを書いた後、ペアで「どんな続き話にしたらおもしろいか」を話し合わせ、いろいろな発想を共有させる。	■続き話を書く練習をすることができる。 （書・発表、ワークシート） （伝・ワークシート）

	3	○「かさこじぞう」の最後の場面と続き話（6の場面）の最初の3つの例文（教科書 P55）を読み、考えたことを話し合う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・場面（人物・時間・場所・出来事）が変わり、意外な出来事が起こっている点に着目させる。</li> </ul> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>登場人物の会話</li> <li>新しい物</li> <li>次が知りたくなること</li> </ul> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■「かさこじぞう」の最後の場面、続き話（6の場面）の最初の例文を読んで、感想を話し合うことができる。</li> </ul> <p>（関・観察、発表、ノート）</p>
二	4	○「かさこじぞう」の続き話（6の場面・始め）を書く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・5の場面とのつながりを意識させて、「始め」を書かせる。</li> <li>・これまでに学習した例文をふまえ、物語をおもしろくする観点を確認させる。</li> </ul> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>新しい登場人物</li> <li>新しい物</li> <li>登場人物の会話</li> <li>風景描写</li> <li>予想しなかったこと</li> <li>次が知りたくなること</li> </ul> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■5の場面とのつながりを意識して、「かさこじぞう」の続き話（6の場面・始め）を書いている。</li> </ul> <p>（書・作文用紙）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■想像したことをもとに、場面や人物を決め、場面の移り変わりを意識しながら続き話（6の場面・始め）を書いている。</li> </ul> <p>（書・作文用紙）</p>
	5	○考えた「かさこじぞう」の続き話（6の場面・中）を書く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物語をおもしろくする6つの観点を意識させて、「中」を書かせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■想像したことをもとに、場面や人物を決め、場面の移り変わりを意識しながら続き話（6の場面・中）を書いている。</li> </ul> <p>（書・作文用紙）</p>
	6	○考えた「かさこじぞう」の続き話（6の場面・終わり）を書く。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 10px;">図工科で続き話の背景・人物を描く。</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「始め」「中」とのつながりを意識して「終わり」を書かせる。</li> <li>・昔話の語り納め「・・・と。」で終わらせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■想像したことをもとに、場面の移り変わりを意識しながら続き話（6の場面・終わり）を書いている。</li> </ul> <p>（書・作文用紙）</p>
	7	○続き話（6の場面）を推敲し、清書する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・推敲の6つのポイントを確認させる。</li> </ul> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>誰が何をした</li> <li>ひといきで読める長さ</li> <li>「」を使った会話</li> <li>句読点</li> <li>話のつながり</li> <li>話の順序</li> </ul> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■書いた続き話（6の場面）を読み返して、よりよくなるように書き直している。</li> </ul> <p>（伝・作文用紙）</p>

三	8 本 時 9	○スクラッチで続き話（6の場面）の情景を表現する。	・登場人物の動きを考えさせ、自分が作った続き話（6の場面）に沿った場面をプログラムさせる。	■続き話（6の場面）をもとに登場人物をプログラムしている。 (関・作品)
	10	○友達がプログラムした画面を見ながら、続き話（6の場面）を読み合い、物語のおもしろいところを伝え合う。	・友達の物語のおもしろい観点はどこかを意識させる。	■書いた続き話（6の場面）を読み合い、感想を伝え合っている。 (関・観察、発表、ワークシート)

## 8、本時

### (1) ねらい

○スクラッチを用いて、続き話（6の場面）の情景を表現する。

○スクラッチを用いて、登場人物（スプライト）を動かす。

### (2) 展開

	主な学習活動	指導上の留意点	☆支援 ■評価規準（方法）
導 入	1. 本時のめあてをつかむ。		
	自分で考えたつづき話をスクラッチであらわそう		
展 開	2. 自分が書いた続き話（6の場面）を読む。	○物語をおもしろくする観点を意識させ、続き話（6の場面）を再読させてから、プログラムに取りかかるようにさせる。  <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;">           新しい登場人物            新しい物            登場人物の会話            風景描写            予想しなかったこと            次が知りたくなること         </div>	☆C 続き話（6の場面）を再読し、話の順序を捉えさせる。 ☆A 自分が選んだおもしろくする観点を意識するよう助言する。
	3. 自分が図工科で描いた背景と登場人物を確認した後、登場人物（スプライト）を動かす。	○自分が書いた続き話に沿って、登場人物（スプライト）を動かす。  <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;">           移動する。            大きさを変える。            効果音を入れる。            効果的に色をつける。         </div>	■スクラッチを用いて、続き話（6の場面）の情景を表現している。（作品） ☆C スプライトの動かし方が分からない児童には、『プログラミング』冊子を見て、動かすように声をかける。

			<p>☆A更に作品を深めるために、情景の表現（動き・大きさ・音・色などの効果）を工夫するように声をかける。</p> <p>☆プログラムを書く中で、疑問が解決したら、『おなやみかいけつシート』に書かせる。</p>
ま と め	4. 振り返りをする。	<p>○数名の作品紹介をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が考えた情景が聞き手に思い浮かぶように音読させる。</li> <li>・友達の物語をおもしろくする観点は何か、会話の工夫は何かを考えながら、聞くよう伝える。</li> </ul>	<p>■続き話（6の場面）に沿って、登場人物を動かし、プログラムしている。 （作品）</p>