

第2学年国語科学習指導案

平成〇〇年〇月〇日
〇年〇組児童数〇〇名
指導者〇〇〇〇

1. 単元名 「見つけたことを知らせよう ～アーノルド＝ローベルの作品を読んで～」
教材名 「お手紙」

2. 単元の見積

- 登場人物の行動や心の動きとその理由を想像しながら読む。
- 「アーノルド＝ローベル」の作品を読み、見つけたことを交流し合う。

3. 単元の評価規準

国語科の評価規準

国語への 関心・意欲・態度	読む能力	言語についての 知識・理解・技能
・物語の世界に関心を持ち、想像しながら読み進めようとする。	・登場人物の行動や心の動き、その理由などを想像しながら読むことができる。 ・「アーノルド＝ローベル」の作品を読み、見つけたことを知らせ合うことができる。	・誰がどうしているのか、主述の関係を捉えることができる。

プログラミング学習の評価規準

論理思考力	プログラミングの技能
・見つけたことに沿った登場人物の心の動きをプログラムに書く。	・動き、大きさ、音、色などの手法を用いて登場人物の心の動きを表す。

4. 単元観（プログラミング学習との関連）

本教材は、登場人物の会話を中心に物語が展開されている。会話や行動の中に人物の人柄が表れており、登場人物の心の動きを感じ取ることができる。登場人物がどのようにして心を通わせ、行動に示しているかを児童に実感させたい。「お手紙」を学習後、児童は「アーノルド＝ローベル」の他の作品を選んで読んでいく。自分が見つけたお話のおもしろいところや好きなどをプログラムに書き、映像化することによって登場人物の心の動きに迫らせたい。

5. 児童の実態

読書に意欲的な児童が多い学級である。読み聞かせで読んだ本や国語の時間に学習した作品、京陽読書100撰の本の中からそのシリーズや関連した本をお互いに紹介し合うなど、読書の幅も広がっている。しかし、読後の感想を聞くと、登場人物の捉え方が曖昧なために、物語のおもしろさを十分に味わっていない児童が多い。前単元で学習した「かさこじぞう」では、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読んできた。「お手紙」では、登場人物の心の動きがわかる部分を見つけて、その行動の理由を想像しながら読む力を育みたい。

6. 研究主題に迫るための具体的な手立て

(1) 論理的思考力の育成

登場人物の言動に着目し、「誰が」「何をしたか」主語と述語の関係を明確にした上で、登場人物がなぜそのような言動をとったのか、理由を想像しながら読み進めていく活動は論理的思考力を高めることができると考えた。

(2) 文化的創造力の育成

登場人物の心の動きと自分の経験とを結びつけ、絵やスクラッチという手法を用いて自分の考えを工夫して表す。表したものを相手に知らせ合う活動を取り入れることで、多種多様な考え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。

(3) コミュニケーション力の育成

自分が見つけたお話のおもしろいところや好きなところをスクラッチという手法を用いて発表し合う。発表の内容をよく聞き、自分が選んだ作品の内容や考えを比べながら思いを分かち合ったり、感じ方や考え方を認め合ったりして交流する活動は、コミュニケーション能力を高め合えると考えた。

(4) 表現力の育成

二次では、学級で同じ作品「お手紙」を読み、お話のおもしろいところや好きなところを絵で表現する。三次では、自分が選んだ「アーノルド＝ローベル」の作品を読み、「かさこじぞう」で学んだ手法を用いてスクラッチで表現する。表現の多様な方法を実感させることができると考えた。

7. 学習指導計画（12時間扱い）

次	時数	学習内容	指導上の留意点	☆支援◇評価【評価方法】
		○「アーノルド＝ローベル」の本の読み聞かせを聞いた り、読んだりする。	・「アーノルド＝ローベル」 の本を学級文庫に配架す る。	
1	1	○「お手紙」を読む。 ○話の流れを確認する。	・範読の後、音読させる。 ・漢字・語句の確認をさせ る。 ・挿絵を基に五つの場面に 分けさせる。	◇物語の世界に関心をも ち、想像しながら読み進め ようとする。【関・発表、 ワークシート】
	2	○学習の見通しをもつ。 ・学習課題を確認する。 1. 人物のしたことのを 想像しよう。 2. 見つけたこと知らせよう ・学習計画を立てる。 1. 「お手紙」を読む。 2. 「アーノルド＝ローベル」 の作品を読む。	・見つけたことを知らせる 手法として、「お手紙」で は絵を、自分が選んだ「ア ーノルド＝ローベル」の作 品ではスクラッチを用い ることを伝える。 ・教師の用意したお手本を 見せ、見通しをもたせる。	◇計画を立て、学習への見 通しをもっている。【関・ ワークシート】

2	3	「お手紙」を読む。		◇登場人物の言動を主述の関係から正しく捉えている。【言、読・ワークシート、付箋紙】
		○人物のしたことのわけを想像する。	・主語と述語の関係を意識させる。 ・自分の経験と結びつけて想像させる。	
	4 5	○登場人物の心が動いている箇所を見つけ、その理由を想像する。	・「行動」「会話」から心の動きを見つけられることを意識させる。	◇叙述に表された行動から、登場人物の気持ちを理解している。【読・ワークシート、付箋紙】
	6 7	○見つけたことを表現する。	・お話のおもしろいところ、好きなところを絵で表現させる。	◇登場人物の心の動き、お話のおもしろいところ、好きなところを想像して、表現している。【読・作品、発表】
		○作品を選ぶ。	・2つの話から選ばせる。 ・教師の用意したお手本を見せ、見通しをもたせる。	
3	8	「アーノルド＝ローベル」の作品を読む。		◇登場人物の言動を主述の関係から正しく捉えている。【言、読・ワークシート、付箋紙】
		○人物のしたことのわけを想像する。	・主語と述語の関係を意識させる。 ・自分の経験と結びつけて想像させる。	
		9 10	○登場人物の心が動いている箇所を見つけ、その理由を想像する。	
	11 12 本時	○見つけたことを表現する。	・お話のおもしろいところ、好きなところをスクラッチで表現させる。	◇登場人物の心の動き、お話のおもしろいところ、好きなところを想像して、表現している。【読・発表、スクラッチ、付箋紙】

8. 本時の学習（12／12時間）

(1) ねらい

- プログラム作品を用いて、見つけたことを知らせる。
- 友達の発表を聞いて、多様な思いがあると気づき、豊かな感想をもつ。

(2) 展開

	主な学習活動	指導上の留意点	☆支援◇評価【評価方法】
導入	<p>1. 本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;">見つけたことを知らせ合おう。</div> <p>(1) 交流の仕方を確認する。 〈交流の仕方〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じ作品を選んだグループに分かれ、発表する。 ・感想を付箋に書いて渡す。 ・次の人が発表する。 <p>(2) 発表のめあてを確認する。 〈発表のめあて〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・聞き手を見ながら声の大きさや話す速さを考えて話す。 ・自分が選んだ話の内容や考えと比べながら聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の用意したお手本を見せ、発表の仕方を確認させる。 ・交流の仕方を示す。 ・発表のめあてを示す。 	
展開	<p>2. グループに分かれ、見つけたことを知らせ合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・聞き手を見ながら声の大きさや話す速さを考えて話すよう意識させる。 ・自分が選んだ話の内容や考えと比べながら聞くよう意識させる。 ・感想を付箋紙に書かせ、発表した友達に渡すようにさせる。 	<p>◇スクラッチを用いて、見つけたことを友達に分かりやすく話したり、友達の発表を聞いて感想を伝えたりして交流している。</p> <p>【発表、スクラッチ、付箋紙】</p> <p>☆友達の発表を聞いて、自分の見つけたこととの相違を見つけ、考えの広がりを感じて感想を書くことができる。</p> <p>☆友達の発表を聞いて、感じた思いを伝えることができる。</p>
まとめ	<p>3. 本時を振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・友達からもらった感想で嬉しかったことなど発表する。 	