

第2学年 国語科学習指導案

に組 男子 20 名 女子 19 名 計 39 名

指導者 坂 本 敬

1 単 元 だいじなことをおとさずに話したり聞いたりしよう

(教材「ともさんはどこかな」「いなばの白うさぎ」光村2年上)

2 単元について

(1) 単元の位置とねらい

この期の子どもたちは、これまでに第1学年「はっきりはなそう」などの学習で、知らせたいことを選び、相手に分かるように話したり、相手が自分に知らせたいことを考えながら聞いたりする能力を身に付けてきている。また、「よくきいて、あてよう」の学習で、相手の話したことに対して分からないことを聞き直したり、もっと知りたいこと尋ねたりする態度を身に付けてきている。また、自分の考えを相手に分かりやすく伝えたいという願いをもっている。

そこで、本単元では目的意識をもち、伝えたい事柄を比較することによって選び、順序を考えて話したり、大事な事を落とさずに聞いたりする能力を身に付けさせたい。また、相手のことを考えて分かりやすく話そうとしたり、最後まで聞いてから判断したりしようとする態度を身に付けさせたいと考え、単元「だいじなことをおとさずに話したり聞いたりしよう」(教材「ともさんはどこかな」「いなばの白うさぎ」)を設定した。

この学習は、理由や話す順序を考えながら、自分の考えと比較して話し合う「はっぴょうしよう」の学習へと発展するものである。

(2) 指導の基本的な立場

教材「ともさんはどこかな」は、青い服、白い帽子でうさぎのぬいぐるみをもった迷子「ともさん」と、特徴が同じであったり、異なっていたりする人々が描かれた遊園地の絵と、迷子のアナウンスで構成されている。相手に分かりやすく伝えるためには、人物の特徴を複数の観点から選び、順序を考えて話すことが大切であり、この期の子どもたちに適した教材である。また、音声言語教材である本教材は、短い言葉で相手に分かりやすく説明しており、伝えたい事柄を選び、順序を考えて話すことの大切さをとらえるのに適している。さらに、相手の様子から自分のアナウンスを振り返ったり、聞いたアナウンスを絵で確かめたりすることができるため、相手に分かりやすく話したい、目的意識をもって聞きたいという意欲を高めることのできる教材と言える。

そこで本単元では、迷子探しゲームを主たる活動としながら、その活動を通して得た知識、技能を生かすために、聞いた話を家族に紹介する活動を設定し、目的をもって話したり聞いたりすることの大切さについて意識が高まっていくように単元を展開することが大切だと考える。

具体的には、まず、迷子のアナウンスを聞いて迷子探しをするというゲームを行い、活動の楽しさを味わわせるとともに、うまく迷子を見つけ出せなかった場面を取り上げて、よりよいアナウンスの仕方や聞き方についての課題意識をもたせる。

次に、迷子探しに必要な観点を選んで話したり、大事な事を落とさずに聞いたりすることが大切であることに気付かせるために、遊園地の中の人物から迷子をどのように特定したかを観点を基に順序よく説明する活動や、話す観点の異なる2種類のアナウンスを比較しながら聞く活動を取り入れて、迷子探しゲームを行うようにする。

さらに、「いなばの白うさぎ」の読み聞かせを行い、話のおもしろさを家族に分かりやすく伝える活動に取り組ませることで、観点をもったり、順序を考えたりしながら聞いたり、話したりすることへの意識が高まるようにしたい。

これらの学習によって得られる能力や態度は、話の中心に気を付けて話したり聞いたりする能力や、自分と友達の考えの共通点や相違点を考えながら話し合おうとする態度へと結び付いていくものである。

(3) 子どもの実態

本学級の子どもたちが、本単元の学習や教材に対してどのような興味・関心をもっているかについて調査した結果は、次の通りである。(数字は人数を表す。)

① 迷子のアナウンスを聞いた経験 ・ある (38) ・ない (1)	② 迷い犬探しを聞く際に着目した特徴 ・十分 (31) ・不十分 (8)
③ 特徴を選択した話し方 ・十分 (20) ・不十分 (19)	④ 順序を意識した話し方 ・十分 (8) ・不十分 (31)
⑤ 迷い犬探しを聞く時に大切なこと ・静かに (17) ・よく聞く (7) ・毛の色 (4) ・耳の色 (4) ・体の色 (2) ・よく見る (2) ・無答 (3)	⑥ 迷い犬探しの際の話す観点 ・首輪の色 (15) ・体の色 (14) ・耳の形 (5) ・大きさ (3) ・犬の姿勢 (2)
⑦ 話す(発表する)時に大切なこと (複数回答) ・声の大きさ (23) ・はっきりと (8) ・詳しく (4) ・楽しく (2) ・意味が分かるように (1) ・目を見て (1)	⑧ 取り組んでみたい学習活動 ・迷子探しゲーム (33) ・迷子になったときの練習 (3) ・話す練習 (3)

ほぼすべての子どもたちが、これまでに動物園や公園、商業施設等で迷子のアナウンスを聞いた経験がある。(①) そこで、犬の特徴を聞いて、絵を見ながら迷い犬探すというゲームをさせたところ、体や首輪の色、耳の形などの必要な事柄をとらえてを探すことのできる子どもは多い。(②)

しかし、複数の観点で比較し、迷い犬の特徴を選択して話している子どもは半数程度であり、(③) その際、首輪や体の色に着目している子どもがほとんどである。(⑥) また、分かりやすい観点から話そうと、順序を考えて話した子どもは少ない。(④) それは、相手に分かりやすく話そうという意識が低かったり、相手に分かりやすく話そうという意識があっても、相手に分かりやすく話すためには、何をどのように話せばよいのか分かっていないためだと考えられる。

また、話したり聞いたりするときに大切なこととして態度面に着目している子どもは多いが、**目的や相手を考えながら、伝えたいことを選び、順序よく話したり、大事なことを落とさないように聞いたりしようとする**ことへの意識は低い。(⑤、⑦)

(4) 指導上の留意点

以上のことから、指導に当たっては、子どもが自分の聞き方や話し方から課題を見付け出し、適切な観点を持ち、大事な事を聞いたり、目的を意識して伝えたい事柄を選び、順序を考えて話したりすることの大切さに目を向けさせる働きかけを工夫することで、読み聞かせで聞く話の大事なところを落とさずに聞き、その話のおもしろさを家族に分かりやすく話す際の手がかりをつかませることが大切である。

ア 迷子探しのゲームを楽しみながら、**相手に分かりやすく伝えたり、大事な事を落とさずに聞いたりすることが大切であることを実感させるために、迷子の放送は1回限りとし、うまく見付けられなかった理由から課題意識をもたせるようにする。**その際、遊園地の効果音を使って臨場感を出しながら、聞くときの態度面についても取り上げるようにする。

イ 迷子探しに**必要な事柄**を選択し、順序よく話すことと大事な事柄を落とさずに聞くことの大切さに気付かせるために、迷子と他の人物との相違点が分かりにくいアナウンスと分かりやすいアナウンスを比較して、その理由を考えさせる。その際、複数の観点を視覚的にとらえて、順序よく迷子を特定することができるように、迷子の特徴をカードや遊園地の絵に記入して話させたり、聞かせたりする。

ウ 大事なことを聞き取ったり必要な事柄を選択して話したりしようとする意識を更に高めるために、聞いた話のおもしろさを友達と伝え合う活動を行い、**分かりやすく話すことができた理由を説明させたり、聞き方のよさを見付けさせたりすることで、自分の学習の成果に気付かせ、学ぶ喜びを味わわせる。**

3 目 標

- (1) 大事なことを落とさずに話したりや聞いたりすることに関心をもち、共通点や相違点を考えて聞こうとしたり、観点や順序を考えて話そうとしたりすることができる。
- (2) 絵の中の人物の共通点や相違点を比較しながら聞いたり、話したりすることができる。
- (3) 大事な事を落とさずに聞いたり、相手に分かりやすいように適切な観点を選び、順序を考えて話したりすることができる。

4 指導計画 (全6時間)

過程	思いを連続・発展させる心の高まり	学習課題・学習内容の構造・主な学習活動	教師の具体的な働きかけ
つかむ・みとおす①	似ている人が多くて、探すのが難しいぞ。 迷子探しがうまくできるように、聞いたり話したりしたいな。	1 単元の概観、目的・相手意識の喚起 『まい子さがしゲーム』をしよう。」 ・ 迷子探しゲーム ・ 感想の発表 ・ 迷子を見付けられたり、見付けられなかったりした理由の発表 ・ 単元の目標の決定 まい子をうまくさがすには、どんなことに気を付けて聞いたり、話したりすればよいのだろうか。	○ 話すこと・聞くことの学習に対する課題意識をもたせるために、子ども同士で迷子探しゲームを行わせ、見付けられた時と見付けられなかった時の理由を明確にし、課題を焦点化する。 ○ 適切な観点到沿って事柄を選択することの大切さに気付かせるために、迷子を特定しやすいアナウンスとそうでないアナウンスを比較させる。
しらべる・ふかめる②	洋服や帽子の色・形、持ち物などの似ているところや違うところを比べるとよさそうだ。 他の人と違う、目立つものから話すと、早く見付けてもらえそうだ。	2 迷子探しに必要な観点的比較、適切な観点を選擇した聞き方 「どんなことに気を付けて聞いたらよいだろうか。」 ・ 観点的異なるアナウンスの比較 ・ 観点を意識した迷子探しゲーム 3 順序を考えた迷子探しの話し方 「あい手にわかりやすいまい子のアナウンスをするには、どんなことに気をつけたらよいだろうか。」 ・ 順序の異なるアナウンスの比較 ・ 順序を意識した迷子探しゲーム まいごをうまくさがすには、ちがうところに気をつけて聞いたり、じゅんじょをかんがえて話したりするとよい。	○ 話すときの観点的適切さについて考えさせるために、迷子の特徴を一つずつ迷子カードに書く活動を位置付け、相違点到着目した観点的になっていることに気付かせる。 ○ 大事なことに気を付けて最後まで聞くことの大切さに気付かせるために、複数の特徴を最後まで聞かないと特定できない人物を多く取り上げる。 ○ 話す順序について考えさせるために、特徴が効率よく限定されていくようなアナウンスとそうでないアナウンスを比較させる。
ふりかえる・いかす③	大事なことを落とさずに聞いたり、話したりできるようになったぞ。他のことに生かしてみたいな。 学習したことを生かすことができた。他の教科の学習や普段の生活にも生かしていきたい。	4～6 話し方・聞き方の活用 4 「『いなばの白うさぎ』とは、どんなお話なのだろうか」 ・ 教師による読み聞かせの鑑賞 5 「あい手にわかりやすいお話しようかいをするには、どんなことに気をつければよいのだろうか。」(本時) ・ 観点を意識した読み聞かせの鑑賞 ・ 話す順序の検討 6 「いえの人に『いなばの白うさぎ』をしようかいするれんしゅうをしよう」 ・ 話す速さや発音の確認	○ 話す順序を選択させるために、自分が話す観点をカードに書かせ、その順序を考えて話すことを意識させる。 ○ 学習した聞き方、話し方を生かして読み聞かせを聞いたり、お話を紹介したりできるように、目的意識や相手意識を明確にもたせてから学習に取り組ませる。 ○ 学習したことを生かして活動ができているかを振り返らせるために、学習の楽しさを数値化させ、その理由を記入させる。 ○ 他教科や日常生活との関連を意識させるために、学習したことを、どのような場で生かせようか話し合わせる。

5 本 時(5/6)

(1) 目 標

相手に分かりやすいお話紹介の仕方に関心をもち、話の特徴の順序を考えて話すことができる。

(2) 本時の展開に当たって

順序を考えて話すことの大切さに気付かせるために、順序の異なる2種類のお話紹介を比較させ、話し合う活動を行わせる。その際、話す順序の適切さを視覚的にとらえさせるために、話の特徴を紹介カードに記入させる。

(3) 実 際

過程	主 な 学 習 活 動	時間	教師の具体的な働きかけ
つかむ・みとおす	1 前時までの学習を振り返り、学習のめあてを設定する。 あい手にわかりやすいお話しようかいをするには、どんなことに気をつければよいだろうか。	(分) ↑ 5	○ 課題意識をもたせるために、前時の学習を振り返らせ、話のおもしろさを家族に分かりやすく伝える活動に取り組むという目的を確認させる。 ○ 学習の進め方について見通しをもたせるために、お話紹介をする際に大切なことを話し合ってから、実際に紹介を行うという手順を確認させる。
	2 学習の進め方を確認する。 ○ 2種類のお話紹介を比べて話し合う。 ○ ペアでお話紹介を行う。	↓ *	○ お話紹介に必要な観点を順序よく話すことの大切さに気付かせるために、順序の異なる紹介モデルを比較させ、その違いを話し合わせる。その際、話の内容が分かりやすく伝わる順序の相違点に着目している発言を称賛し、価値付ける。
しらべる	3 分かりやすいお話紹介の仕方について話し合う。 (1) 2種類の紹介モデルを比較して聞く。 紹介A ← 比較 → 紹介B ・したこと2 ・登場人物の名前 ・登場人物の名前 ・したこと1 ・したこと1 ・したこと2  しょうかいAとBでは、はなすじゅんじょがちがうよ。	↓ 20	○ お話紹介に大切な観点の順序の適切さを視覚的にとらえさせるために、話の特徴を紹介カードに書き込ませ、紹介カードの順序の入れ替えを行わせる。
	(2) 相手に分かりやすいお話しようかいについて話し合う。  おなじことでも、じゅんじょがかわると、分かりやすくなるね。	↓ *	○ 話す順序の適切さについて考えさせるために、紹介カードをどの順序で並べたときが最も分かりやすかったかをペアで伝え合わせる。
ふかめる	4 ペアでお話紹介をする。 (1) 紹介カードに特徴を記入し、話す順序を考える。 (2) 紹介カードを基に、お話紹介をする。	↓ 15	④ 紹介の観点を適切に選択することや話す順序を考えることが難しい子どもには、絵を提示し、話の内容や順序を確かめる活動を行ってからお話紹介を行わせる。
	5 学習のまとめをする。 だれが出てきた、だれがなにをしたというじゅんじょでしようかいすると、あい手にわかりやすい。 ○ 自己評価をする	↓ 5	○ お話紹介が分かりやすくてできたことを実感させるために、本時の学習を振り返らせ、自己評価させる。
ふりかえる・いかす	6 次時の学習について、話し合う。	↓	