

第2学年 国語科学習指導案

い組 男子18名 女子17名 計35名

指導者 下戸 勇介

1 単元 お話を読んで、かんそうを書こう（教材「スイミー」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、第1学年の「すきなところをさがしてよもう」で、場面の様子について登場人物の行動を中心に、想像を広げながら読む能力を身に付けている。また、第2学年の「おはなしを音読しよう」の学習で、登場人物の行動や会話を基に動作や役割を考え、互いのよいところを伝え合いながら楽しく音読しようとする態度を身に付けている。さらに、**自分が読んだ物語のおもしろいところ、気に入ったところの感想を相手に分かるように伝えたいという願いをもっている。**

そこで、本単元では、登場人物の行動を中心に、想像を広げながら読む能力を高めると共に、物語を読んで気に入った部分を書き抜いてその理由を感想としてまとめようとする態度を身に付けたいと考え、単元「お話をよくで、かんそうを書こう」（教材「スイミー」）を設定した。

この学習は、場面ごとに、出来事や人物の気持ちを考えながら丁寧に読み、心を打たれた場面を中心に感想文を書く第3学年の「場面のうつりかわりをとらえ、感想をまとめよう」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「スイミー」は、主人公スイミーが、知恵と勇気を発揮し、仲間と力を合わせて平和な暮らしを取り戻す物語である。子どもにとって教科書で学習した物語の中で主人公に名前がある教材は本教材が初めてであり、子どもが主人公に寄り添いながら読み進めることができる。また、スイミーの行動は、友達とのかかわりを徐々に大切にするようになってきているこの期の子どもたちの共感を得やすく、感想をまとめるのに適した教材である。さらに、スイミーの行動によって場面が展開していく構成、体言止めや倒置法、比喩表現などによって場面の様子が生き生きと書かれており、想像を広げて読みやすい教材である。

そこで本単元では、スイミーの作者レオ＝レオニの作品の中から読みたい物語を選んで並行読書し、感想を書くことを、単元を貫く言語活動として設定する。そして教材「スイミー」を、登場人物の行動や会話に着目し、「スイミー」についての感想を書きながら読み進める。

具体的には、まず、物語を読んで感想をもつことについての課題意識をもたせるために、試し作りとして教材「スイミー」についての感想カードを作成させ、うまくいったことやいかなかったことを友達と交流しながら整理させる。そして、見出した課題の解決方法を考えさせ、単元の目標を設定する。また、「スイミー」以外のレオ＝レオニ作品の並行読書を始めさせる。

次に、教材「スイミー」を場面ごとに読み、登場人物の行動や会話などから、海の中の様子やスイミーの気持ちを読み取らせる。その際、なぜそのように考えたのかを、行動や会話などの叙述を基に理由を説明できるようにする。また、場面ごとにスイミーに対してどのようなことを伝えたいかを手紙にまとめさせることで、共感的な感想をもつことができるようにする。

さらに、「スイミー」を読んだ見直しの感想カードを書かせ、試し作りの文章と比較させて、変容やその理由に気付かせ、身に付けた国語の能力の価値を実感させる。また、自分の選んだ物語についての感想を書かせる。そして、これらの感想カードを、友達と比較させることで、感じ方の違いに気付かせ、自分の考えを深化・拡充するとともに学び合う喜びを共有させる。

これらの学習によって得られる能力や態度は、物語を読む際に自分の思いを表現する能力や、友達と学び合うことの楽しさを味わったりすると共に、学んだ「国語の能力」を実生活で生かしているという態度へと結びつ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、本単元の学習や本教材に対して、どのような興味や関心をもっているかを調査した結果は、次のとおりである。(数字は、人数を表す)

① 初発の感想
- 大きな魚を追いはらえてよかった (16) - スイミーは勇気があってすごい (5) - スイミーが一人ぼっちになってかわいそう (5) - スイミーがくらげとか見て元気をとりもどしたからほっとした (4) - 大きな魚に食べられてしまうかとドキドキした (2) - 海の底がおもしろかった (2) 1匹だけ黒いからおもしろかった (1)
② 「スイミー」の内容の読み取り
- 小さな魚たちがみんな力で合わせて大きな魚を追いはらった話 (14) - 小さな魚たちが食べられそうでこわい話 (10) - スイミーがいろいろ考える話 (2) - 海の底におもしろいものがある話 (2) - かわいそうな話 (2) - その他 (5)
③ 学び合いに対する意識
- 感じたことや考えたことを発表することが好き (23) - 話し合いながら考えることが好き (12)
④ 難語句 ※ 複数回答
- からす貝 (4) - もちば (4) - いそぎんちゃく (3) - ミサイル (1)
⑤ レオ＝レオニ作品の読書経験(「スイミー」以外)
- ある (11) - ない (24)

子どもたちの多くは、登場人物に着目し、内容と関連付けた感想をもつことができているが、感想の理由として、登場人物の会話や行動、場面の様子などの叙述を抜き出して示しているものは少ない。また、教材文の内容と自分の経験とを結び付けて感想を書いているものはなかった (①)。これは、物語を読む際に物語の内容と自分の経験を結び付けて読んだり、感想を書く際に叙述などの具体的な理由を示して書いたりする経験が少ないからであると考えられる。教材文の内容理解については、スイミーの知恵と勇気に関する記述は半数以下だった (②)。このことから、スイミーの行動や会話から、スイミーの気持ちを深く読み取ることが必要と考える。学び合いに対する意識については、発表して自分の思いや考えを伝えたり、話し合ったりするなど友達と交流する活動が好きであると答えており、学び合いに対して肯定的に受け止めていることが分かる (③)。このことから、ひとみ学習を中心とした学び合いを継続的にを行い、友達と共に学び合うよさを積み重ねていくことが大切であると考ええる。語彙については、あまり抵抗を感じている言葉は多くはないものと捉えられる (④)。レオ＝レオニ作品の読書経験は少ないため、同じ作者の他の物語を読んだり感想を書いたりする学習を通して、作品のよさを感じ、子どもが読書する本を選ぶときの観点が広がり、読書生活の充実につながると考える (⑤)。

(4) 指導上の留意点

以上のことから、指導に当たっては、子どもが物語の感想カードを書く試し作りから課題を見出し、友達との交流を通して、想像を広げながら読み、感想を書くことができるよう、指導内容設定や指導方法を次のように工夫することが大切であると考ええる。

ア スイミーに親近感をもたせながら自分の経験と結び付けて読ませるために、興味をもったスイミーの言動にサイドラインを引かせ、同じような立場になった場合の自分の言動と比較して、その共通点や相違点について考えたことを、場面ごとにスイミーへ手紙を書かせる。また、学習の経過を確認し、学びに生かせるようにするために、教室に掲示した学習計画に、場面ごとにスイミーへ書いた手紙を加えていく。さらに、スイミーの気持ちや場面の様子を想像しやすくするために、挿絵を用いた構造的な板書にしたり、動作化や音読をさせたりする。

イ 自分の気持ちを表すのに最も近い言葉で感想を表したり、感想の理由の観点を多くしたりして感想を豊かに表現させるために、感想に用いるとよい言葉をまとめた表を提示する。また、感想を伝わりやすくするために、根拠となる叙述や文を書き抜いて感想を書くよさを友達と交流する中で考えさせる。その際、互いの思いを分かち合ったり、感じ方や考え方を認め合ったりできる雰囲気で行えるような交流の仕方を考えさせる。

ウ 学習したことに対する有用感や成就感を味わわせ、学びの総合化を図るために、並行読書したレオ＝レオニ作品の感想カードを作成し交流させ、この学習で身に付けた国語の能力について振り返らせる。

3 目標

- (1) 物語を読んだ感想を書くことに関心をもち、レオ＝レオニの作品を読もうとすることができる。
- (2) 物語を読んだ感想を比較し、互いの思いを分かち合ったり、感じ方や考え方を認め合ったりすることができる。
- (3) 登場人物の気持ちや場面の様子を想像しながら、登場人物の行動や会話と自分の経験を結び付けて読み、感想をもつことができる。

4 指導計画（全12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②	どんなお話かな。楽しみだな。 読んだ感想をカードに書くのだな。どのように読めばいいのかな。	1～2 教材との出会い・試し作り・課題解決の見通し 『スイミー』を読んで、かんそうカードを書こう。」 『スイミー』を読み、感想カードのモデルを提示して、感想カードを記入し、交流させる。(試し作り) - 単元の目標を設定し、学習計画を立てる。	○ 単元や教材への興味・関心を高めさせるために、作者紹介をしたり、教師があらかじめ並行読書するための同じ作者の物語を6冊用意して紹介したりする。 ○ 課題意識をもたせるために、感想カードの試し作りをさせ、うまくいったこととうまくいかなかったことから、学習課題を明確にさせる。 ○ スイミーの気持ちを読み取るために、場面ごとに登場人物の行動や会話と自分の経験を結び付けて読ませ、スイミーへ伝えたいことを手紙にまとめさせる。 ○ 感想をよりよく表現するために、気持ちを表す言葉を提示し、自分の思いに合った感想を書くことができるようにする。 ○ 見直しの感想カードに書く最も心に残った場面を考えさせるために、これまで書きためたスイミーへの手紙や学習計画表を基に前時までの学習を振り返らせる。 ○ 自分の思いや考えが深まったことに気づき、学びのよさを実感させるために、試し作りの感想カードと見直しの感想カードを比較させ、変容を確かめさせる。 ○ 互いの思いを分かち合い、感じ方や考え方を認め合えるようにするために、友達の感想カードのよさについて考えさせたり、発表させたりする。 ○ レオ＝レオニ作品の感想カードを書くために、前時までの学習を感想カードや学習計画表で振り返らせる。 ○ 本単元の学習を価値付け、今後に生かすために、身に付けた力を振り返らせる。
しらべる⑦	「スイミー」の学習を通して、感想が変わるのかな。楽しみだな。 自分の経験から考えたことをスイミーに伝えたいな。	3～9 限定された場面での試行錯誤 「場めんごとに『スイミー』を読み、かんそうを書こう。」 - 人物の行動や会話と自分の経験とを結び付けて読む。 - 場面ごとに、スイミーへの手紙を書く。 - 場面ごとのスイミーへの手紙を基に、再度感想カードを書く。	
ふかめる①	友達の感想を見ると自分のと違っておもしろいな。参考にして、自分の感想カードに付け足そう。	10 試行（試し作り）の見直し（本時） 「自分のかんそうは、どうしてよくなったのだろうか。」 試し作りと見直しの感想カードを比較したり、感想を友達と交流したりする。	
ふりかえる①	学んだことを生かして、他の作品も読みたいな。 お友達の感想カードに書いてある本を読みたくなったよ。	11 広い場面での試行錯誤 「レオ＝レオニさくひんを読んで、かんそうを書こう。」 前時までに学習したことを生かして、感想カードを作成する。	
いかす①	レオ＝レオニの作品おもしろいな。もっといろいろな物語を読んでみたい。読書っておもしろいな。	12 活用場面の想起 - この学習でどんな力が身に付いたか話合い、今後の読書生活への意欲付けを行う。 - レオ＝レオニ作品の感想カードを交流し合う。	

5 本 時 (10 / 12)

(1) 目 標

試し作りと見直しの感想カードを比較したり、自分と友達の感想を比較したりして、人物の行動や会話と自分の経験を結び付けて物語を読むことのよさに気付くことができる。

(2) 本時の展開に当たって

本時では、思考の高まりを目的にした学び合いが重要だと考える。そこで、互いの感想カードを交流したことを基に出された考えを構造的に板書し、「今までの感想とどんな違いがあるのかな。」と問うことで、自分の経験と結び付けて読むことのよさに気づかせる。

(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 本時の学習課題を設定する。 (1) 前時の学習を振り返る。 (2) 学習のめあてを設定する。 自分のかんそうはどうしてよかったのだろうか。 2 課題解決の見通しをもつ。 3 感想を交流し、変容の要因について考える。	(分) ↑ 7	○ 単元を貫く言語活動の意識を継続させるために、学習計画表や感想ボックスから前時までの学習を振り返らせる。 ○ 課題意識を高めるために、試しと見直しの感想カードを見比べ、読んだ感想が試しの時よりよくなっていることを確認させる。 ○ 課題解決の見通しをもって主体的に学習させるために、自分の感想がなぜよかったのか、ひとみ学習を通して探ることを確認させる。
しらべる・ふかめる	ひとりで考える ぼくのかんそうにはスイミーが元気を取り戻す場面について「ぼくも一人でさみしい思いをしたことがある。」という文が書かれている。試しの感想にはなかったよ。 友達のかんそうカードと比べる ・ スイミーが大きな魚の目になる場面について書いているね。ぼくと選んだ場面が違うな。どうしてこの場面を選んだか書いてあるから分かりやすいな。 みんなのかんそうカードと比べる ・ 友達も同じ場面について書いているな。でも、「きれいな景色を見て元気になったことがある」ってぼくとは違う経験を書き加えているよ。同じ場面なのに表し方が違うね。 比較 交流した感想や気づきをまとめる 自分の経験と結び付けて読んでから感想がよかったのだね。もう一度自分の感想を見てみよう。	28	○ 互いの感想のよさに気付かせるために、自分と友達の感想カードを見比べ、どんなところがよくなっているか、自分の感想カードに参考にしたいところはないかという観点をもって交流させ、友達の感想カードのよいところを付箋に書いて、感想ボックスに貼らせる。 ○ 一人一人の考えを深めたり広げさせたりするために、感想を書いた場面ごとに集まらせ、同じ場面でも感じ方・考え方が違うことに気付かせる。その際、交流相手が見つからない子どもがいないように交流の様子を見回し、交流のサポートをする。 ○ 友達との交流が自分の学びに生かされたことを確認させるために、数名の子どもの感想をスクリーンに映し出し、友達の感想のよさや友達の感想を読んで考えが深まったり広がったりしたことを話し合わせる。 ○ 自分の経験と結び付けて読むことのよさに気付かせるために、感想交流で出された考えを構造的に板書し、書かれていることの共通点や相違点について話し合わせる。
ふりかえる・いかす	4 学習のまとめを行う。 人ぶつしたことや言ったことと自分のけいけんをむすびつけて読むと、かんそうはよくなる。 5 本時の学習を振り返り、自分や友達のよかったところ、次時の学習について話し合う。 自分の感想カードや〇〇さんの感想カードを見て、物語の読み方が分かったよ。他の物語も同じように読んでみたいな。	10	○ 交流して気付いたことを確認させるために、本時や前時までの学習から、物語を読む際にどのような観点をもって読めばよいか考えさせ、感想ボックスにまとめを書かせる。 ○ 学び合いのよさを実感させるために、友達との交流を通して新たに発見したり、自分の変容に気付いたりしたことを振り返らせ、次時の学習に向けて、意欲付けを行う。