

第2学年 国語科学習指導案

に組 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」2年光村上）

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、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高めると共に、物語を読んだ感想を友達に伝えようとする態度を身に付けさせたいと考え、単元「お話を読んで、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、兄弟を失った悲しみを乗り越え、知恵と勇気を発揮してリーダー的な役割を果たしながら仲間と力を合わせて大きな魚を追い出し、平和な暮らしを取り戻す物語である。子どもたちは、主人公に名前がある教材で学習するのは初めてであり、主人公に寄り添いながら読み進めることができると考える。また、スイミーの行動は、徐々に友達とのかかわりを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い教材である。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や、体言止めや倒置法、比喩表現などの表現の工夫によって物語は生き生きと描かれており、子どもたちが想像を広げて読みやすい教材である。

そこで、本単元では、教材「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の言語活動として設定する。そして、「スイミー」を、登場人物の行動や会話に着目しながら想像を広げて読み、場面ごとに感想をもちながら読み進める。

具体的には、まず、物語を読んで感想を書く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」について気に入った部分とその理由を書いた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、見いだ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、海の中の様子や登場人物の気持ちを想像させる。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説明できるようにする。また、表現の工夫へも着目させ、登場人物の行動を中心とした場面の様子について想像を広げさせる。

さらに、「スイミー」を読んだ後、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こ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	
<ul style="list-style-type: none"> みんなで大きな魚を追いだせてよかった (13) とてもおもしろかった (4) 兄弟が食べられたけど、まだかくれていたからよかった (4) 大きな魚になったからびっくりした (3) 	<ul style="list-style-type: none"> スイミーは勇気があってすごい (5) スイミーがかっこいい (4) 一人ぼっちになってかわいそう (2)
② 「スイミー」の内容の読み取り	
<ul style="list-style-type: none"> みんなで力を合わせて大きな魚を追いはらった話 (19) スイミーがいろいろ考える話 (3) その他 (7) 	<ul style="list-style-type: none"> 兄弟が食べられる悲しい話 (3) スイミーが早く泳ぐ (3)
③ 表現の工夫についての気付き	
<ul style="list-style-type: none"> 比喩表現の工夫 (25) 	<ul style="list-style-type: none"> 体言止めの工夫 (10) 倒置法の工夫 (7)
④ 難語句 ※ 複数回答	
<ul style="list-style-type: none"> からす貝 (4) 	<ul style="list-style-type: none"> ブルドーザー (2) ミサイル (1) もちば (1)
⑤ レオ＝レオニ作品の読書経験(「スイミー」以外)	
<ul style="list-style-type: none"> ある (2) 	<ul style="list-style-type: none"> ない (33)

半数以上の子どもが、スイミーが協力して大きな魚が追い出せたことやスイミーの知恵や勇気に対して肯定的な感想をもつ一方で、物語の最初の部分のみへの感想や理由の明確でない感想をもつ子どももいる。(①) また、内容理解についても、初発の感想と同様の割合で、物語の大体を説明している子どもと物語の一部に関する説明にとどまる子どもに分かれる。(②) このことは、限られた場面の様子については理解できているものの、登場人物の行動を中心として場面ごとの様子やその変化を十分にとらえながら読むことができていない子が一定数いることを示している。よって、スイミーの行動や会話に着目させ、場面ごとにスイミーの言動の意味や気持ちを想像させながら読ませていくことが必要である。また、想像を広げさせるために着目させる**表現の工夫**については、**比喩表現**についてはその効果を感じることができているが、**体言止め**や**倒置法**に関する効果についてはあまり感じられていない(③)。よって、**表現の違いにより何が変わるのか**、十分に感じたり考えさせたりするようにしたい。語句については、抵抗を感じている言葉は少ないものと考えられる(④)。レオ＝レオニ作品の読書経験は少ないため、関連する本の並行読書を通して、興味・関心を高めるとともに、作品のよさやおもしろさを十分に感じられるようにしたい(⑤)。

(4) 指導上の留意点

以上のことから、指導に当たっては、登場人物の会話や行動に着目させて、登場人物の気持ちや場面の様子について十分想像を広げさせ、感想やその理由をもたせることが大切である。

ア 海の中の様子や、スイミーの行動や気持ち、魚たちの様子について十分に想像させるために、挿絵を用いた構造的な板書をしたり、ペープサートを使った動作化を行わせたりして、スイミーに寄り添ってその行動の意味や気持ちを考えることができるようにする。また、スイミーの行動を中心として物語を読み進めたり、場面ごとのスイミーの気持ちを自分なりに明らかにさせたりするために、自分の経験などを理由として、場面ごとに感想を書かせる。その際、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。

イ 想像を広げながら読む能力をさらに高めるために、**体言止め**や**倒置法**、**比喩表現**などの**表現の工夫**がある文章と、**表現の工夫**がない文章とを比較させ、**両者の感じ方の違いからスイミーの行動の意味や気持ちについて考えさせる**。また、表現の工夫の効果子ども自身が感じ、その結果としてスイミーの気持ちを豊かに想像させることができるようにするために、両者を比較させる際は、音読を行わせたり、学び合いを行わせたりし、感じ方の違いを十分に話し合わせる。

ウ 学習したことに対する有用感や成就感を味わわせて今後の読みへとつなげるために、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興味をもち、レオ＝レオニの作品を読もうとすることができる。
- (2) 体言止めや倒置法、比喩表現などの表現の工夫のある文章とそうでない文章と比較して、その感じ方の違いについて気づき、登場人物の気持ちを考えることができる。
- (3) 登場人物の気持ちや場面の様子を想像しながら読み、感想を書くことができる。

4 指導計画（全10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	<p>どんなお話かな。楽しみだな。</p> <p>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。</p> <p>「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。</p>	<p>1～2 教材との出会い・試し作り・課題解決の見通し</p> <p>『スイミー』を読んで、かんそうカードを書こう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 『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。 <p>レオ＝レオニの本を読んで、かんそうを書き、友だちにしようかいしよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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。
しらべる⑤	<p>表現が工夫されているところを読むとさらにおもしろくなってきた。他の場面にもあるのかな。</p>	<p>3～7 教材での学習(本時)</p> <p>「場めんごとに『スイミー』を読み、かんそうを書こう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 場面ごとに読み取る。 ・ スイミーの気持ち ・ 場面の様子 ・ 比喩や倒置法などの表現の工夫 ・ 場面ごとに、感想を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ スイミーの気持ちを想像するために、表現の工夫に着目させながら場面ごとに登場人物の行動や会話を中心に読ませたり、感想を書かせたりする。 ○ 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。
ふかめる①	<p>友達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。</p>	<p>8 試行(試し作り)の見直し</p> <p>「もう一ど、『スイミー』のかんそうを書き、友だちとつたえ合おう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 見直しの感想カードを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場面ごとの感想カード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。
ふりかえる①	<p>学んだことを生かして、他の作品も読みたいな。</p> <p>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。</p>	<p>9 類似教材での学習</p> <p>「レオ＝レオニのさくひんを読んで、かんそうを書こう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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を基に振り返らせる。
いかす①	<p>レオ＝レオニの作品おもしろいな。もっといろんな物語を読んでみたい。読書っておもしろいな。</p>	<p>10 活用場面の想起</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ この学習でどんな力が身に付いたか話し合い、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。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本単元の学習を価値付け、今後を生かすために、身に付けた力を振り返らせる。

5 本 時 (7 / 10)

(1) 目 標

文の順序が入れ替わっている会話文や行動を表す文の表現に着目してスイミーの気持ちや魚たちの様子を想像し、大きな魚を追い出すことができたことに対する感想をまとめることができる。

(2) 本時の展開に当たって

本時では、思考の高まりを目的とした学び合いが重要である。そこで、スイミーの気持ちを想像させるために、「スイミーは言った。『ぼくが目になろう。』』という叙述に着目させ、「スイミーは『ぼくが目になろう。』と言った。」という文と比べるとどちらが強い意志を感じるか考えさせたり、「『口』や『しっぽ』でもよいのか。」と問い、『目』になることの意味を話し合わせたりする。

(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) 音読し、学習課題を設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> どうして、スイミーたちは、大きな魚を追い出すことができたのかな。 </div> 2 直感の考えをもつ。 3 課題解決の見通しをもつ。 4 大きな魚を追い出すことができた理由について話し合う。	(分) ↑ 7	<ul style="list-style-type: none"> ○ 身に付ける国語の能力を意識させるために、前時までのスイミーの言動等の気に入った部分とその理由が書かれた感想を紹介する。 ○ 一人一人の課題意識を高めるために、「大きな魚を追い出した」ことに対するそれぞれの感想の違いから、全体で解決すべき課題を話し合わせる。 ○ 友達との学び合いを活発にし、自分の考えを深めたり、変容を実感させたりするために、直感の考えをノートに書かせる。 ○ 多面的な見方・考え方に気付かせるために、「同じ考えでも理由の違う友達がいたかな。」「自分の考えに付け加えたいことはなかったかな。」などと問い、自他の考えの共通点や相違点に気付かせる。 ○ スイミーのアイデアやみんなの協力だけでは大きな魚になれないことに気付かせるために、赤い魚のペープサートを用いて動作化させ、気付いたことや感じたことを発表させる。 ○ 新たな考えを見いださせるために、教材文と「スイミーは『ぼくが目になろう』と言った。」という文を比較させ、どちらが強い意志を感じるか問う。また、「目」になった理由を考えさせ、「口やしっぽではいけないか。」と問い、スイミーのリーダー性に気付かせる。 ○ 単元の言語活動である「感想」の材料とするために、本時の場面で心に残った文とその理由を感想カードに書かせる。 ○ 次時の学習への意欲を高めさせるために、友達との交流を通して新たな考えを発見したり、自分の考えの変容に気付いたりしたことを振り返らせる。
	ひ ひとりで考える 協力したから、大きな魚を追い出したんだよ。 と み みんなの考えと比べる 「海でいちばん大きな魚のふりをして」というアイデアがよかった。【表現の特徴】 理由が分かったからやってみただけ、全然魚の動きに見えないよ。スイミーが目になる必要があるね。【体験】	28	
ひ スイミーはどうして「ぼくが目になろう。」と言ったのだろう。口やしっぽではなく、目になることに何か意味があるのかな。 と み 進む道を示したから、みんなのリーダーとして魚の中心の目になったのだね。【経験】 「スイミーは『ぼくが目になろう。』と言った。」より、スイミーの強い気持ちが伝わるな。【表現の特徴】			
しらべる・ふかめる	ひ 交流した感想や気づきをまとめる スイミーは自分がリーダーとなって、みんなを引っ張っていこうという気持ちがあったし、他の魚たちも、そんなスイミーに協力したから、大きな魚を追い出したのだね。		
	5 学習のまとめを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> スイミーのリーダーとしてのつよい気持ちやアイデア、みんなとのきょう力があったから。 </div> 6 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。 ひ 会話や行動の文の順序を比べて考えると、スイミーの気持ちがよく分かった。他の作品も同じように読んでみたいな。	10	
ふりかえる・いかす			