

第1学年東組 国語科学習指導案

「登場人物の様子を思い浮かべて読もう ～『あめですよ』～」

学習指導者 片岡 亜貴子・支援員 内田 珠代

1 学習指導要領に示された本単元にかかわる目標及び内容等

<p>1 第1学年及び第2学年の目標</p> <p>(1) 日常生活に必要な国語の知識や技能を身に付けるとともに、我が国の言語文化に親しんだり理解したりすることができるようにする。</p> <p>(2) 順序立てて考える力や感じたり想像したりする力を養い、日常生活における人との関わりの中で伝え合う力を高め、自分の思いや考えをもつことができるようにする。</p> <p>(3) 言葉がもつよさを感じるとともに、楽しんで読書をし、国語を大切にして、思いや考えを伝え合おうとする態度を養う。</p>
<p>2 第1学年及び第2学年の内容</p> <p>1 [知識及び技能]</p> <p>(1) ク 語のまとまりや言葉の響きなどに気をつけて音読すること。</p> <p>2 [思考力, 判断力, 表現力等]</p> <p>Ｃ読むこと</p> <p>(1) ① 場面の様子や登場人物の行動など、内容の大体を捉えること。</p> <p>エ 場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像すること。</p> <p>オ 文章の内容と自分の体験とを結び付けて、感想をもつこと。</p> <p>(2) イ 読み聞かせを聞いたり物語などを読んだりして、内容や感想などを伝え合ったり、演じたりする活動。</p>

2 メタ認知・教科に関する子供(35名)の実態

課題設定以前…授業の始めに、今日学習したいことは何かを考えている子供は多い。しかし、何を基に考えていけばよいか、理解している子供は少ない。

課題解決中…大半の子供は、友達の話を進んで聞こうとしている。

自分の考えを友達に伝えることに苦手意識をもっている子供が数名いる。

課題解決後…できたことや次にしたいことに関する教師の問いかけに対して、本時の学習を振り返ることにまだ慣れていない子供が多い。

個別支援が必要な子供…活動の見通しをもてないことに不安を感じ、活動に集中して取り組みにくいことがある。(A児)

幼稚園での姿

絵本の読み聞かせを聞いて、絵と言葉をつなぎながら物語の内容やその場面の様子を思い描くことを経験している。見たものや心に残ったもの等を描いたり、お遊戯会やごっこ遊びで登場人物になりきってお芝居をしたりする等、自分の感じたことを表現する活動をしてきている。また、花や野菜の栽培等を通して雨の恵みを感じたり、天気によって自分たちの遊びや気持ちの変化に気付いたりしている。

3 目指す子供の姿

【互いに磨き合い、学び続ける子供の姿】

物語の登場人物になりきって『あめですよ』を音読するために、言葉による見方・考え方を働かせて場面の様子や登場人物の行動を捉える。そして、捉えたことを友達と話し合いながら、場面の様子や登場人物の行動をより詳しく捉えて音読している。

子供たちは幼児期に色々な生き物や乗り物等に変身するごっこ遊びを経験している。そこでの幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿「豊かな感性と表現」「言葉による伝え合い」「思考力の芽生え」等を生かして、本単元では物語『あめですよ』を読んで、その登場人物の様子や気持ちを考えながら音読することを言語活動として設定する。言葉の意味、働き、使い方等に注目して「かえるは雨が『大好き』だから、にこにこの顔をしているよ」や『ふうふうふう』は嫌な気持ちの時に使うから、熊やゴリラは雨が嫌で文句を言っているんじゃないかな」などのように、それぞれの場面の言葉と挿絵とを結び付けて動作化しながら各場面の様子や登場人物の行動を捉えていく。さらに、雨が「大好き」な生き物と「嫌い」な生き物がいることに気付いて、登場人物の出てくる順序に興味をもち、自分が好きな物語の展開を考えていく。そして、「僕は『大好き』が全部前にきた方がいいな。この順番にすると、好きの気持ちがだんだん大きくなっていくよ。女の子の時は傘も長靴もにこにこだから、大好きの気持ちが一番大きいよ」「でも『嫌い』でお話が終わると、何だか悲しい感じがするよ。豊田さんは、楽しいお話にするために最後に雨が『大好き』な女の子にしているのかもしれないな」「なるほど。やっぱり交代に出てくるのがいいな。生き物たちの『大好き』と『嫌い』がどんどん変わるから、読んでいて楽しい感じがするよ」などと、自分が好きな物語の展開とその理由について友達と話し合っていく。こうして、最初は場面ごとに見ていた物語を、今度は場面のつながりを意識して見ていくことで、場面の様子や登場人物の行動をより詳しく捉えて物語全体の内容を正確に理解していく。その学びを生かして生き物たちの「大好き」「嫌い」の思いや様子等を声や動きで表現できるようにしたい。

4 単元計画（総時数 4 時間）

本単元では、単元の最初と最後に動作化を位置付け、登場人物の行動等をより詳しく捉えて動けるようになったことを実感できるようにする。動作化は物語の内容把握に有効なだけでなく、授業の途中で体を動かす機会を設けることで、入学間もない1年生が長時間座っておくことの負担軽減にもなるだろう。

次	学習の流れ	働きかけ
一	<p>① 『あめですよ』を読んで、音読発表会の計画を立てよう</p> <p>幼稚園や小学校で行ったごっこ遊びでの楽しかった経験を想起し、『あめですよ』の登場人物になりきって音読したいという思いをもった後、音読発表会の計画を立てる。</p>	<p>前②～④【あめあめボード】</p> <p>前時に学習した各場面の様子等を補助黒板にまとめておき、授業の最初に指示しながら既習事項や単元のゴールを確認する。</p>
二	<p>② お話をしている生き物を見付けよう</p> <p>挿絵と文章が合っていない教師の音読を聞いて、それを修正する際に、子供たちは場面の様子や登場人物の行動を捉えていく。そして、雨が「大好き」と「嫌い」で登場人物を対比させた板書を見て、展開を変えても物語を作ることができることに気づき、自分が一番好きな物語の展開を考えていく。</p>	<p>中②③【あめですよシート】</p> <p>場面カードの順序を並び替えて自分の考え表出させ、友達の考えと比較しやすくする。</p>
三	<p>③ 友達と一緒に、一番好きな『あめですよ』を見付けよう（本時3/4）</p> <p>前時に考えた自分の一番好きな展開について話し合いながら、物語全体の場面の様子や登場人物の行動について、より詳しく捉えていく。</p>	<p>後②～④【振り返りカード】</p> <p>「学習課題を解決できたか」、「友達と一緒に考えることができたか」という観点で学習を振り返り、表情を表した三つのイラストから一つを選ばせる。</p>
三	<p>④ 音読発表会をしよう</p> <p>自分の一番好きな展開の『あめですよ』を、登場人物になりきって個人やグループごとに音読し、感想を伝え合う。</p>	

5 本時の学習

目 標	『あめですよ』について、物語の展開とその理由について話し合う活動を通して、場面の繋がりを考えながら場面の様子や登場人物の行動を捉え、それを基に物語の展開について自分の考えをもつことができる。
--------	---

	学習活動	主な子供の意識						
課題設定以前	1 学習課題を確認する。 【あめあめボード】	この前の時間は、『あめですよ』を読んで自分が一番好きなお話を考えたよ。 友達はどんな順番のお話が好きなのか、聞いてみたいな。						
課題解決中	2 自分が一番好きな物語の展開について話し合う。 【あめですよシート】	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">「大好き」→「嫌い」の順序で読みたいな。「ふうふう…」と「ぶうぶう…」は続いている方がいいと思うよ。</td> <td style="width: 33%;">(作者の)豊田さんと同じで「大好き」と「嫌い」が交代に出てくるのがいな。生き物の体が段々大きくなっているよ。</td> <td style="width: 33%;">「嫌い」→「大好き」の順序が一番好きだな。女の子が最後に出てくると、私も雨が楽しくなるからだよ。</td> </tr> <tr> <td>女の子が一番雨を楽しんでいる感じがするな。長靴や傘も一緒にここにこしているね。</td> <td>なるほど。「ふうふう…」や「ぶうぶう…」みたいな似ている言葉は、続いた方が分かりやすいね。</td> <td>ほんとだ。体の大きさだけじゃなくて、気持ちも大きくなっていると思うな。</td> </tr> </table>	「大好き」→「嫌い」の順序で読みたいな。「ふうふう…」と「ぶうぶう…」は続いている方がいいと思うよ。	(作者の)豊田さんと同じで「大好き」と「嫌い」が交代に出てくるのがいな。生き物の体が段々大きくなっているよ。	「嫌い」→「大好き」の順序が一番好きだな。女の子が最後に出てくると、私も雨が楽しくなるからだよ。	女の子が一番雨を楽しんでいる感じがするな。長靴や傘も一緒にここにこしているね。	なるほど。「ふうふう…」や「ぶうぶう…」みたいな似ている言葉は、続いた方が分かりやすいね。	ほんとだ。体の大きさだけじゃなくて、気持ちも大きくなっていると思うな。
「大好き」→「嫌い」の順序で読みたいな。「ふうふう…」と「ぶうぶう…」は続いている方がいいと思うよ。	(作者の)豊田さんと同じで「大好き」と「嫌い」が交代に出てくるのがいな。生き物の体が段々大きくなっているよ。	「嫌い」→「大好き」の順序が一番好きだな。女の子が最後に出てくると、私も雨が楽しくなるからだよ。						
女の子が一番雨を楽しんでいる感じがするな。長靴や傘も一緒にここにこしているね。	なるほど。「ふうふう…」や「ぶうぶう…」みたいな似ている言葉は、続いた方が分かりやすいね。	ほんとだ。体の大きさだけじゃなくて、気持ちも大きくなっていると思うな。						
	3 作者が考えた物語の順序について話し合う。 【あめですよシート】	<p style="text-align: center;">どうして豊田さんは、この順序でお話を作ったのかな。</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%;">豊田さんは、楽しい感じから、最後を「大好き」にしたんじゃないかな。</td> <td style="width: 33%;">体が小さい動物の次に大きい動物にして、やっぱり最後は人のことを書きたかったのかな。</td> <td style="width: 33%;">「大好き」と「嫌い」が交代に出てくると、読む時の声の感じが変わるから面白いよ。</td> </tr> <tr> <td>1年生に、傘や長靴を使うと雨の日も楽しいというのを伝えたかったのかもしれないな。</td> <td>「大好き」と「嫌い」が交代に出てくると、いろいろと声を変えながら読めて楽しいな。</td> <td>確かに、最後が「嫌い」で終わると、何だか暗い感じのお話になってしまうね。</td> </tr> </table> <p>順序によって、お話を読んだときの感じが変わるね。順序には、豊田さんの思いも表れているんだね。</p>	豊田さんは、楽しい感じから、最後を「大好き」にしたんじゃないかな。	体が小さい動物の次に大きい動物にして、やっぱり最後は人のことを書きたかったのかな。	「大好き」と「嫌い」が交代に出てくると、読む時の声の感じが変わるから面白いよ。	1年生に、傘や長靴を使うと雨の日も楽しいというのを伝えたかったのかもしれないな。	「大好き」と「嫌い」が交代に出てくると、いろいろと声を変えながら読めて楽しいな。	確かに、最後が「嫌い」で終わると、何だか暗い感じのお話になってしまうね。
豊田さんは、楽しい感じから、最後を「大好き」にしたんじゃないかな。	体が小さい動物の次に大きい動物にして、やっぱり最後は人のことを書きたかったのかな。	「大好き」と「嫌い」が交代に出てくると、読む時の声の感じが変わるから面白いよ。						
1年生に、傘や長靴を使うと雨の日も楽しいというのを伝えたかったのかもしれないな。	「大好き」と「嫌い」が交代に出てくると、いろいろと声を変えながら読めて楽しいな。	確かに、最後が「嫌い」で終わると、何だか暗い感じのお話になってしまうね。						
	4 自分の考えを再考する。 【あめですよシート】	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%;">「大好き」と「嫌い」が交代交代に出てくる方がいいと思ったよ。</td> <td style="width: 33%;">最初の順序と変わらなかったけど、このお話がもっと好きになったよ。</td> <td style="width: 33%;">僕はやっぱり「大好き」が最後に集まっているお話がいいな。</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">それぞれの「大好き」と「嫌い」が伝わるように、お話を読みたいな。</p>	「大好き」と「嫌い」が交代交代に出てくる方がいいと思ったよ。	最初の順序と変わらなかったけど、このお話がもっと好きになったよ。	僕はやっぱり「大好き」が最後に集まっているお話がいいな。			
「大好き」と「嫌い」が交代交代に出てくる方がいいと思ったよ。	最初の順序と変わらなかったけど、このお話がもっと好きになったよ。	僕はやっぱり「大好き」が最後に集まっているお話がいいな。						
課題解決後	5 本時の学習を振り返る。 【振り返りカード】	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">言葉は同じでも、順序によってお話の感じが違うことが分かったよ。</td> <td style="width: 50%;">友達と一緒に一番好きなお話を見付けることができ、嬉しかったな。</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">音読発表会が楽しみだな。上手に音読ができそうだよ。</p>	言葉は同じでも、順序によってお話の感じが違うことが分かったよ。	友達と一緒に一番好きなお話を見付けることができ、嬉しかったな。				
言葉は同じでも、順序によってお話の感じが違うことが分かったよ。	友達と一緒に一番好きなお話を見付けることができ、嬉しかったな。							

評 価	『あめですよ』について、物語の展開とその理由について友達と話し合い、他の場面の言葉や挿絵と比較したり音読を聞き比べたりしながら物語全体の場面の様子や登場人物の行動を捉えて、自分の一番好きな展開を見直している。 【方法：発言・あめですよシート】
--------	--

6 働きかけの詳細 (☑…支援員の主な動き)

～課題設定以前～ **学習活動1** 【あめあめボード】(2～4時間)

単元の導入で子供たちと一緒に立てた学習計画と本時までの学びを、補助黒板(あめあめボード)に示しておく。本時では、あめあめボードを基に『あめですよ』の音読発表会をする』という単元のゴールを確認した後、前時に各自が考えた展開の『あめですよ』について友達の考えを聞くと更にいい考えがもてそうだという思いがあったことを想起させ、学習課題「友達と話し合っ、ぼく・わたしの一番好きな『あめですよ』を見付けよう」を確認する。(☑単元を通して学習の流れを書いたカードを手元に持っておき、A児が不安を感じた時にそれを見せて活動内容を確認する。)



【あめあめボード】

～課題解決中～ **学習活動2～4** 【あめですよシート】(2～4時間)

前時、子供たちは、各場面の言葉に合う挿絵はどれかということ話し合いながら、場面の様子や登場人物の行動を捉えている。そして、「かえる・みみず」「ねずみ・猫」「カバ・ワニ」「熊・ゴリラ」「女の子」の五つの登場人物の場面カードを、自分が一番好きな展開になるように並べ替えて、あめですよシートの上段に貼っている。本時はまず、そのシートを見せ合っ互いの共通点や相違点を比較し、その展開にした理由について話し合うようにする。子供たちが活動の見通しをもてるように、教師が先に話し合いのモデルを示し、あめですよシートを並べて比較することや自分の考えの理由を伝えること、質問すること等を確認した後、ペアの友達と交流する。(☑A児を中心に机間指導をしながら、話し合いが進んでいない子供たちに「同じ(違う)ところを見付けるのだったね」「なぜこの順序にしようと思ったのかを尋ねるのだったね」などと活動を促し、対話のきっかけを作る。)その後、全体でそれぞれの順序のよさを共有する。赤白帽の色を赤：「大好き」→「嫌い」、白：「嫌い」→「大好き」、帽子なし：「大好き」と「嫌い」が交互、赤白：その他として自分の考えを表出させておき、意図的指名もしながら多様な意見を引き出していく。



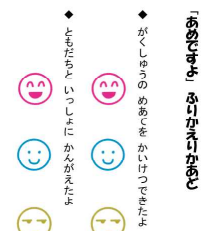
【あめですよシート】

活動3では、作者はなぜ「大好き」と「嫌い」を交互に登場させたのかを考える。作者の展開と違う順序にしている子供は、あめですよシートに教材文を載せておき、作者の展開と自分の考えを比較できるようにする。最初から作者と同じ展開が一番よいと考えている子供もいると予想されるので、活動2で見付けた交互に登場することのよさも生かして作者の思いを想像させながら、同じ言葉でも展開によって物語の印象が違ふことや、物語の内容だけでなく順序にも作者の思いが表れること等にも気付けるようにする。活動2、3を通して、教材文の言葉や挿絵を比較したり展開の異なる音読を聞き比べたりすることで、物語の展開や物語全体の内容を正確に理解していくだろう。

活動4では、自分が一番好きな展開を再考し、五つの場面カードを並べ替えてあめですよシートの下段に貼る。考えが変わった理由、変わらなかった理由を取り上げ、「大好き」「嫌い」の気持ちや登場人物の様子がより詳しく捉えられたことを称賛して、音読に生かせるように助言する。

～課題解決後～ **学習活動5** 【振り返りタイム】(2～4時間)

「学習課題を解決できたか」と「友達と一緒に考えることができたか」という二つの観点で教師が子供たちに問いかけ、振り返りカードの顔の表情のどれかに丸を付ける3段階の自己評価をさせる。本時は、自分の一番好きな展開を見付けることができた喜びや友達と一緒に考えを深めることができた満足感等を表出させた後、できた理由やよかったこと等を教師が問うことで授業での具体的な場面について語らせ、学び方のよさや協働のよさを表出できるようにする。最後には、次時にしたいことを尋ねて全体で共有し、音読発表会への意欲化を図る。



【振り返りカード】

