

指導案・提案資料

① 指 導 案

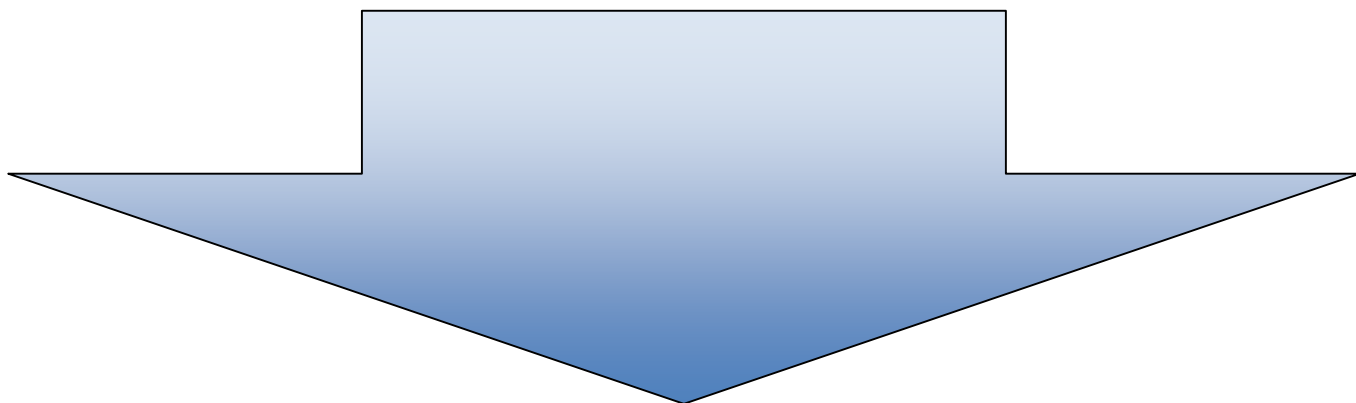
② 提案資料

※ 第 100 回教育研究発表会の紀要に掲載している指導案と、本実践に関わる提案資料です。

※ 提案資料は、指導案の補助的なものとして研究会当日に配布したものです。本提案資料は「教材の宝箱」版として、一部修正を加えています。

※ 本実践に関するご意見・ご質問につきましては、本校研究部までお願いします。

メールアドレス→sakashokenkyu@ed.kagawa-u.ac.jp



第2学年東組 国語科学習指導案

学習指導者 尼子 智悠・支援員 内田 珠世

1 単元 「物語を読んでおもしろいと感じたことを友達に伝えよう ～『ニャーゴ』～」

2 単元について

(1) 育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

【育成したい「思考力」】

物語を読み、登場人物の行動や会話等と自分の知識や経験とを結び付けながら、その物語のおもしろさについて自分の考えを創造する力

物語のおもしろさを伝えることに興味をもって文章を読み、おもしろいと感じたことについて話し合う中で、おもしろさの観点が明確になる。そして、同じ物語を読み返したり、他の物語を読んだりし、それらのおもしろさを見つけて紹介しようとしている。

【学びに熱中する子どもの姿】

本単元では、動物が登場する物語を読み、自分がおもしろいと感じた言葉や文とその理由をカードに書いて、紹介する言語活動を設定する。その中で、学習指導要領「C読むこと」の指導事項エ「大事な言葉や文を書き抜くこと」と指導事項オ「文章の内容と自分の経験とを結び付けて、自分の思いや考えをまとめ、発表し合うこと」を指導する。本単元における大事な言葉や文とは、自分が読んだ物語において、登場人物の「不思議な行動や会話」「特徴のある性格」「気持ちの大きな変化」というおもしろさの観点から、おもしろいと感じた行動や会話を表す言葉や文である。そして、カードに、その言葉や文と、おもしろいと感じた理由を記入していく。例えば『ニャーゴ』を読んだ際に、ねずみが言った「また行こうね」の言葉を選び、ねずみにとって猫は敵であるという知識を基に、「また行こうね」と仲よさそうに言っている「不思議な会話」のおもしろさや、「ニャーゴ 小さな声で答えました。」の文を選び、最初は、大きな声で怖そうに言っていた猫だったのに、小さい声になったということは、猫がねずみに対して優しくなったという「気持ちの大きな変化」のおもしろさがあること等、登場人物の行動や会話等と自分の知識や経験とを結び付けながら、その物語のおもしろさについて自分の考えを創造し、カードに書いていくのである。

子どもたちは、これまで、説明文から分かったことを友達に伝えたり、物語の好きなところを紹介したりする経験をしてきている。本単元の導入で、物語には、さまざまなおもしろさがあることに気付いた子どもたちは、物語でおもしろいと感じたことを友達に伝えることに興味をもつ。そして、「僕は、『猫はどきっとしました』を選んだよ」「どうして、どきっとすることがおもしろいの」「猫の方が強いはずなのにどきっとするのはおかしいと思ったからだよ」等、おもしろいと感じた理由について友達と話し合う中で、先述した、物語のおもしろさの観点が明確になっていくだろう。そのおもしろさの観点を基に「もう一度、同じ物語を読んでおもしろいところを見つけてみよう」と繰り返し読んだり「他の物語では、どのようなおもしろさがあるのだろう」とさまざまな物語を読んだりして、その物語のおもしろさを見つけ、友達に紹介しようとする子どもたちの姿を目指す。

(2) 自信度を高め、新たな問題を共有する場を位置づけた単元構成について

質問紙調査の結果から、読んだ物語のおもしろさを友達に伝えることに関して、苦手意識を感じている子どもが17名いることが分かった。また、どうして苦手だと感じたのかを聞くと、「おもしろいと感じたけれど、理由は分からない」「おもしろさの理由はなんとなく分かるが、どのように伝えたらよいか分からない」という回答が多かった。そこで、見つけたおもしろさの観点を基に自分が感じたおもしろさを言葉で表現する活動を繰り返す中で成功体験を積み重ねられるように単元を構成した。共通教材で子どもがおもしろいと感じた言葉や文から、どの物語にも当てはまると考えられる、登場人物の「不思議な行動や会話」「特徴のある性格」の観点を取り上げ、それを基に、おもしろいと感じた理由をど

のように表現すればよいかを考えてカードに書く（Ⅰ）。その後、見いだしたおもしろさの観点を基に、自分が選んだ物語のおもしろいと感じた言葉や文についても理由を書く（Ⅱ）。その後も（Ⅰ）→（Ⅱ）→（Ⅱ）と進めていくことで、「気持ちの大きな変化」といったおもしろさの観点が増えていくとともに、「自分が感じたおもしろさを言葉で表現することができた」と自信が高まっていくだろう。このように自信が高まると「もっと、おもしろさを見つけて紹介したい」という思いが表出されるだろう。その新たな問題を共有し、解決していく場を位置づけることで、おもしろさを見つけようという目的をもって進んで物語文を読む子どもを育てていきたい。

（３）単元計画と学習意欲への働きかけ（総時数 11時間）

次	主な子どもの意識および学習の流れ	学習意欲への働きかけ
第 一 次	①② カードを作っておもしろさを紹介する計画を立てよう 子どもたちは、物語の読み聞かせを聞いて、教師が作ったおもしろさ紹介カードを見る。さらに、自分がおもしろいと感じた場面はどこかを交流することで、同じ物語でも、おもしろいと感じる場面はさまざまであることに気付く。そして、自分でも、おもしろさ紹介カードを書いて、自分がおもしろいと感じた言葉や文を紹介するための計画を立てていく。	③～⑩関・自 【おもしろさ発見ボード】 見つけたおもしろさの観点ごとに色を変えてボード上に記していく。そして、共通教材を全文掲示したものにも、それぞれが選んだ文がどのおもしろさの観点なのかが分かるように、ボードと同じ色で示す。見つけたおもしろさの観点が徐々に増えていくことや、自分が選んだ言葉や文が、見つけたおもしろさの観点到当てはまることを視覚的に感じられるようにすることで、学習の広がりをつめられるようにする。また、おもしろさの観点ごとに、どのようにカードに書き表せばよいか、例となる文を示しておくことで、自信をもっておもしろいと感じた理由を表現できるようにする。
第 二 次	③④ おもしろいと感じる場面を選ぼう 共通教材を登場人物の様子を中心に読み、内容の大体を捉える。そして、文章の中から、自分がおもしろいと感じた場面を選んでいく。また、自分が選んだ物語でも同じようにおもしろいと感じた場面を選ぶ。 ⑤ おもしろいと感じる言葉や文を選ぼう おもしろいと感じた場面から、それが最も伝わると思う言葉や文を選んで、おもしろさ紹介カードに書き抜く。 ⑥（Ⅰ）→⑦（Ⅱ） おもしろいと感じた理由を書こう それぞれの子どもがおもしろいと感じた言葉や文を基に、それが、どのようなおもしろさなのか、おもしろさの観点を整理していく。そして、おもしろさの理由を書いていく。また、自分が選んだ物語にも、共通教材と同じようなおもしろさがないか意識しながら読み、さまざまなおもしろさを見つけ、おもしろさ紹介カードに書いていく。 ⑧ おもしろいと感じた理由を書こう（Ⅰ）→（Ⅱ） 本時（8／11） 共通教材で見つけた、新たなおもしろさの観点を基に、自分がおもしろいと感じた理由を、実際に言葉で表すことを繰り返す中で、おもしろいと感じた言葉や文を見つけたり、理由を表したりすることに自信をもっていく。自信が高まった子どもたちは、「もっと、たくさんおもしろいと感じる言葉や文を見つけて、紹介したい」という新たな問題を表出するだろう。その新たな問題を次時の学習課題として位置づける。	----- 振り返り ----- ①～⑪【学びの3Q】 「自分ができるようになったこと」「友達と勉強してよかったこと」「これからしたいこと」を記述させる。項目ごとに質問に答える形式にし、単元後も、振り返りをする際には、これらの観点で自分自身に問い、振り返ることができるようにする。
第 三 次	⑨⑩ 他の物語でも、おもしろさ紹介カードを書いてみよう（Ⅱ） これまでに学んだことを生かして、自分が選んださまざまな物語でも、おもしろいと感じた言葉や文を、おもしろさ紹介カードに書いていく。 ⑪ おもしろさ紹介カードで、友達に物語のおもしろさを伝えよう おもしろさ紹介カードを使って、自分が選んだ本のおもしろさを伝え合う。	

3 本時の学習指導

(1) 目 標

登場人物の行動や会話等と、自分の知識や経験を結び付けながら、自分が選んだ物語のおもしろさについて、自分の考えを書くことができる。

(2) 学習指導過程

学 習 活 動	子 ど も の 意 識
1 前時を振り返り、本時の学習課題を確認する。	前の時間は、『ニャーゴ』で見つけたおもしろさの観点を基に、自分が選んだ本の、おもしろいと感じた理由を考えたよ。 でも、まだ、他にもおもしろいと感じた言葉や文があったね。 他のおもしろいと感じた言葉や文にも理由を書いて紹介したいな。
おもしろいと感じた理由を書こう	
2 『ニャーゴ』の、おもしろいと感じた言葉や文から、おもしろさの観点を見つける。 関・自【おもしろさ発見ボード】	『猫は、桃を大事そうに…ニャーゴ 小さな声で答えました』のおもしろさの観点は何だろう。 『桃を大事そうに』というところがおもしろいと感じたよ。『小さな声で』というところがおもしろいと感じたんじゃないかな。 最初は桃よりねずみの方が食べたかったのにね。最初は大きな声で怖そうに言っていたのに小さい声に変わったよ。 猫は最初はねずみのことを、ごちそうだと思っていたのに、最後には友達だと思っている変化がおもしろいんじゃないかな。 最初と最後で人物の気持ちが大きく変わるのをおもしろいね。「気持ちの大きな変化」というおもしろさの観点が見つかったよ。 選んだ物語にも「気持ちの大きな変化」のおもしろさはないかな。
3 自分の選んだ物語でも「気持ちの大きな変化」がないか読み返したり、他の物語を読んだりする。	自分が選んだ物語でも人物の気持ちが大きく変わっていきおもしろいよ。最初は気付いていなかったけれど、気持ちが大きく変わるおもしろさが見つかったよ。 自分の選んだ物語には、そのおもしろさはなさそうだよ。同じ本を選んだ友達はどう思ったのかな。 おもしろいと感じた理由をカードに書こう。 今までに読んだ物語や、まだ読んでいない物語でも、おもしろいと感じた言葉や文を見つけて理由をカードに書いて紹介したいな。 他の物語でも「気持ちが大きく変わる」おもしろさはないかな。
4 今日の学びを振り返り、次の学習の見通しを立てる。 振【学びの3Q】	友達の選んだおもしろさについて一緒に考えたから、新しいおもしろさの観点がよく分かったよ。 選んでいる物語にも他のおもしろさがないか探して、紹介したいよ。他の物語でも今まで見つけたおもしろさの観点からおもしろさを紹介したいな。 自分が選んでいた物語をもう一回読もう。他にもおもしろさの観点がありそうだよ。もっと観点を増やしたいな。 この前読んだ〇〇をもう一度読もう。どんなおもしろさの観点があるかな。

(3) 本時の詳細 (☒…支援員の主な動き)

前時までの子どもの意識 学習活動1

前時までに子どもたちは、共通教材の『ニャーゴ』を読んで、それぞれの子どもがおもしろいと感じた言葉や文から、登場人物の「不思議な行動や会話」「特徴のある性格」というおもしろさの観点を見だし、おもしろいと感じた理由をカードに書いた。そして、自分が選んだ物語のおもしろいと感じた言葉や文にもその観点を当てはめて、その理由をカードに書いてきた。本時は、前時の終末に表出された「自分が選んだ言葉や文のうち、どの観点にも当てはまらないものがある。おもしろさの観点をもっと見つけて、おもしろいと感じた理由を書こう」という問題意識から本時の課題を確認する。

学習活動2

『ニャーゴ』の「猫は桃を大事そうに…」という文を取り上げて、その理由を考える。その際、「桃を大事そうにしていたところがおもしろいと感じたのかな、それとも『ニャーゴ』と小さな声で答えたところがおもしろいと感じたのかな」と問い、選択させる。そして、どうして大事そうだとおもしろいのか、小さい声で答えるとおもしろいのか理由を考える時間を設定する。(☒同じ場面だけを読んで考えようとしている子どもに対し「はじめから猫は桃をずっと大事だと思っていたのかな」や「猫ははじめから小さい声だったかな」等、場面のつながりを意識させる助言をする。)
「物語の始めは…」と、前半の猫の行動や会話と比較している意見は、変化前と後の本文の言葉を明確にし、全文を掲示した板書上に矢印でつないで示すことで、気持ちの変化が視覚的に分かるようにする。さらに、どうして猫の気持ちが変わったのか考えさせ、食べたい相手であるねずみが温かく接してくれたことで、食べたいという猫の気持ちが変わったおもしろさに気付かせていきたい。その後、「気持ちの大きな変化」を新たなおもしろさの観点とし、おもしろさ発見ボードに記す。さらに、子どもたちがこの言葉のおもしろさをカードに書いたものから、表し方の例として一つ取り上げてボードに示す。関・自

【おもしろさ発見ボード】(☒鉛筆だけを使って書こうとする子どもに対し、増えたおもしろさの観点を自分のシートに色を変えて記述するように促す。)そうすることで「さらに観点を見つけて、おもしろいと感じた理由を表せそうだとおもしろいと感じた言葉や文とその理由を書こうとする意欲を高めていく。

学習活動3

学習活動2で獲得した新たなおもしろさの観点を意識して、自分が紹介したい物語をさらに読んでいく。そして、同じようなおもしろさがあれば、さらにカードに書いていく。自分が選んでいた物語から「気持ちが大きく変わる」おもしろさが見つからない場合も、ないことに気付いたことを価値づけたり、同じ本を読んだ友達はどう感じたか聞く時間を設けたりする。また、「人物の気持ちが大きく変わるおもしろさがある物語は今までに読んだ本にもあったかな」と問いかけ、単元中、学校や家庭等で読んだこれまでの物語の読書経験とつないだり、他の物語を読む時間を設定したりする。(☒どの本を選ぶか迷っている子どもに対して今までに読んできた本を尋ね、「気持ちが大きく変わる」おもしろさがなかったか尋ねる。)

学習活動4

本時できるようになったこと、友達と勉強してよかったこと、これからしたいことを記述させる。☒【学びの3Q】その中から、自分の頑張りや友達との協働に関すること、さらに次時に取り組みたいことを取り上げて、学級全体に広げる。そして、もっと他の物語でも、紹介カードを書いてみたいという新たな問題を次時の課題に設定する。

【学びの3Q】

(4) 総括的評価

読んだ物語のおもしろさを伝えようと、おもしろいと感じた理由について話し合い「人物の気持ちが大きく変わる」おもしろさの観点を明確にする。そして、その観点に照らしながら、進んで物語を読み、物語のおもしろさの理由をカードに書いている。【方法：発言、おもしろさ紹介カード】

平成 30 年 1 月 26 日

第 2 学年 国語科

「物語を読んでおもしろいと感じたことを

友達に伝えよう～『ニャーゴ』～」

補助資料



香川大学教育学部附属坂出小学校
教諭 尼子 智悠

目 次

国語科の学習に熱中する子どもの姿について・・・・・・・・・・ 2

本单元における，本時までの学びについて・・・・・・・・・・ 3

特別支援教育の視点，支援員の動きについて・・・・・・・・・・ 10

本单元で使用した図書一覧・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 12

参考文献・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14

国語科の「読むこと」に関する学びに熱中する子どもの姿について

平成29年3月、新学習指導要領が示された。今回の改訂では教科や学年の目標が、「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の三つの柱に沿って整理され、示されている。

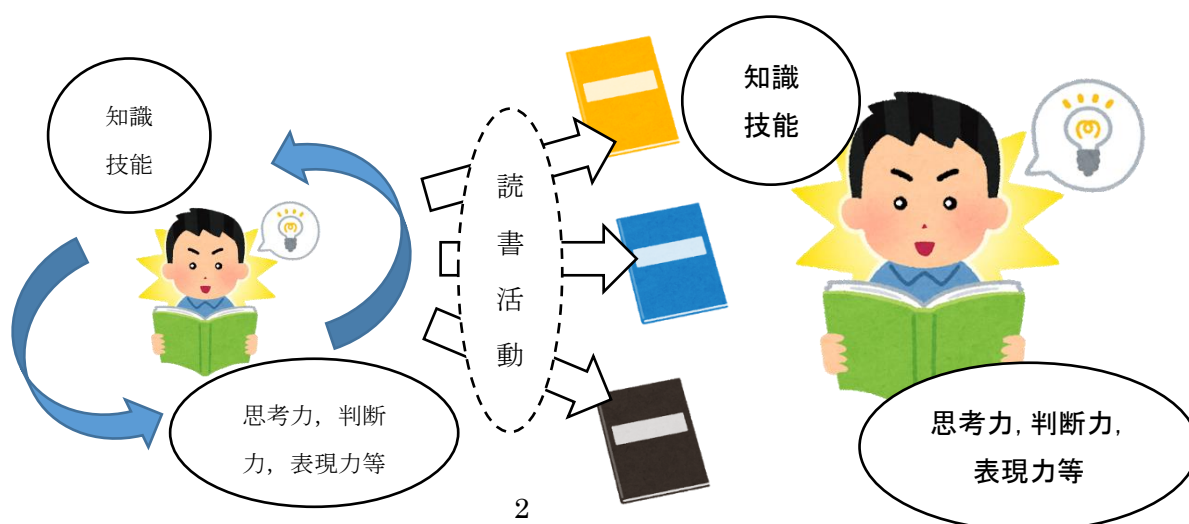
それぞれの三つの柱について、各学年で目標が示されているが、各学年での「学びに向かう力、人間性等」を見てみると以下のようにになっている。（下線は尼子）

第1学年及び第2学年	第3学年及び第4学年	第5学年及び第6学年
言葉がもつよさを感じるとともに、 <u>楽しんで読書をし</u> 、国語を大切にしてい、思いや考えを伝え合おうとする態度を養う。	言葉がもつよさに気付くとともに、 <u>幅広く読書をし</u> 、国語を大切にしてい、思いや考えを伝え合おうとする態度を養う。	言葉がもつよさを認識するとともに、 <u>進んで読書をし</u> 、国語を大切にしてい、思いや考えを伝え合おうとする態度を養う。

（小学校学習指導要領解説 国語編 平成29年6月 文部科学省HPより）

「楽しむ」→「幅広く」→「進んで」と、学年が上がるに連れて、読書に対する姿勢は少しずつ違うが、どの学年にも、子ども自らが「読書」に親しんでいる姿が示されている。ここからは、当たり前ではあるかもしれないが、「子どもが本を読みたい」と思うことが、国語の力をつけるためにはより大切になるということが示されているのではないだろうか。

しかし、ただ、無目的に「読む」だけで子どもたちの「読む」力はつかない。「読むこと」に関する「知識、技能」，「思考力、判断力、表現力等」を身につけることで、「その力を使ってさまざまな本を読みたい」と思うことが大切になるだろう。授業の中で「知識、技能」や「思考力、判断力、表現力等」が身についたことに満足するのではなく、子どもたちがその先、それらの力を発揮しながらより楽しんで（幅広く、進んで）読書活動していく姿を目指して、学習計画、指導していくことに、改めて主眼を置いて授業を行っている。



本単元における、本時までの学びについて

1 時間目

本時のはじめには、教師がおもしろい物語を見つけたということで、1冊の物語の読み聞かせを行った。そして、教師がその中で、「おもしろいと思ったところ」や、「その理由」を、おもしろさ発見カードに示して子どもたちに紹介した。

すると、子どもたちは、「私は、ライオンが変身するところがおもしろいと思いました」や「ライオンがいろいろなものになるところがおもしろいと思いました」「僕は…」と自分がおもしろいと思う場面等をたくさん語り出した。

このように、1冊の同じ物語を読んでも人によっておもしろいと感じるところは違うことを実感させ、本単元では、「物語のおもしろいところを友達に紹介しよう」という、単元を通しての大きなめあてを子どもと一緒に立てた。また、その際には、前回の学習では昔話を紹介したので、今回のテーマは、動物が主人公の物語とすることを子どもたちに伝えた。

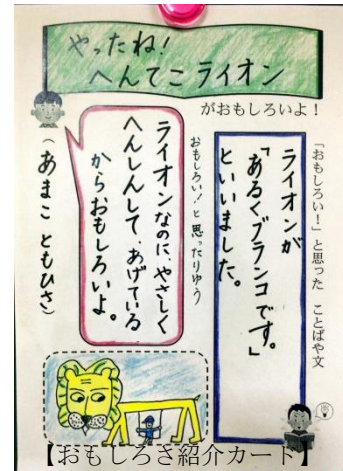
その後、単元のめあてに向かって、どのような計画で学習を進めていけばよいか、考えさせた。これまでの学習でも、おすすめの物語や場面を紹介する学習が何度もあったため、子どもたちの中に、まずはいろいろな物語を読んで、紹介する物語をどれにするか決めたいという意識があった。このことから、はじめの活動は、「たくさん物語を読んで、紹介したい物語を探す」となった。

また、そこからは、教師がはじめに示した、おもしろさ紹介カードを基にどのようなことをしていけばよいか考えていった。子どもたちは、まずは、「おもしろいと思った場面を見つけて、言葉や文を選ぶ」こと、そして「おもしろいと思った理由を考える」ことが必要だと捉えていったので、活動の2、3をそれらの活動においた。

その際、「おすすめの昔話を1年生に紹介しよう」（2学期単元）で、おすすめする理由を考えることが難しかった子どもたちが多かったことや、おもしろさを見つけるときの観点を見つけたら、考えることができたことを想起させた。

作文を書いたり、カードを書いたりする際のこれまでの経験から、子どもたちは、一度下書きを書いておいて、推敲してからカードに書くという活動が必要だと考えた。そこで、活動4は、下書きしておいたものから、カードを仕上げていくこと、そして、活動5で、友達と紹介し合うという計画を立てた。

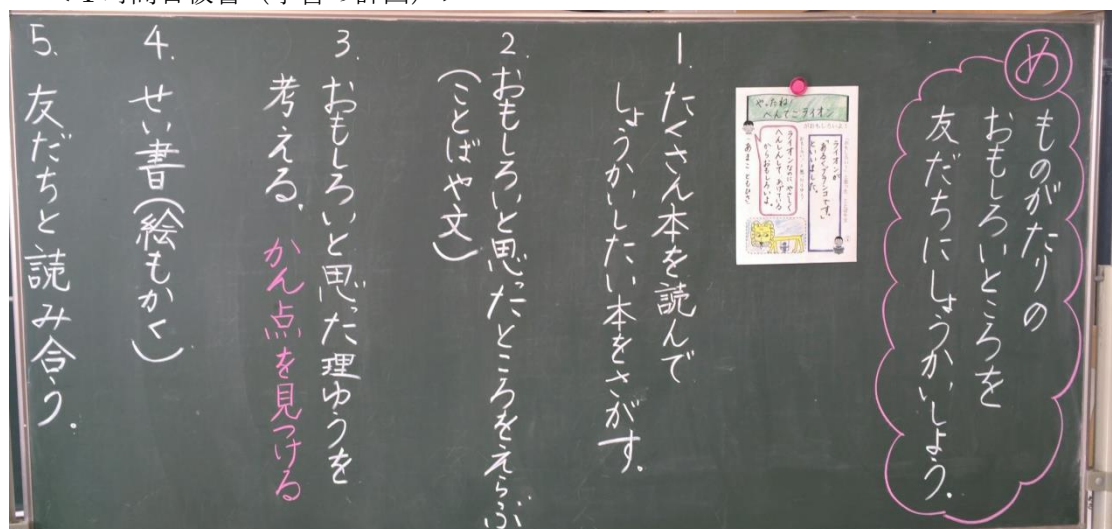
本時の振り返りカード（学びの3Qカード）には、「早く物語を読んで、紹介する物語を決めたい」や「たくさんのおもしろいところを紹介したい」という振り返りが



見られた。

また、休み時間には、教師が教室に用意している物語を自ら手に取り、友達と一緒に読んだり、一人で読んだりする姿が見られた。

< 1 時間目板書（学習の計画） >



2 時間目

1 時間目に立てた計画に沿って、2 時間目は、物語を読んで、紹介したい物語を探す活動を行った。1 時間目のはじめから、教師が選んだ物語（全 79 冊：一覧は最終頁）を教室のロッカーの上に、4 カ所に分けて設置した。こうすることで、スムーズに物語を選ぶことができるようにした。



物語を読む中で、おもしろいな、紹介したいなと感じた物語の題名をノートに記して残しておくようにした。その中の全てをカードに書いて紹介してもよいし、その中からいくつか選んで紹介してもよいこととした。



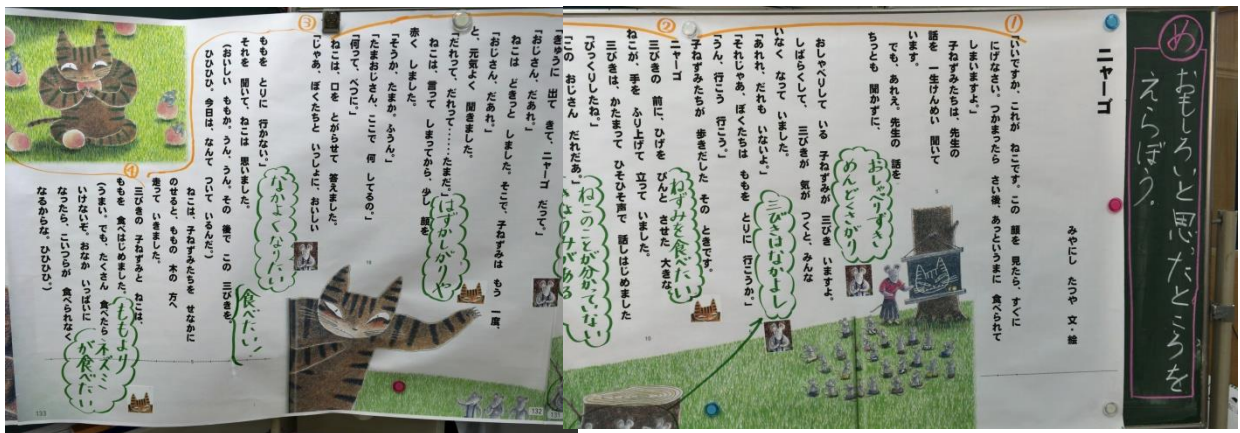
授業の最後には、同じく動物が主人公の物語である『ニャーゴ』を、おもしろさの観点を考えるときにみんなで読んでいく物語として紹介し、教師が読み聞かせを行った。

3, 4 時間目

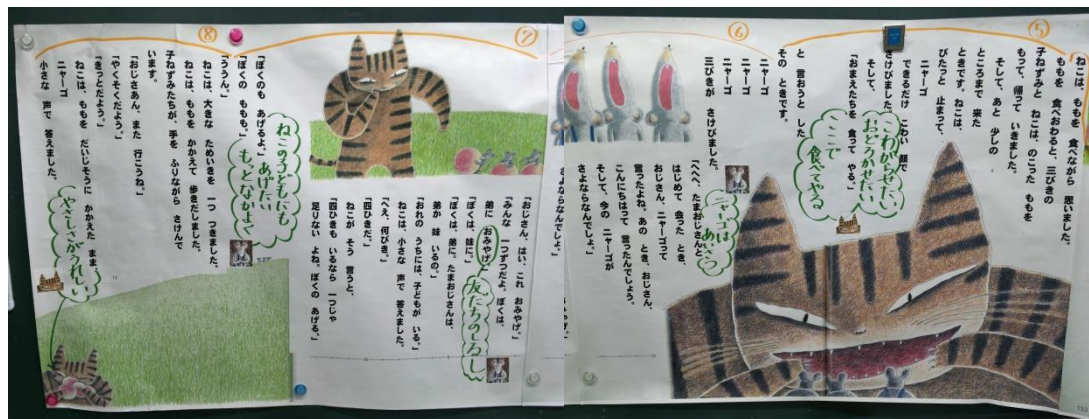
3, 4 時間目には、学習計画に沿って、「おもしろいと思った言葉や文を選ぼう」というめあての下、カードに書くおもしろいと思ったところ（おもしろいと思った言葉や文）を選ぶために、どのような手順で、どのように選んでいけばよいか考えていった。そのために、共通教材『ニャーゴ』を使って、どのようにその言葉や文を選んでいくか考えた。まずは、『ニャーゴ』の大まかな内容を捉えていった。人物の行動や場所の変化等に注目させながら、どのような場面があったかのかを問い、大きく 8 つに分けた。そして、その時の登場人物の気持ちを考えていった。子どもたちは、ネズミが登場する場面ではねずみの「おしゃべりしている」や「ぼくたちはももとりに行こうよ」という叙述から、ねずみのおしゃべり好きな様子や、3 匹のねずみが特別に仲のよい友達であることを捉えた。また、猫が登場する場面では、猫は、ねずみを食べたいと思っている反面、顔を赤らめるという恥ずかしがりやの一面もあることを捉えた。このように、ねずみや猫の様子が分かる言葉を子どもたちで話し合わせ、そのときの気持ちや、叙述から分かることを全文掲示に書き込んでいった。



< 3, 4 時間目板書① >



<第3, 4時間目板書②>



そして、大まかな内容を捉えた後、『ニャーゴ』のおもしろいと感じたところはどこかを問い、選択させた。すると、子どもたちは、ねずみが「ニャーゴ」というところがおもしろいと感じた子どもが多かったものの、それ以外のさまざまな場面を選んでいる子どももいた。そして、その中から、自分が紹介するとしたら、どの言葉や文を選ぶか考えていった。

このような活動の中で、おもしろいと感じた言葉や文を選ぶ際は、いきなり文や言葉を選ぶのではなく、おもしろいと感じた場面を選んで、そこから文や言葉を選んでいくこと、また、おもしろいと感じた文や言葉は、長く何文も選ぶのではなく、そのおもしろさがよく伝わるところを短く選ぶという手順で考えていくと選びやすいことに気付いていった。



5時間目

5時間目には、3, 4時間目に学習したことを生かして、自分が選んだ物語でも、おもしろいと感じる場面、そして、それが分かる言葉や文を選んでいった。子どもたちは、これまでにおもしろいと感じた物語から、おもしろいと感じた場面をもう一度読み返し、どの言葉や文をおもしろさ紹介カードに書こうか考えて書いていった。

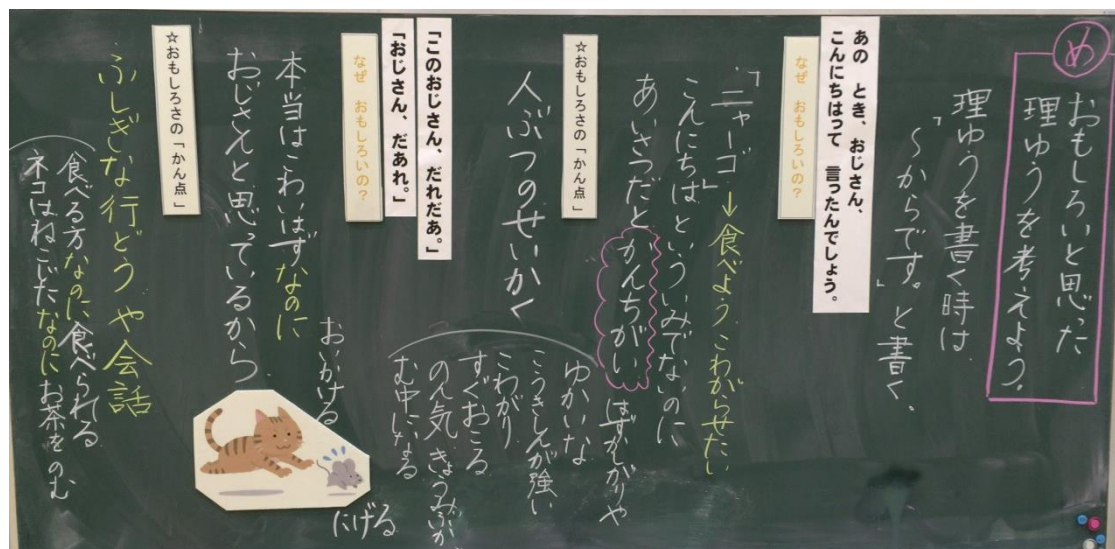


6 時間目

6 時間目は、学習の計画に沿って、おもしろいと思った理由を考えていった。前時、子どもたちが『ニャーゴ』のおもしろいと感じた言葉や文を選んでいたので、授業が始まるまでに、教師が、前面掲示に集約し、だれがどの言葉や文を選んだのかが明確になるようにしておいた。

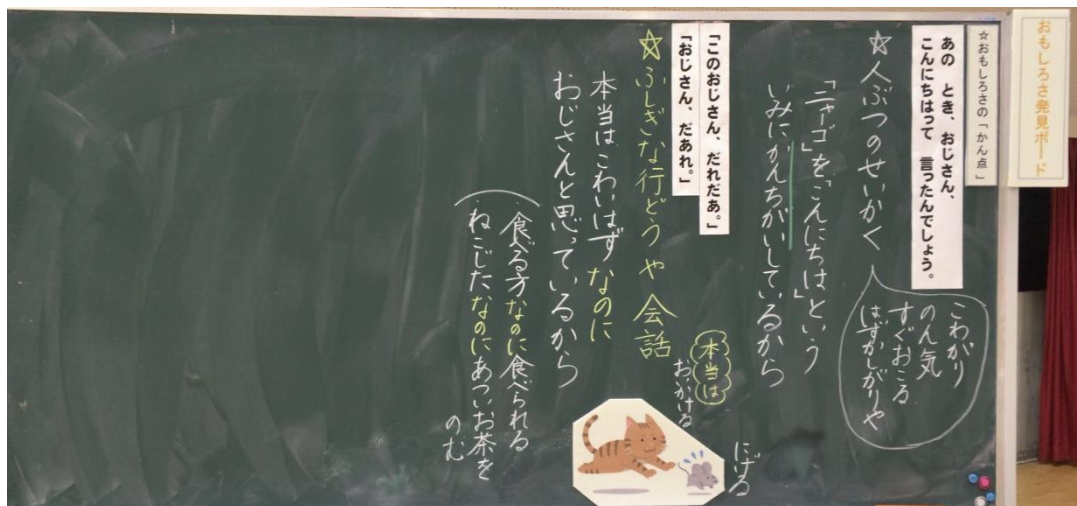
そして、理由そのものを考える前に、「理由」なので、選んだ文と同じ言葉をそのまま書いたのでは理由にならないことや、「～だから」という言葉を使うこと等を教師の例示を通して理解していった。その後、教師が『ニャーゴ』の中の、子どもたちが選んだおもしろいと感じた言葉や文からいくつかを取り上げ、どのようにおもしろさの理由を書いたらよいか考えさせた。今回は、子どもたちが「おもしろいと思った言葉や文」として、一番多く選んでいた「あのときおじさん、こんにちはって言ったんでしょ」と、「このおじさんだれだあ」「おじさんだあれ」の三つを取り上げた。これらの言葉や文はなぜおもしろいのかを、おもしろいと思っていた友達に聞いたり、友達と話し合ったりしながら、子どもたちが考えていくなかで、「『ニャーゴ』はこんにちとはという意味ではないのに、あいさつだと勘違いしたからおもしろい」ということや、「本当は怖いはずなのに、ふつうのおじさんと思っているからおもしろい」という考えにまとまっていた。そこで、「すぐ勘違いする」ことは【人物（ねずみ）の性格】であるというようにまとめた。そして、他に、自分が読んだ物語の中で、どんな性格の人物がいたか、また、性格を表す言葉はどのようなものがあるか思い出していった。子どもたちは、「はづかしがりや」「こわがり」「すぐ怒る（短気）」などの人物の性格を表す言葉が表出された。また、「本当は怖いはずなのに、怖がっていないねずみは変だ」という意見から、【（普通では考えにくい）不思議な行動や会話】というおもしろさの観点も見い出していった。

< 6 時間目板書 >



その後、教師はおもしろさ発見ボードに、子どもたちはおもしろさ発見シートに、おもしろさの観点と、その観点での理由の文例を記して蓄積していった。

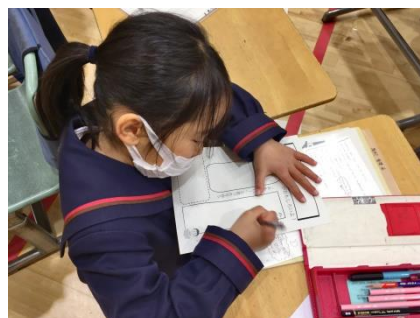
<おもしろさ発見ボード>



授業の終盤に、自分が読んだ物語の中で、これらの観点のおもしろさがあったか問うと、子どもたちは、口々に、自分が読んだ物語から、その観点のおもしろさがあったことを、話し始めた。そこで、次の時間には、もう一度自分が読んだ物語を【人物の性格】【不思議な行動や会話】の2つの観点で読み直して、おもしろさの理由を書いていくこととなった。

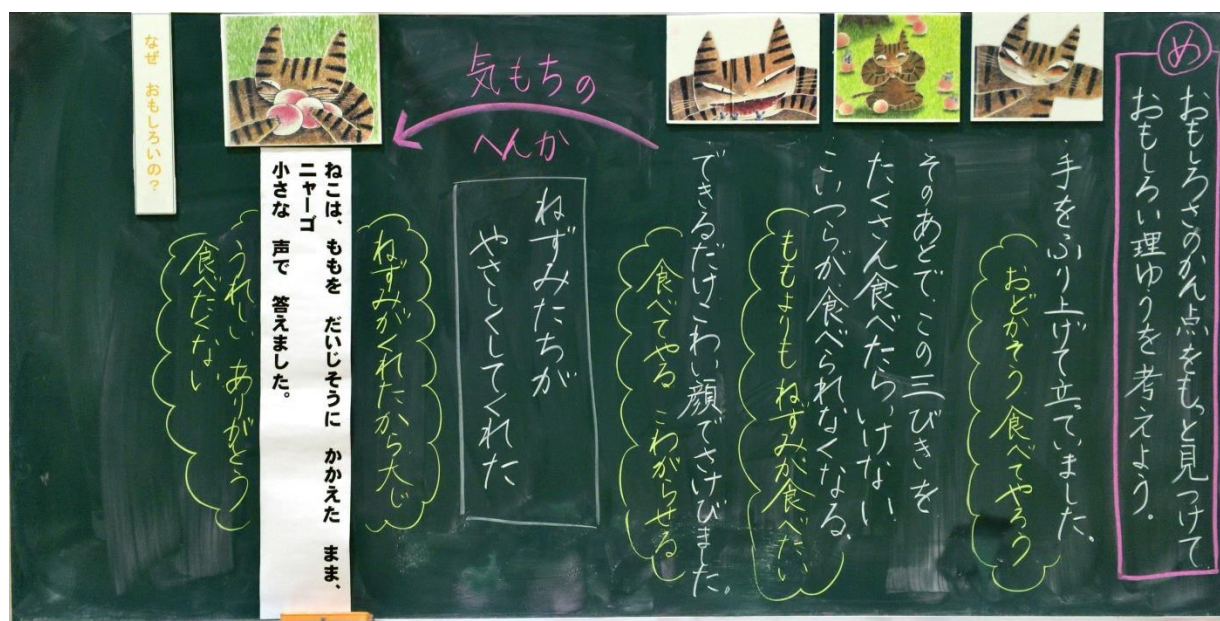
7 時間目

自分の選んでいた物語や、他の物語で、6時間目に学習した観点を当てはめて理由が書けないか考えていった。子どもたちにはうすい黄色と青の2種類の付箋を渡し、「人物の性格がおもしろい」と感じたらうすい黄色、「不思議な行動や会話がおもしろい」と感じたら青の付箋をその物語の、該当部分に貼るようにした。そうすることで、自分が見つけた物語のおもしろさはどの観点なのかを自覚しやすく、さらにどの部分がおもしろいのかを視覚的に分かりやすくした。さらに、さまざまな物語を読んだ際に、その付箋の色によって友達がどう感じたのかも分かることで、その観点を意識しながら、物語を読むことができると考えた。子どもたちは、自分が選んでいた物語はもちろん、他の物語でも、おもしろさの観点を意識しながら読み、二つの付箋を貼っていった。



しかし、読んでいくうちに、子どもたちの中で、どちらの観点にも当てはまらないおもしろさがあるという気付きがあった。その意識を取り上げて広げると、もっと、観点を見つけないという考えが表出された。そこで、次時のめあてを、「おもしろさの観点をもっと見つけて、おもしろいと感じた理由を考えよう」と設定して、8時間目につなげている。

< 8時間目（本時）の板書計画 >



特別支援教育の視点，支援員の動きについて

今年度の初めから，数回，香川大学教育学部 坂井聡先生に，授業を参観いただき，特別支援教育の視点から授業での配慮事項について，また支援員との連携についてご指導いただいた。自分では，配慮していると思っていることも，不十分であったり，気付かないこともたくさんあったりし，大変ありがたかった。支援員と共通理解し，授業で意識して実践できるようにしている。以下に，ご指導いただいたことの概略を示す。

気が散ってしまう子どもを中心とした配慮事項

○環境面の配慮

- ・ 座席は前の方で，教師から見えやすいところにする。
- ・ 隣にはモデルとなる子どもを配置し，隣の子のノートを見て書いてもよしというくらいにする。
- ・ 姿勢についても，あまり細かいことは言わない。少々ごそごそしている方が落ち着く子もいる。
- ・ 机には必要な物だけ出すようにする。不要ならば，筆箱もしまい，鉛筆と消しゴムのみにする。→これは，どの子どもにも適応できる。
- ・ 目に入るところには，なるべく物を置かない。（図工の作品や，生活科の道具等）

○対応について

- ・ 授業で指名されて答えて満足している姿が見られるので，その機会をできるだけ増やす。→支援員に答える内容を相談してもよいようにする。
- ・ 子どもたち同士で注意する様な場面はなるべく減らす。「先生がするからいい」というようにする。
- ・ 班ごとに評価するのでなく，個人で評価するようにする。できていない子どもが目立たないように，逆にできている子を個人で称賛することで，目立たせる。
- ・ 途中で動いてもよい時間を意図的に作る。体を動かすことで，次の活動に集中できる子どももいる。
- ・ 指示を出す際には，特定の子どもを一つの指標にして，その子どもを基準と考えて次の指示を出すようにすればよい。指示を分けて伝えるようにするテクニックを持つことも必要。

○学習について

- ・ 児童の実態に応じたワークシートを複数用意しておくことよい。書くことができる文字の大きさや，ますの量など。

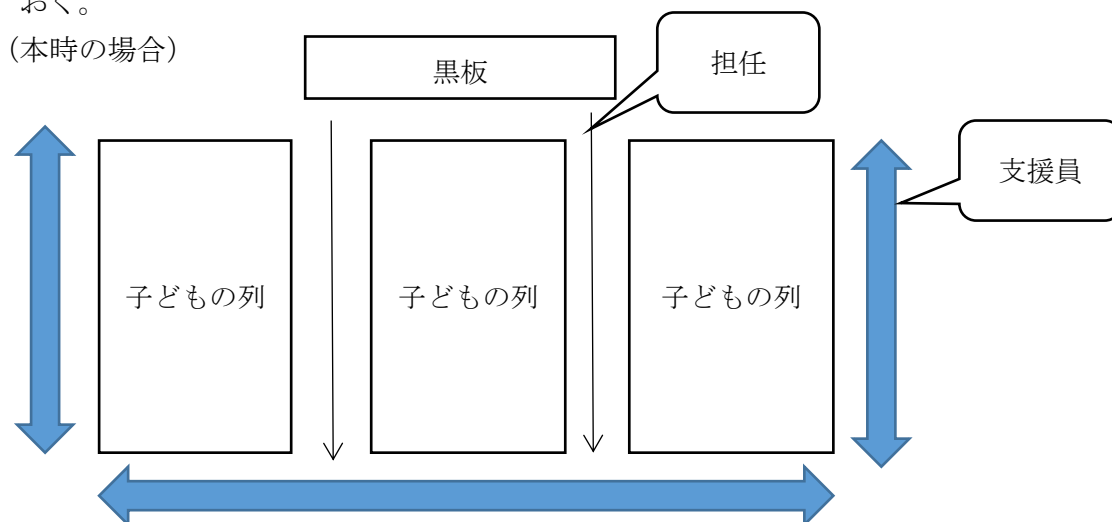
- ・不特定多数に質問した際には、一定の時間待つようにする。答えを求めるまでに 10 秒程自分で数えるとよい。

○評価について

- ・指導はきっちりするが、そこでの評価は寛容にする。楽しいクラスの雰囲気を壊さないことが重要。なんとかなるといった感じで、評価すること。
- ・絶対評価で、その子どもが少しでもできていたり、努力していたりしたことが評価されることが大切。個人内評価をする。
- ・評価をする際に重要なことは、共感的に、肯定的に、視覚的にすること。視覚的な評価は、クラス全員のものが見えるような評価をしてしまうと、相対評価になってしまい、できている児童と、できていない児童の差が目に見えてしまうので、できていない児童にとっては、効果は期待できない。個別に評価することが重要。

○支援員との動きの連携

- ・支援員は主に支援する児童は決まっていることが多いが、子どもができることは任せるようにする。その子ばかりにずっとくっつかないようにする。「○○するところまでできたら教えてね。」「△△は自分でやってみよう」等と促す。その際には担任が必要に応じて関わり支援する。
- ・支援員が支援する動きと、担任が重ならないように、だいたいの動きを決めておく。



本時においてもこれらのことを意識して、学習指導にあたりたい。

本単元で使用した図書一覧

ー作者名の五十音順ー

<物語名, 作者名, 出版社の順で記述しています。>

「ぼぼくのおんがくかい」 accototo ふくだとしお+あきこ PHP にこにこえほん
「かわうそ3きょうだいとらのまき」 あべ弘士 小峰書店
「よくばりなかささぎ I.C スプリングマン」 徳間書店
「パンダくんのおにぎり いしかわこうじ」 PHP 研究所
「もしもねこがサーカスにいったら」 石津ちひろ 講談社
「ねこじたなのにお茶がすき」 今江祥智 淡交社
「ちゅーせんせいはいしやさん」 いもとようこ ひかりのくに
「おおかみくん」 いもとようこ ひかりのくに
「おいもほり」 いもとようこ ひかりのくに
「つぎはわたしのばん」 いもとようこ 金の星社
「ともだちってだれのこと？」 岩瀬成子 佼成出版社
「いつだってともだち」 内田麟太郎 偕成社
「よろしくともだち」 内田麟太郎 偕成社
「へんてこたまご」 エミリー・グラヴェット フレーベル館
「わけっこするのだいきらい」 おのりえん ポプラ社
「おれはサメ」 片平直樹 フレーベル館
「コブタくんもうなかないで」 かとうようこ 金の星社
「しあわせなワニくんのあべこべの1日」 神沢利子 ポプラ社
「ぴかぴかのウーフ」 神沢利子 ポプラ社
「お日さま はだかんぼ」 神沢利子 ポプラ社
「さかなにはなぜしたがない」 神沢利子 ポプラ社
「まいごのまいごのフーとクー」 神沢利子 ポプラ社
「くまの子ウーフのかいすいよく」 神沢利子 ポプラ社
「ぶつぶついうのだあれ」 神沢利子 ポプラ社
「ウーフはあかちゃんみつけたよ」 神沢利子 ポプラ社
「おかあさん おめでとう」 神沢利子 ポプラ社
「お月さんはきつねがすき？」 神沢利子 ポプラ社
「モリくんのおいもカー」 かんべあやこ くもん出版
「ピースケのぼうけん」 きくちひでお ビリケン出版
「999ひきのきょうだいのおひっこし」 木村研 ひさかたチャイルド
「あいたくなっちまったよ」 きむらゆういち ポプラ社

「されどおおかみ」 きむらゆういち あるまじろ書房
 「オオカミグーのはずかしいひみつ」 きむらゆういち 童心社
 「モモンガくんとおともだち」 くすのきしげのり 廣済堂あかつき株式会社
 「らいおんはしった」 工藤直子 福音館書店
 「おしゃれなジャックけいぶ」 こいでなつこ 佼成出版社
 「わにさんどきっはいしゃさんどきっ」 五味太郎 偕成社
 「くまのこうちょうせんせい」 こんのひとみ 金の星社
 「てんこうせいのはつばめくん」 こんのひとみ 金の星社
 「びっくりおおかみ」 佐々木マキ フレーベル館
 「またよくばりすぎたねこ」 さとうわきこ PHP 研究所
 「わすれんぼうのねこモグ」 ジュディス・カー あすなろ書房
 「これだからねこはだいきらい」 シモーナ・メイッサー 岩崎書店
 「ゆきだるまのくに」 白土あつこ ひさかたチャイルド
 「ゆうびんやぎさん」 杉本美沙希 くもん出版
 「みどりのトカゲとあかいながしかく」 スティーブ・アントニー 徳間書店
 「ゆうかんな3びきとこわいこわいかいぶつ」 スティーブ・アントニー 徳間書店
 「もぐらくんのすてきなじかん」 ダニエラ・クロート フレーベル館
 「やったね！へんてこライオン」 長新太 小学館
 「ありがとうへんてこライオン」 長新太 小学館
 「おどかさないでよガオくん」 トマス・テイラー ほるぷ出版
 「しろくろつけてよシマウマくん」 ながいいくこ そうえん社
 「ねずみくんおおきくなったらなにになる？」 なかえよしを ポプラ社
 「ねずみくんとゆきだるま」 なかえよしを ポプラ社
 「くまくと月」 中川ひろたか 自由国民社
 「どろきょうりゅう」 中川ひろたか 世界文化社
 「いかすぜ！ブブヒコ〜チワワとドーナツ！のまき〜」 中川ひろたか 文溪堂
 「ともだちになろうよ」 中川ひろたか アリス館
 「ごめんね！」 ノルベルト・ランダ ブロンズ新社
 「きちょうめんななまけもの」 ねじめ正一 教育画劇
 「いなかのネズミとまちのネズミ」 蜂飼耳 岩崎書店
 「11びきのねこどろんこ」 馬場のぼる こぐま社
 「ちびうさがっこうへ！」 ハリー・ホース 光村教育図書
 「ちびうさいえで！」 ハリー・ホース 光村教育図書
 「ねずみちゃんのおうちさがし」 ペトル・ホラチェック フレーベル館
 「へびのせんせいとさるのかんごふさん」 穂高順也 ビリケン出版
 「さるのせんせいとへびのかんごふさん」 穂高順也 ビリケン出版

「もりになったライオン」 松原裕子 ポプラ社
 「かぶとん」 みうらし〜まる すずき出版
 「しまうまのズーはじめてのおとまり」 ミシェル・ゲ フレーベル館
 「おまえうまそうだな」 宮西達也 ポプラ社
 「ちゅーちゅー」 宮西達也 すずき出版
 「どうしたのブタくん」 宮西達也 すずき出版
 「ねずみのでんしゃ」 山下明生 ひさかたちやいんど
 「こねずみトトのこわいゆめ」 ルイスバウム 徳間書店
 「ぼくのイスなのに！」 ロス・コリンズ PHP 研究所
 「やったできたねイルカくん」 ローリーライト ミネルヴァ書房
 「おれはワニだぜ」 渡部有一 分研出版
 「ふくろうのそめものや」 日本民話 すずき出版

計 79 種類

参考文献

「学習指導要領解説 国語編」 2017, 文部科学省 HP,
 「新学習指導要領の展開」 水戸部修治・吉田裕久編著, 2017, 明治図書
 「『汎用的能力』を高める！アクティブ・ラーニングサポートワーク」
 井上一郎編著, 2015, 明治図書
 「読む力の基礎・基本」 井上一郎, 2003, 明治図書
 「初等教育資料 5月号」 2017, 東洋館出版社
 「初等教育資料 11月号」 2017, 東洋館出版社