

小学校第2学年 国語科（読書指導）学習指導案

期 日 平成22年9月10日(金)第5校時
場 所 玉名市立小天小学校 2年教室
指導者 教諭 高島 裕子

1 単元名

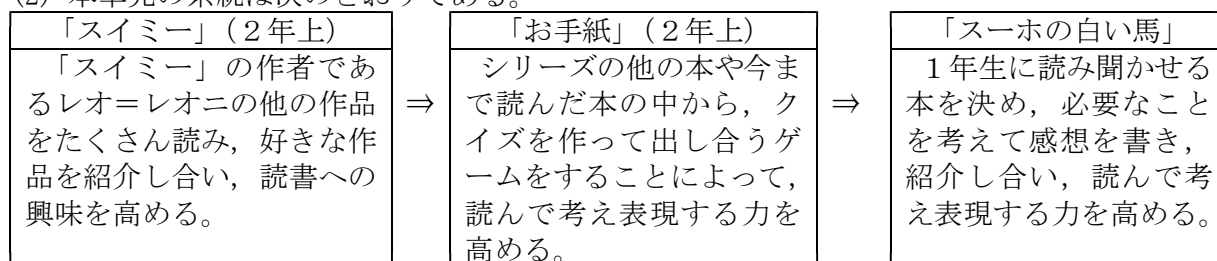
様子を考えて読もう「お手紙」（光村図書二年上）他
（発展）一ばん心にのこったことを話し合おう「じごくのそうべえ ほか」

2 単元について

- (1) 本単元は、小学校学習指導要領の目標「C読むこと（3）」を受け、内容ウ「場面の様子について、登場人物の行動を中心に広げながら読むこと」内容オ「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」内容カ「楽しんだり知識を得たりするために、本や文章を選んで読むこと」をねらいとしている。

教科書教材「お手紙」は、少しわがままでさみしがりやのがまくんと、行動的で優しいかえるくんの温かい心の交流が表現され、友だちに関心を持ち始めている2年生に共感するところが多い教材である。本教材学習後、同一作者アーノルド＝ローベルの他の作品の読書を進め、これらを含め今まで読んだ本の中から好きな登場人物の言葉や行動を選んだり、性格をまとめたりしてクイズを作る読書活動を位置づけた単元構成とする。このことにより視点を持って読後の感想を持ち表現する基礎的技能を育成する。また、読書活動ゲームを楽しみ、自分の考え（クイズの根拠等）を出し合うことにより、いろいろな感じ方があることに気付かせる。

- (2) 本単元の系統は次のとおりである。



- (3) 本単元に係る児童の実態は次のとおりである。（5月24日調査 25人）

- 本学級は、男子14人、女子11人、計25人である。学級全体としては学習意欲は高いが、登場人物の気持ちを考えて読んだり、自分の考えを書いたりする力に個人差が大きく、個別指導を必要とする児童が3人いる。読書することが好きな児童が多く、「とても好き、だいたい好き」と答えた児童は20人である。しかし、中には、なぜなぜやクイズの本を読んでいたりと、絵本の絵だけを眺めていたりする児童もいる。
- 学校で授業以外の時間に読書をしているのは、「ほとんど毎日」が12人、「週に2～3日」が11人、「1日」が2人だった。家庭での読書は「ほとんど毎日」が5人、「週に2～3日」が12人、「1日」が4人、「ほとんどしない」が4人だった。学校ではよく読書するが、家ではあまりしない児童が1/3ほどいることが分かった。学級文庫には、たくさん本があり、友だちと一緒に本を読む機会が多いからではないかと考える。4月から7月の間に図書館から借りた本の冊数は、1人1ヶ月平均4.6冊であった。
- 読む本の種類は、絵本や物語・自然や科学の本が多い。マンガや雑誌、料理や歴史・新聞などを読む児童もいる。学級文庫には国語の学習に合わせて、図書室や市立図書館から多数借りてきたもの、友だちに読んでもらいたい本を家から持ってきたものなど、多くの種類の本を置いており、いろいろなジャンルの本を読むようになってきている。
- 「レオ＝レオニのせかいへ行こう」と題した旬間を設定し、レオ＝レオニの多くの本を読ませ、一言感想を必ず書くようにした。1年時より「私のおすすめの本」の1分間スピーチを経験しており、好きなところやその理由を言えるようになってきた。スピーチに対しての感想も大体の児童が言うことができる。しかし、感想文を書く実態調査（6月）では、登場人物の行動やセリフ等に焦点を当てて書くことができた児童は3人であった。

(4) 読書指導にあたっては、次の点に留意する。

【読書への関心・意欲を高める環境整備の視点】

- 「すきま時間」に読書しやすいよう、本のバッグ（読みかけの本や図書館から借りている本を入れておく）を机の横にかけさせる。
- アーノルド＝ローベルの他の作品を図書室や市立図書館から借りたり、児童に呼びかけたりして数多く収集し、学級文庫にコーナーを設置する。
- 今後の読書活動を広げるために、ゲームで使ったクイズのカード、友だちの一言感想を教室に掲示する。

思考力、判断力、表現力等と言語活動
読書指導における思考力、判断力、表現力等とは、読んで考え表現する力及び読書への関心・意欲ととらえる。本単元では、教材文の読解指導の中に自分の感想を入れていくこと、読書指導に入ってから、登場人物当てクイズ作り、それを使ったゲームの授業、といった言語活動の積み上げと交流により、思考力、判断力、表現力等を高める。それぞれの具体的な言語活動における工夫点と留意点は以下のとおりである。

【読書への関心・意欲を高める言語活動の視点】

- はじめにアーノルド＝ローベルの他の作品でアニメーションゲーム（挿し絵バラバラ事件）を行い、読書の喜びを広げさせる。
- 読書カード「アーノルド＝ローベルのせかいへ行こう」を使って読書意欲を喚起する。その際書いた一言感想を掲示しておく。

【読んで考え表現する力を高める言語活動の視点】

- 教材「お手紙」では、役に分かれたり動作化したりしながら、登場人物の気持ちとともに、場面ごとに登場人物に対する自分の感想も吹き出しに書かせ、発表させる。その際、友だちの感想と比べて聞くようにさせ、よい感想の書き方やポイントを紹介する。
- 「これはだれのことでしょう」クイズのカードを作成する際、クイズの内容を選ぶ視点を与え、その言葉や物を選んだ理由を書かせることで、焦点化した感想文を書く基礎的技能を育成する。
- 友だちが選んだ言葉や物に対する自分の感想を交流する読書活動のゲームを行う。その際その場ですぐ感想が言えるように、感想の言葉・語彙を掲示し、身に付けさせておく。

3 単元の目標と評価規準（※は（発展）読書指導に関する言語活動の評価規準）

単元の目標	◎場面の様子について、「かえるくん」や「がまくん」の心情を、書かれている言葉や文章、会話文、挿し絵をもとに豊かに想像し、自分の感想を持ちながら読むことができる。 ※アーノルド＝ローベルの他の作品を読んで一言感想を書いたり、今まで読んだ本の心に残ったところをクイズ形式にする活動をしたりして、自分の好きな部分を選び出し、感想を表現することができる。
読むことへの関心・意欲・態度	※読み聞かせを聞いたり、紹介されたりした易しい読み物を、楽しんで読んでいる。
読む能力	◎場面の様子やがまくん、かえるくんの心情について、想像しながら読むことができる。 ◎語や文としてのまとまりや内容、響きなどについて考えながら、がまくん、かえるくんの気持ちがよく表れるように声に出して読むことができる。 ※登場人物の言葉や物、行動や場面の様子の中から、一番心に残った事項を選んでクイズを作り、その内容にした理由を書いたり発表したりすることができる。 ※ゲームをすることによって、活発に感想を伝え合い、読書活動を楽しむことができる。

4 指導・評価の計画（13時間取扱い 本時13／13）

次	時	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点 ※言語活動とその留意点	評価項目（方法）
1	1	○アニメーション方式読書活動を通してアーノルド＝ローベルの作品への興味・関心を高める。	・アーノルド＝ローベル著「かえるくんとがまくんシリーズ」の物語を使いアニメーション（物語の読み聞かせを聞いて、バラバラに提示される挿し絵を正しい順番に並べ替える活動）を行う。	【関心・意欲・態度】 楽しんでアニメーション活動に参加している。 （観察）
	2	○「お手紙」の話の筋を捉える。	・誰の会話文が考えさせ、シーンをはり、分かりやすくする。 ※「誰がどうした」に注意して読み、感想を書かせる。	【読むこと】 あらすじを捉えながら、おもしろかったところや好きなところを見付けている。（ノート）
2	3 4 5 6 7	○1～4の場面ごとにがまくんの気持ちやがまくんを思うかえるくんの気持ちを読み取る。 ○自分の感想を吹き出しに付け足す形で、登場人物に対する感想を書く。	※挿し絵を中心に、吹き出しに登場人物の気持ちを書かせ、自分の感想も別の吹き出しに書き込ませる。 ・自分の考えと比較しながら友だちの発表を聞くようにさせる。	【読むこと】 叙述や挿し絵、音読、動作化を通して、心情を考えることができる。 （ノート・観察）
	8 9	○アーノルド＝ローベルの他の作品から、自分の好きな作品を選んで紹介する。	※第1時からできるだけたくさん読ませるようにし、読書カードの中から好きな作品を選び、紹介シートを書かせる。 ※紹介シートには、その本が好きな理由として、登場人物の言葉や行動、場面の様子といった視点を入れて書けるよう、シートの形式を工夫する。	【読むこと】 アーノルド＝ローベルの作品から好きな作品を選び、視点を持ってその理由を書き紹介することができる。 （シート・発表）
3	10 11	○今までクラスで一緒に読んだ本の中から、一人の登場人物を選び、「だれのことでしょう」のクイズ作りをする。	・読書指導で取り扱う本は「じごくのそうべえ」「ふたりはともだち」「ロボットカミィ」とする。 ※心に残った登場人物の言葉や、使った物等（視点）を選ばせ、クイズを作らせる。 ※そのクイズにした理由もカードに書かせる。	【読むこと】 登場人物の言葉や物等を選び、クイズを作ることができる。 （カード）
	12 13 （本時13時）	○「これはだれのことでしょう」ゲームをする。	・全員のクイズが紹介できるよう、2度に分けて行う。 ※大事な内容を落とさずクイズを出したり、そのよさや自分との違いを聞き取って答えたりする交流活動を行うことで、いろいろな感想があることに気づかせる。そのために、板書や発問を工夫する。 ※楽しく活動できるよう、ほめ、励ます言葉かけを行う。	【読むこと】 クイズの内容やそのわけについて活発に交流し、いろいろな感想があることに気づくことができる。 （観察） 【関心・意欲・態度】 クイズを出したり友だちのクイズに答えたりして読書活動を楽しむことができる。 （観察）

5 本時の学習

- (1) 目標 「これはだれのことでしょう」ゲームを楽しんで行い、クイズの内容やそのわけについて活発に交流し、いろいろな感想があることに気づくことができる。

(2) 展開

過程	学習活動【学習形態】	主な発問・指示等	教師の指導及び評価	備考
導入 2分	1 本時のめあてをつかむ。 【一斉】	T みんなが作ったクイズを使って、登場人物を当てるゲーム第2弾をやりましょう。	○本時のめあてを確認させる。 ○取り扱う本は「じごくのそ うべえ」「ふたりはともだち」 「ロボットカミィ」である。	
展開 38分	「これはだれのことでしょう」ゲームをして、だれのことがあてよう。			
	2 「これはだれのこと でしょう」ゲームをす る。 【一斉】 (1) ルールを聞く。 (2) 順番に自分が作った クイズを全員の前で発 表する。 (3) 分かった人は挙手を して発表する。 (4) 出題者はこのクイズ にした理由を発表する。 (5) 同じ本を選んだ児童 は前に出てきてクイズ を発表する。 (6) 教師の発問に答える 形で、感想を交流する。 ・自分もそう思ったこと ・自分はちょっと違う風 に考えたこと	T ゲームのルールをしっか り聞いてください。 ①誰のことか分かったら手 を挙げて発表する。 ②出題者はこのクイズを作 った理由を言う。 ③同じ本を選んだ人は、前 に全員出てクイズを紹介 する。 T ではいよいよ始めます。 C1 クイズです。「これは、 誰のことでしょう。」 C2 分かった。□□の言葉で す。 C1 正解です。僕がこれを選 んだわけは～だからです。 T 同じ本を選んだ人はクイ ズを発表しましょう。 T みんなは□□のことをど う思いますか。 C 僕も□□の言葉を聞いて 仲間は嬉しかったと思いま す。 T みんなが、紹介文を書く としたら、□と△のどちら の言葉を選びますか。	○自分が選んだ「心に残った 「言葉」「行動」「性格」「物」 などを絵や文で示し、「これ は誰のことでしょう」と全 員に対してクイズを出すよ うにさせる。 ○ルールは黒板に掲示する。 ○言葉、性格、行動、物など の視点の違いにより分類し ながら板書する。 ○主体的にゲームが進むよ うに子ども同士で指名させる。 ○同じ本を選んだ児童に発表 させ、最終的に全員のカー ドを掲示する。 評価 B クイズの内容やそのク イズにした理由について、 自分の感想を発表するこ とができている。【観察】 A クイズの内容やそのク イズにした理由について、 自分の感想を積極的に発 表することができている。 【観察】	ルール の紙 クイズ のカー ド
終末 5分	3 学習の振り返りとま とめをする。 【一斉】	T クイズ大会でよかったな と思うことは何ですか。 T ゲームをすると、同じ本 でもいろいろな感じ方があ ることが分かりましたね。	○友だちのいろいろな感想を 聞いた、同じ本なのに好き なところがちがっていた、 好きな言葉の理由がちがっ ていたなどの視点で自己評 価させる。	