

第2学年 国語科学習指導案

大阪市立清水小学校
指導者 石坂 夏芽

1. 日 時 令和7年12月1日(月) 第5校時(13:35～14:20)
2. 学年・組 2年2組 計28名
3. 場 所 2年2組教室
4. 単 元 名 「どうぶつカード」を作ろう
5. 目 標

○ 調べたことを「どうぶつカード」に分かりやすくまとめることができる。

- ・ 長音、拗音、促音、撥音などの表記、助詞の「は」、「へ」及び「を」の使い方、句読点の打ち方、かぎ(「」)の使い方を理解して文や文章の中で使っている。また、平仮名及び片仮名を読み、書くとともに、片仮名で書く語の種類を知り、文や文章の中で使うことができる。(知識・技能)
- ・ 共通、相違、事柄の順序など情報と情報との関係について理解することができる。(知識・技能)
- ・ 「書くこと」において、経験したことや想像したことなどから書くことを見つけ、必要な事柄を集めたり確かめたりして伝えたいことを明確にすることができる。(思考・判断・表現)
- ・ 「書くこと」において、文章に対する感想を伝え合い、自分の文章の内容や表現のよいところを見つけることができる。(思考・判断・表現)
- ・ 進んで知りたいことを調べ、学習の見通しを持って、「どうぶつカード」にまとめようとすることができる。(主体的に学習に取り組む態度)

○ 身近なところから課題に関する様々な情報を収集し、相手を意識してわかりやすく表現することができる。

6. 指導にあたって

(1) 児童観

本学級は、学習に対して一生懸命で何事にも真面目に取り組む児童が多い。難しい問題やはじめでの取り組みにも積極的に頑張ろうという姿勢がみえる。国語や算数の練習問題に取り組む時、練習問題が終わったら、困っている児童に声をかけ説明をしている児童もいる。一方で、練習問題がわからない時に、自分から「わからない」と伝えることができる児童は少ない。指導者に聞きにくることができる児童もいるが、多くの児童は指導者や友だちからの「大丈夫？」という声掛けを待っている。困っていることを発信することはまだまだ難しいと感じる。

国語科の「書くこと」においては、物語文、説明文での初発の感想をノートの見開き半分以上書くことができる児童が半数以上いる。しかし、文の中で「を」と「お」、「は」と「わ」の助詞の使い分けができていなかったり、主述の関係が成り立っていなかったりすることがある。振り返りでは、「なしともも」の観点で振り返るが、それぞれの観点に対し複数の例文を提示することで、自分で正しい文章がかけられるようになってきている。

4月教材「たんぽぽ」では、時間の順序を捉えたり、事柄の順序に着目したりして内容を読みとった。たんぽぽの「ね」「は」「花」「み」「わた毛」「たね」のひみつを叙述から根拠となる文を探し出した。また、どうして「ね」「は」「花」「み」「わた毛」「たね」の順に提示されているのかを考えることで、事柄の順序の大切さに気づくことができた。9月教材「絵を見てお話を書こう」では、場面と場面のつながりを考えて、自分で物語をかいた。長音、拗音、促音、撥音などを書くことはできていたが、助詞の「は」、「へ」及び「を」、かぎ(「」)を正しく使うことが難しい児童が多かった。11月教材「ビーバーの大工事」では、ビーバーのひみつを探すために、叙述から大事な言葉や文を見つけた。また、木を切り倒し川へ運ぶ、ダムを作る、巣を作るの工程の順序についても考えた。

国語科のアンケート(資料①)から、「本を読んで新しいことを知ることは楽しい。」の項目で「思う」「まあ思う」と回答する児童が93%だった。この結果から、本を読むと新しい知識が増えることに楽しさを感じ、進んで読書をしようという意欲があるということがわかる。一方で、「文しょう

を書くことは楽しい」の項目で「あまり思わない」と回答する児童が18%だった。文章を書くことができるとは思っているが、楽しいと感じてはいない。「は」「へ」「を」を上手にを使って文章を書くことに苦手意識があるので楽しくないと感じる児童がいるのではないかと考える。また、「自分の考えたことを友だちに伝えることは楽しい」「友だちの考えたことを聞くのは楽しい」の項目は「あまり思わない」「思わない」と回答する児童が多い。この結果から、話し合い活動に対して楽しさや意義をあまり感じられず、友だちと考えを交流することのよさを十分に見出せていないと考えられる。また、自分の意見に自信がないため、伝えることに苦手意識を感じる児童もいると考える。

ICT活用アンケート（資料②）から、90%以上の児童が学習内での活用を肯定的に捉えている。2年生になって、グループワークでの協働学習や、資料箱の使い方などを知り、できることが増えてきたことでICT機器を活用するよさを感じている。

（2）教材観

本単元の重点指導事項は、「書くこと」の「経験したことや想像したことなどから書くことを見付け、必要な事柄を集めたり確かめたりして、伝えたいことを明確にすること」である。本単元の学習を通して、情報活用能力における、必要な情報を収集、整理、分析、表現する力、受け手の状況を踏まえて発信する力を伸ばすことができると考える。

本単元は、説明文単元「ビーバーの大工事」および情報のとびら「本でしらべる」での学びを生かし、自分が興味を持った動物の秘密について主体的に本でしらべ、「どうぶつカード」を作っていく。低学年は、生き物に興味や関心を抱いている児童が多い。このような実態から、動物の秘密を知ろうと意欲的に図鑑等の本を読むことが予想される。また、友だちに伝えるのは単なる動物の紹介ではなく、動物の秘密である。友だちが知らないであろう情報を本で探し、それを伝えることで友だちの驚く姿に出会うことができる。本で調べる楽しさを味わうだけでなく、相手意識や目的意識を高めることに適した教材である。

児童はこれまでに、一年下『のりもの』カードをつくろう」において、本で調べたことを文章で表現する活動に取り組んできた。二年下の説明文単元「ビーバーの大工事」では、ビーバーの秘密を見つけて伝え合った。情報のとびら「本でしらべる」では、目次を活用して調べる方法について学んだ。それらの経験を踏まえ、興味を抱いた動物の秘密を本で探し、「どうぶつカード」作りを進めていく。

（3）指導観

本単元「どうぶつカード」を作ろうでは、動物の生態について書かれた本や図鑑を読み、見つけた動物のひみつをカードに書いて伝え合う活動を行う。そのため、前単元「ビーバーの大工事」から、「どうぶつカード」を作るために並行読書で関連図書を読み広げ、「ひみつはっ見カード」（資料③）に記録を書きためる。「ひみつはっ見カード」には、「本の題名、ページ数、動物の名前、ひみつメモ」を書く。「ひみつはっ見カード」は、いつでも見たり書いたりすることができるようにノートに貼り、書き溜めていく。

本単元では、第一次では、「ビーバーの大工事」を読んで見つけたビーバーの秘密について友だちに伝えた活動や、「本でしらべる」での目次の活用やノートなどに記録する既習学習を想起させたうえで、この単元で身につけたい「言葉の力」を確かめる。そして、「どうぶつカード」を紹介しあう活動を行うことを知らせ、学習の見通しをもてるようにする。その時に、やってみたいという意欲を高められるような見本を提示する。

第二次では、「ひみつはっ見カード」の中から紹介したい動物を決め、調べた情報を整理し、「どうぶつカード」を作る。第2時では、並行読書で読んだ本の中から紹介する動物を決める。その動物の決め方は、「かわいい」や「好き」という理由ではなく、「友だちと読みあう」という学習計画を再確認し、「友だちがおどろくようなひみつがある動物」を選ぶように伝える。第3時（本時）では、決めた動物についてひみつ発見カードをもとに「どうぶつカード」の文章の下書きをノートに書く。まず、ひみつメモの大事な言葉に丸をつける。次に、ひみつメモを見ながら問題と答えを書く。その時に、説明が足りない部分はコピーした資料を参考にして書き足す。また、友だちが読みたくなるポイントを抑える。読みたくなるポイントは、①大事な言葉や文が入っている。②難しい言葉はわかりやすい言葉に変える。③読みやすい文章の長さにする。の3点である。授業中は、SKYMENU Cloud発表ノートのグループワークでとりくみシート（資料④）を活用し、選んだ動物と課題の進み具合をいつでも見ることができるようにする。困ったり相談したいと思ったりした時は、

とりくみシートを見て、同じ動物の友だちに聞きに行ったり、進み具合が近い友だちに相談しに行ったりする。書き終わった児童は文章の読み合いをし、文章をよりよいものにする。第4時では、「どうぶつカード」の文章の清書と動物の絵をかく。早く終わった児童は2枚目に取り組む。

第3次では、「どうぶつカード」を読みあって、感想を交流する。まず、班の友だちと交流する。次に、教室を自由に歩きたくさんの友だちと交流する。最後に、全体交流で数名発表する。「どうぶつカード」を読みあうにあたって、自分が「初めて知ったこと」「驚いたこと」の2点を友だちに伝えるようにする。

毎時間の振り返りは、ICT機器を使用する。SKYMENU Cloud 発表ノートの学びシート（資料⑤）を使い、今日の学習課題に対して自分はどのように取り組めたか、◎・○・△で自己評価する。その後、ノートに「なしともも」（資料⑥）の観点で振り返りを記録していく。

「どうぶつカード」を作る活動を通して、「わからない」という場面に直面した時、ICTを活用して、目的に合った友だちの所へ自分から行って話す経験をすることで、自分の活動がよりよくなることを実感してほしい。また、調べた動物のひみつをクイズにすることで「自分の考えを友だちに伝えたい」「友だちのひみつも聞きたい」という気持ちが芽生え、交流する楽しさも感じてほしい。

（4）ICTの活用について

授業の場所	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他（ ）
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input type="checkbox"/> グループ学習 <input checked="" type="checkbox"/> 個別学習
ICT 活 用 の 場 面	<input checked="" type="checkbox"/> 導 入 <input checked="" type="checkbox"/> 展 開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ
I C T 活 用 者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他（ ）
ICT 活 用 の 目 的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input type="checkbox"/> グループの考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考えの比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考えを表現する <input checked="" type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成 <input type="checkbox"/> 持ち帰り <input type="checkbox"/> オンライン接続
活 用 機 器	<input type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用端末 <input checked="" type="checkbox"/> 学習者用端末 <input checked="" type="checkbox"/> その他（ 大型テレビ ）
活 用 コ ン テ ン ツ	・ SKYMENU Cloud 発表ノート（学びシート）
ICT 活用のポイント	・ SKYMENU Cloud の発表ノートを活用し、友だちの学習の進捗状況を知ることによって協働的な学びの一助とする。

7. 指導計画（全6時間）

次	時	主な学習活動	個別最適な学び 協働的な学び
一	1	・「どうぶつカード」作りに興味・関心を持つ。 ・単元学習の見通しを持つ。 ・「どうぶつカード」を作る計画を立てる。	個
二	2	・調べたい動物を考えたり、本を読んで調べる方法について考えたりする。	個
	③ 4	・ひみつメモから情報を整理し、ノートに「どうぶつカード」の文章の下書きをする。 ・どうぶつカードの文章の清書をし、絵をかく。	個・協
	5	・「どうぶつカード」を読み合い、初めて知ったことや驚いたことを中心に感想を共有する。	
三	6	・単元を通してできるようになったことや友だちのカードのよかったところ、単元全体の感想などを話し合う。	個・協

		・単元の学習を振り返る。	
--	--	--------------	--

8. 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>長音、拗音、促音、撥音などの表記、助詞の「は」、「へ」及び「を」の使い方、句読点の打ち方、かぎ（「」）の使い方を理解して文や文章の中で使っている。また、平仮名及び片仮名を読み、書くとともに、片仮名で書く語の種類を知り、文や文章の中で使っている。</p> <p>共通、相違、事柄の順序など情報と情報との関係について理解している。</p>	<p>「書くこと」において、経験したことや想像したことなどから書くことを見つけ、必要な事柄を集めたり確かめたりして、伝えたいことを明確にしている。</p> <p>「書くこと」において、文章に対する感想を伝え合い、自分の文章の内容や表現のよいところを見つけている。</p>	<p>進んで知りたいことを調べ、学習の見通しを持って、「どうぶつカード」にまとめようとしている。</p>
<p>身近なところから情報を収集している。</p>	<p>身近なところから課題に関する情報を収集し、文や絵を用いて、情報を整理している。</p>	<p>情報の活用を振り返り、よさを見つけようとしている。</p>

9. 本時の学習（本時 3／6）

（1） 目標

- 見本を参考にしながら、調べたことをもとにして「どうぶつカード」を作ることができる。
- 本からどうぶつのひみつに関する様々な情報を収集し、相手を意識してわかりやすく表現することができる。

（2） 本時の展開

主な学習活動	指導上の留意点	☆ICT 活用の留意点 使用機器・コンテンツ	評価の観点
<p>1. これまでの学習を振り返る。</p> <p>○ 単元計画を確認する。</p>	<p>・ 学びシートで単元計画を見ながら、前時までの学習を振り返ることができるようにする。</p>	<p>☆ 学びシートを見ながら、前時までの学習を振り返るようにする。</p> <p>・ 学習者用端末（発表ノート）</p>	
<p>2. 学習計画を確かめ、学習の見通しを持つ。</p>			
友だちが読みたくなる「どうぶつカード」を作ろう。			
<p>○ 本時の流れを確認する。</p> <p>① ひみつメモの大事な言葉に丸をする。</p> <p>② 問題を書く。</p> <p>③ 答えを書く。</p> <p>④ 友だちと読み合い、書き直す。</p>	<p>・ 取り組む課題を明確にして学習に取り組めるように、本時の流れを確認する。</p>	<p>☆ 今日の計画（とりくみシート）を提示する。</p> <p>・ 学習者用端末（発表ノート）</p> <p>・ 大型テレビ</p>	

<p>○ 友だちが読みたくなるポイントを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大事な言葉や文が入っている。 ・ 難しい言葉はわかりやすい言葉に変える。 ・ 読みやすい文章の長さにする。 <p>3. 学習課題に取り組む。</p> <p>○ 見本を参考に「どうぶつカード」の問題、答えを書く。</p> <p>① ひみつメモから大事な言葉に丸をする。</p> <p>② 問題を書く。</p> <p>③ 答えを書く。</p> <p>④ 友だちと読み合い、書き直す。</p> <p>4. 本時の振り返りをし、次時の見通しを持つ。</p> <p>○ 振り返りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友だちに興味を持って読んでもらうためのポイントを提示することで文章を書く時の観点を明確にする。 ・ 3つのポイントすべてを使うことが難しい児童には1つでもいいので意識するように伝える。 ・ 同じ動物や進み具合が近い友だちの所へ行って交流する。 ・ 友だちとの交流を通してよいなと思ったことを自分の「どうぶつカード」にいかす。 ・ 答えは調べて分かったことを詳しく書くように促す。 ・ 学習したことを「なしともも」の観点で学習を振り返るように伝える。 	<p>☆ 学びシート の本時の振り返りをする。</p> <p>・ 学習者用端末 (発表ノート)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 文章に対する感想を伝え合い、内容や表現のよいところを見つめることができる（思） ・ 本時の学習の確かめをして自分を振り返ることができる。（主）
--	---	---	--

(3) 板書

いりかえり

④	③	②	①
友だちと読み合い、書きなおす。	答えを書く。	もんだいを書く。	ひみつメモをから 太じなことは丸にする。

どうぶつカード

とくみシート

ひみつメモ

頭のてっぺんにあるあひは、
きつをするのにやく立ちます。
水の中ではきつとせず、海面
に出て、きつとします。

ひみつメモ

音を聞くために長い
耳をもっている。
せ、近づくときの足音を聞き
のがでないうちにしている。

答え

もんだい

答え

もんだい

めあて

どうぶつカードを作ろう

(4) 資料

① 国語科に関するアンケート

(%)

	思う	まあまあ思う	あまり思わない	思わない
1、国語の学しゅうは楽しい。	38	54	0	8
2、文しょうを書くことができる。	83	4	13	0
3、文しょうを考えることは楽しい。	67	15	18	0
4、自分の考えたことを友だちに伝えることは楽しい。	46	38	4	12
5、友だちの考えを聞くことは楽しい。	76	8	8	8
6、本を読んで新しいことを知ること は楽しい。	76	17	7	0

② ICT に関するアンケート

(%)

	思う	まあまあ 思う	あまり 思わない	思わない
1、パソコンをつかったじゅぎょうは楽しい。	78	13	9	0
2、パソコンをつかったじゅぎょうはわかりやすい。	66	30	4	0
3、パソコンをじゅぎょうでもっとつかいたい。	87	4	9	0
4、ペンをつかって文字を書いたり絵をかいたりすることができる。	78	22	0	0
5、しりょうばこにあるしりょうをつかうことができる。	96	0	4	0
6、ノートを先生にてい出することができる。	89	9	2	0
7、先生にてい出した友だちのノートを見ることができる。	87	13	0	0
8、グループワークにさんかすることができる。	100	0	0	0
9、チームズからしていされたリンクにせつぞくすることができる。	88	4	4	4

ひみつはっ見カード

本の名前		ページ
どうぶつの名前		
ひみつメモ		

本の名前		ページ
どうぶつの名前		
ひみつメモ		

資料④

学びシート

◎ ○ △

「どうぶつカード」を作ろう

⑥	⑤	④	③	②	①
学しゅうをふりかえろう。	「どうぶつカード」を 読み合おう。	「どうぶつカード」の文しょうの せい書と絵をかこう。	「どうぶつカード」の文しょうの 下書きをしよう。(もんだいと答え)	しらべるどうぶつを きめよう。	「どうぶつカード」を作る けい画を立てよう。

資料⑤

とりくみシート

★★★★

どうぶつの名前

どんなひみつ

④	③	②	①
友だちと読み合い、書きなおす。	答えを書く。	もんだいを書く。	ひみつメモをから 大じなことばに丸をする。

「なしともも」でふりかえり名人！

⑤なにができたか。

- ・今日の学しゅうで〇〇ができるようになりました。
- ・今日のじゅぎょうで〇〇ができました。

④しったこと。

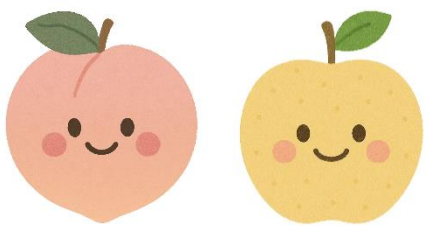
- ・はじめて〇〇のことを知りました。

③ともだちの考えを聞いて。

- ・友だちの考えをきいて〇〇と思いました。
- ・〇〇さんの〰という考えがいいなと思いました。
- ・はじめは〇〇と思っていたけど、友だちの考えを聞いて〇〇という考えになりました。

②もっと考えたいこと。

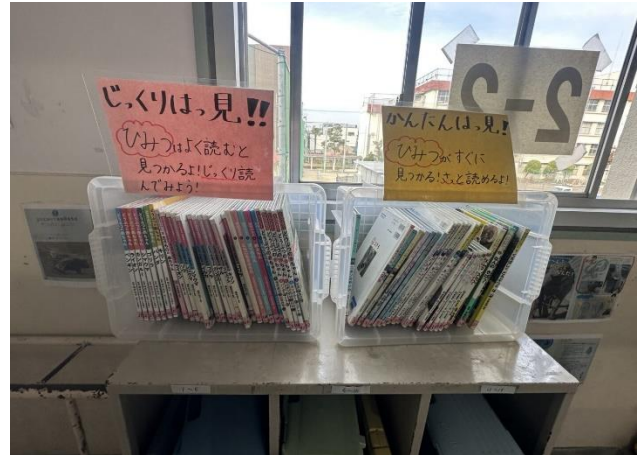
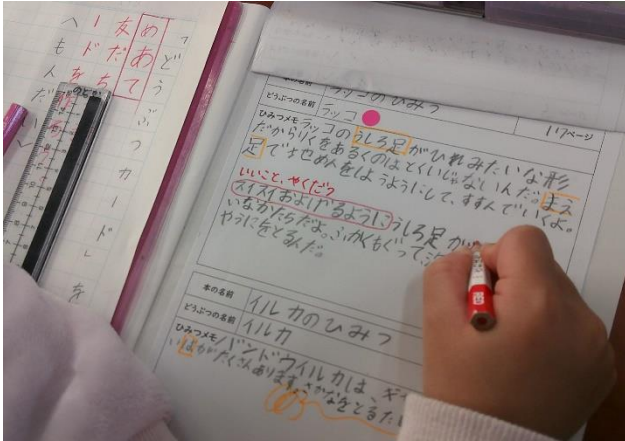
- ・〇〇についてもっと考えたいと思いました。
- ・〇〇についてもっとみんなで話したいと思いました。



10. 成果と課題

(成果)

- どうぶつカードを作るという課題を解決する手段を自分たちで選べたことで、自分にあったペースや方法で学習に取り組むことができた。
- グループワーク機能を活用したことで、選んだ動物やひみつ、進捗状況をいつでも見ることができ、目的にあった友だちの所へ行って相談をすることができた。
- とりくみシートは、できた課題に☆をつけていくことで達成感を得ることができた。また、自分の進捗状況を視覚的に捉えることができてよかった。
- 読み合いの交流では、友だちの問題と答えの文章を見て、読みたくなるポイントに合ったアドバイスができた。
- 日頃から学習者用端末にたくさん触れてきたことで、今回の授業で自分の学習をよりよくするための道具であると実感し、効果的に活用することができた。



(課題)

- 本時は、ひみつメモから大事な言葉や文章を抜き出し、問題と答えの文章を書き、友だちと交流して内容をよりよくするという活動だった。活動が多かったため、児童の実態に合わせて目標をどこにするかを考え直す必要があった。
- 進捗状況が早い児童に相談や質問に行く児童が殺到し、相談された児童は自分の課題に取り組むことができず、困っていた。
- 手が動いていない児童ほど、自分から友だちの所へ行くことができていなかった。このような児童が交流することのよさを感じられるようにするために、手立てを考えていかなければならない。
- 読み合いの時に観点でアドバイスするのではなく、クイズの出し合いになっていたペアがいた。交流する時の話型があると観点に沿ったアドバイスができ、文章をよりよいものにすることができた。

