

2 年 国語科学習指導案

1. 日 時 平成29年10月6日(金) 第5時限(1時45分～2時30分)
2. 学 年・組 第2学年4組 在籍 30名
3. 単 元 名 場面の様子を「デジタル紙しばい」でしようかいしよう
(「ニャーゴ」みやにし たつや 東京書籍 2年下)

4. 付けたい言語の力とそれにふさわしい言語活動

本単元で付けたい力を「C 読むこと」の指導事項の中から以下の3点とする。

ウ. 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こと。

エ. 文章の中の大事な言葉や文を書き抜くこと。

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。

これらの力を育むために、ふさわしい言語活動として、場面の挿絵をタブレットで紙しばい仕立てにし、自分で考えた心内語を付け加えた「デジタル紙しばい」を紹介し合う活動を取り入れる。

これは、学んで読み取ったことを基に読むことの楽しさを味わいながら想像を広げて、自分で考えた心内語を場面の中に付け加えるものである。それには、叙述の大事な言葉や挿絵から想像を広げ、自分の経験と結びつけて、考えを表現することが必要である。また、紙しばいという表現様式は、「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こと」や「文章中の大事な言葉や文を書き抜くこと」も必要である。さらに、クラスの友達と紹介し合うことで多様な考えを交流することができる。

このようなことから、「デジタル紙しばい」は本単元の付けたい言語の力を実現するのに適した言語活動であると考えた。

5. 単元間の関連

前単元(2年・6月)

単元名
ばめんごとに読もう 「お手紙」
○登場人物の会話や行動から場面の様子を思い浮かべて読む。

本単元(2年・9月)

単元名
場面の様子を「デジタル紙しばい」でしようかいしよう 「ニャーゴ」
○場面の様子や登場人物の会話や行動に着目し、想像を広げて読む。

次単元(3年・4月)

単元名
音読しよう 「すいせんのラッパ」
○場面の様子を思い浮かべて音読する。

6. 学習目標

○登場人物の様子や言動を比べて読み、お話のよさやおもしろさを味わう。

- ・登場人物の会話や行動を基にし、想像を広げながらお話を楽しんで読むことができる。
- ・おもしろい言葉や文を選び、その叙述を基に登場人物が思ったことを書き加え、「デジタル紙しばい」で話すことができる。
- ・自分の考えと比べながら友達の考えを聞き、いろいろな考え方があることに気付くことができる。

7. 評価規準

国語への関心・意欲・態度	読む能力	言語についての知識・理解・技能
・「デジタルかみしばい」を作ることを知り、お話のおもしろさを見つけようとしている。(Cエ・オ)	・場面の様子について、登場人物の会話や行動を基に想像を広げながら読んでいる。(Cウ) ・文章中の中でおもしろいと感じる部分を書き抜いている。(Cエ) ・文章の内容と自分の経験とを結び付けて、自分の考えをまとめている。(Cオ) ・紙しばいを発表し合い、自分が感じたことを伝えあっている。(Cオ)	・文の中における主語と述語の関係に注意している。(伝国イ(カ)) ・言葉の繰り返しによる表現の工夫に気付いている。(伝国イ(ア))

8. 指導にあたって

【単元観】

本単元は、人物の行動や場面の移り変わりに着目して物語を読み、場面ごとに登場人物の心内語を想像して付け加え「デジタル紙しばい」を作ることを通して、文学的な文章を読むための力をつけることをねらいとしている。

本教材文「ニャーゴ」は、ねこのたまが子ねずみたちを食べようとするが、子ねずみたちの意外な発言や、やさしさにふれることによって、ねこのたまが子ねずみたちを食べるのをあきらめるお話である。

「設定」では、子ねずみの学校風景が児童の生活と重なり、身近に感じることができる。子ねずみたちが、ねこという存在について知らないという第1場面における設定が、この物語の山場にむかうおもしろさを生み出すきっかけとなっている。「展開・山場」では、ねこが子ねずみたちを油断させるためにやさしくする。しかし、ねこは食べようと思っていた子ねずみたちから自分の子どもの分まで、ももをもらうことになってしまう。「結末」では、ねこは子ねずみたちを食べないで、もらったももを大事そうにかかえたまま、子ねずみたちの前から去っている。

物語の展開は、時、場所で変化がわかりやすく、場面分けがしやすくなっている。また、作品の設定は、「食う―食われる」の関係で物語の展開とともに変容していく。「ねずみを食べたいお人よしの『ねこ』」と、「ねこの怖さを知らない無邪気な『子ねずみたち』」の間に生まれる「二者の気持ちのずれ」を楽しみながら食い違いを比較することができる。さらに表現技法として、おもしろさのポイントとなっているのは、「食べてやる。」と直接的に表現せず、「ニャーゴ」という擬声語を使っているところである。これが、二者の気持ちのず

れを生み出す大きな要因となつて、素直な子ねずみたちによってあいさつと解釈され楽しく裏切られる。また、会話文、地の文、心内語が多いので、臨場感あふれる描写になっており、「ニャーゴ」と三つ繰り返される鳴き声を比較することで中心人物の変容に迫ることができる。

このように、本教材は今後の読書生活を豊かにするきっかけになるとともに、想像を広げながら読んだり、文章の内容と自分の経験とを結び付けて、自分の考えを書いたりする力を育てるのに適した教材である。

【指導観】

本単元の第Ⅰ次では、まず指導者が前単元の教材「お手紙」の「デジタル紙しばい」を見せてモデルを提示し、学習への興味や関心、目的意識をもてるようにする。

次に、「ニャーゴ」という題名について考え、「何の鳴き声かな」「どんなときにこういう鳴き方をするのかな」と交流し、想像と期待を膨らませることができるようにする。その後、全文通読し、初発の感想として以下の四つの観点で叙述をワークシート（ノート）に書き抜き、その理由も書くようにする。

＜感想を書くときの四つの観点＞

- ①このお話には、だれがでていますか。
- ②このお話の中で、一番おもしろいと思ったり、心に残ったりしたところは、どこですか。
- ③なぜかな、不思議だな～、みんなと話し合ってみたいな。と思ったことを書きましょう。
- ④わからない言葉をそのまま書きぬきましょう。

そして、感想を交流し、児童の感想を指導者の提示した学習課題に位置付けていき、今後の学習の見通しをもてるようにしたい。さらに、タブレット端末の発表ノートを活用した「物語文クイズ（アニメーションゲーム）」を行う。指導者の発表ノートで作成した教材文に関するクイズを解いたり、解いた内容をペアや全体で交流したりする。「物語文クイズ（アニメーションゲーム）」での表現や交流することで、児童がどのような内容を正確に捉えられているか、読みの習熟状況をあらかじめ調査することができるため、その後の発問や学習支援などに生かしていくことができる。

第Ⅱ次では、まず、時や場所を表す言葉に着目し、場面分けをするようにしていく。その際、大まかな場面の内容を児童の発言からまとめるようにする。次に、ねこの変容を読み取っていく際には、繰り返される言葉「ニャーゴ」とその前後にある登場人物の会話や行動を動作化や吹き出しを使い、想像を広げながら読むようにして、内容の大体がわかるようにする。内容の大体をつかんだ上で、心情や様子がわかる大事な言葉にサイドラインを引くようにする。叙述に引いてきたサイドラインを基にデジタル紙芝居に付け加える言葉を考えることができるようにする。変容した理由については、自分の生活経験や読書経験を結びつけて考えることができるように助言する。

第Ⅲ次では、「ニャーゴ」の「デジタル紙しばい」を創作する。その際、学習形態にジグソー法・エキスパート法を取り入れたい。まず班を作り、その中で場面を1場面ずつ分担して一つの紙芝居として創作する。

次に同じ場面の子同士が集まって交流する。最後にまたもとの班に戻って、さらに工夫を凝らして最終の仕上げを行うようにしていきたい。そして、クラスで全体に発表し合い交流するようにする。その際には、自己評価と相互評価ができるように、評価カードを持たせて自分の振り返りと友達のいい所を見つけられるようにしたい。

9. 指導計画（全 14 時間）

次	時	学習活動	指導上の留意点（・）と評価（◇）
Ⅰ次	1	○お気に入りの場面を選んで『デジタル紙しばい』を作ることを知る。 ○範読を聞く。	・指導者が『デジタル紙しばい』のモデル（一部）を提示し、オリジナルのニャーゴを作って発表するということを知らせる。 ・『デジタル紙しばい』を音読する。 ・教材文「ニャーゴ」を範読する。 ◇「ニャーゴ」に興味をもち、学習の見通しをもっている。
	2	○題名読みをし、全文の通読後、初発の感想として、お気に入りの言葉や文を選んで書き抜き、理由も書く。	・お気に入りの言葉や文とその理由についてワークシートに書くように伝える。
	3	○初発の感想を交流し、学習の見通しをもつ。	◇作品を読んでお気に入りの文や言葉とその理由をあげて書くことができる。（発言）
	4	○発表ノートを活用した「物語文クイズ（アニメーションゲーム）」を一人でした後、ペア・全体で交流する。	・クイズを一人で 10 分間解いた後、ペア・全体交流行い、教材文にある情報を共有する。 ◇叙述を基に物語文クイズを解くことができる。
		◇「デジタル紙しばい作り」に向けて、「ニャーゴ」を読み合う。	・共通の作品「ニャーゴ」を読み合い、「デジタル紙しばい作り」に向けた準備を進めていくことを確かめる。

Ⅱ次	5	○場面分けをする。	・挿絵を活用し、場面分けをして大まかな話の筋を捉えることができるようにする。 ◇時や場所を表す言葉を見付けることができる。(教科書)
	6	○1回目の「ニャーゴ」での、ねこと子ねずみたちの反応の違いについて考える。 (1・2場面中心)	・ねこの思惑に気付くとともに、子ねずみのねこに対する反応の違いについて考え、双方のずれに気付けるようにする。「だれって、だれって…たまたま。」の「…」でねこはどんなことを思っているのか、心内語考えることができるようにする。 ◇人物の違いについて、叙述を基に考えることができる。 (発言・ノート)
	7 8	○2回目の「ニャーゴ」と子ねずみたちの「ニャーゴ」との気持ちのずれについて考える。 (3、4場面中心)	・二回繰り返されるねこの「ひひひひ。」に着目し、挿絵のねこの表情や叙述を基に、子ねずみを食べたいという思いと子ねずみたちの気持ちのずれを考えて読めるようにする。
	9 本時	○「ううん。」と大きなためいきをついたねこの気持ちについて考える。 (P.136～P.137 中心) 4・5場面中心	・ねこの「ニャーゴ」という3回の鳴き声を比較し、3回目の鳴き声が「小さな声」であることや、結末では子ねずみたちを食べなかったということをおさえるようにする。 ・「ううん。」でねこはどんなことを思っているのか、心内語考えることができるようにする。 ◇ねこの気持ちを想像して読むことができる。(音読・ノート)
	10	○3回目の「ニャーゴ」の中にねこの気持ちについて考える。	・3回目の「ニャーゴ」の鳴き声について、ねこの気持ちを「だいじそうに」やこれまでの学習をもとに考えるようにする。 ◇3回目のニャーゴと言ったときのねこの心内語を叙述に即して考えることができる。 (発表・ノート) ◇ねこの気持ちを想像して読むことができる。(音読)
Ⅲ次	11	○班ごとに役割分担をして、「ニャーゴ」の「デジタル紙しばい」を作成する。	・4～5人で一組の班を作り、「ニャーゴ」に付け足した心内語を交流するよう指示する。 ・登場人物の様子や気持ちが表れるように、以下の条件で心内語の書き加えを行い、「デジタル紙しばい」を作ることができるようにする。 条件①1人1枚、挿絵を選ぶ。 ②選んだ場面の1か所に対して三文まで心内語を書き加える。 ・交流を通して考えた心内語が相手に伝わるか確かめるよう指示する。 ◇選んだ場面の叙述をもとに心内語を書き加え、その工夫した理由を書くことができる。(ワークシート)
	12	○同じ場面を選んだ子同士で集まり、付け足した内容について検討する。 (ジグソー法: エキスパート活動)	・同じ場面を選んだ子同士のグループで登場人物の様子や気持ちが表れるよう発表し、友達のよい考えをふせんに書きとめるとともに友達のよいところを認め合えるよう指示する。 ◇一番のお気に入りの心内語を選ぶことができる。(ふせん・ワークシート・相互評価シート)
	13	○8時に結成した班で集まり、発表練習を行う。 (ジグソー法: ジグソー活動)	・評価シートの観点をもとに交流できるようにする。 ◇友だちと自分の考えを比べ、登場人物の会話や行動を基にして心内語を選ぶことができたか判断する。(発言・相互評価シート)
	14	○「ニャーゴ」の「デジタル紙しばい」を発表し、感想を交流する。	◇登場人物の様子や気持ちが表れるよう工夫して読むことができる。(音読・発言)

10. 本時の学習 (9/14)

① 本時の目標

- ・叙述をもとにねこの気持ちを交流し、ねこがためいきをついた理由を考える。

② 本時の展開

学 習 活 動	主な発問 (○) と指示 (△)	指導上の留意点 (・) と評価 (◇)
1. 前時までを振り返り、本時の課題を確認する。	○1回目、2回目の「ニャーゴ」と3回目の「ニャーゴ」には、どんな違いがありましたか。	・1, 2回目のニャーゴには、「食ってやる」という意味があったことを想起できるように、前時までの学習をまとめて掲示しておく。

<ul style="list-style-type: none"> ・3回目の「ニャーゴ」の鳴き方をおさえ、物語の結末について確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○1・2回目の「ニャーゴ」のときと気持ちがかわったんだね。なぜ気持ちが変わったのか、「ううん。」とため息をついたときに思っていることを考えていきましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1回目や2回目の「ニャーゴ」と比べて、「小さな声」で鳴いていることなどを確認させ、ねこの気持ちが大きく変わっていることに気付かせる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 4場面のたまが「ううん。」と言ってためいきをついたとき、ねこは何を思っているのか考えよう。 </div>		
2. 本時の学習場面（4・5場面）を音読する。 3. なぜ、「ううん。」と言ってためいきをついたのかサイドラインを引いて理由を交流する。 ・ペア交流をする。 4. ペア交流をもとに、ねこの心内語を考える。 ・個人で考える。 ・全体交流をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ねこがどんな気持ちで「ううん。」と言ったのか考えながら学習場面を音読しましょう。 ○ねこのためいきにはどのような気持ちが込められているでしょう。 △「ううん。」と言ったあとに続く心の言葉を想像してノートに書きましょう。 △ペア（全体）で伝え合ひましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ねこの気持ちを考えるために、手掛かりになるところを見つけながら読もう促す。 ・共通点と相違点を考えながら、友だちの考えを聞くよう促す。 ・考えがまとまらない場合は、友だちの意見を参考にして考えるよう助言する。 ・必要に応じて、ねずみがねこにももをあげているところやだいじそうにそのももを持ち帰るところを劇化させる。 ◇ねこの気持ちを、叙述をもとに想像を広げて考えることができる。（ノート・発言）
5. 本時の学習のまとめをする。	<ul style="list-style-type: none"> △4・5場面を音読しましょう。 △今日の学習のふり返りをノートに書きましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ねこの気持ちを考え、声の大きさなどに気をつけて読むように伝える。 ◇学習を振り返り、分かったことや考えたことをまとめることができる。

1 1. 板書計画

⑤

- ・自分が考えとちがう考えがあつてなるほどとおもった。
- ・ねこがためいきをついたのは、子ねずみがやさしかったから食べられないとおもったのだとおもう。

三回目の「ニャーゴ」 小さな声

【ねこ】

- ・子ねずみを食べなかった。

ニャーゴ

みやにしたつや

④

四場面のねこが「ううん。」と言ってためいきをついたとき、何をおもっているのか考えよう。

気持ちがかわった

【ねこ】

- ・おどろかせよう。
- ・子ねずみたちを食べてやろう。

【子ねずみ】

あいさつ
さようなら

【ねこ】

「ううん。」といってねこは大きなためいきを一つきました

・食べるのはあきらめよう。


・こまったなあ。

・つかれたな。

・子ねずみたちはやさしいな。

・子ねずみたちを食べることなんてできない。

※ P.136 の挿絵を
掲示する。



ぼくのもも。ぼくのももあげる。ぼくのもも。