

第2学年1組 国語科学習指導案

指導者 溝上 剛道

1 単元名 あのねシアター～スイミーが見たせかい～（「スイミー ちいさなかしこいさかなのはなし」）

むずかしそう。むり。絶対できない—。4月、2年1組の子どもたちに新たな提案すると、こうした声がよく上がった。日頃はとても明るく活発な子どもたちだが、特に「言語での表現」を伴う活動に対しては不安が大きいように感じた。読書生活に目を向けても、本を読むことは好きな子どもが多いが、ジャンルや読み方には偏りが見られ、読んだことを基に友達と話したり、自分で表現したりする経験はあまりない。そのような子どもたちに、物語に没入しながら、場面の様子や人物の行動を具体的に想像するたのしさを味わってほしいと願う。

そこで、本単元では、演劇的手法を導入し、身体表現を中心にした言語活動を設定する。ここでいう演劇的手法とは、事前に台本やト書きのような言語表現をしてから演じるのではなく、まず演じてみることで、つまり身体表現からスタートする。その上で、演じる中で感じたことを表出できる場や媒体として『あのねトーク』『スイミーあのね』『〇〇さんあのね』を学習過程に組み込む。そうして身体表現と言語表現とを行き来するプロセスを通して、場面の様子や人物の行動を具体的に想像し、一人一人が自分なりの発見ができるような学びを生み出していく。

2 単元について

(1) 本単元は、「スイミー」を中心学習材とし、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力の育成をねらう。

「スイミー」は、一般的に「協力」「成長」「個性」などの主題を捉えることができる作品と言われ、そのような読みに向けて様々な先行実践がなされてきた。しかし、低学年期の読みの学習においてより大切にしたいのは、そうした抽象化・一般化の思考よりも、場面の様子や人物の行動についての「具体的な想像」である。本単元で学習材として取り上げるレオ＝レオニ作品の原典は絵本であり、その鮮やかな「絵」は具体的な想像を広げていく足場かけとなると考える。そこで、本単元では教科書版ではなく、絵本版を学習材として取り上げた上で、次のような言語活動と学習過程にしていくことで、身体表現と言語表現とを行き来しながら、場面の様子や人物の行動についての具体的な想像を促していく。

- ・「フリーズ・フレーム（静止画）」「ロールプレイ」等の身体表現と、「ホットシーティング」「思考の軌跡」等の言語表現とを組み合わせた言語活動・学習過程にする。
- ・「演じること」を学びの文脈の核として、第一次で劇の幕分け、第二次で劇での身体表現と言語表現の往還、第三次で『あのねシアターBook』の編集に取り組むようにする。

(2) 子どもたちは、4月後半からミニ図書館づくりに取り組みはじめ、日常的に読書や出版活動をたのしんできている。前単元『『ふきのとう』なりきり音読げき』では、一人一人が登場人物になりきって演じる活動を通して、場面の様子や登場人物の行動など、内容の大体を捉える学習を経験してきた。本単元で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学習は、今後のミニ図書館や日常生活での読書、さらには次単元「本はともだち」において、本を読む楽しさや面白さを広げていく学習へとつながっていく。

(3) 本単元に関する子どもの実態は次の通りである。（調査人数36人）

① 語のまとまりや言葉の響きなどに気を付けて音読することに関しては、多くの子どもが概ねで

きているが、4名ほどやや時間を要し、支援が必要な子どもがいる。

- ② 読書に関するアンケートでは「人物になりきって読んでいる」が3割程度、「お話の世界を思い浮かべて読んでいる」が5割弱であり、場面の様子に着目して人物の行動を具体的に想像するたのしさを十分に味わえていない子どもも一定数いることがうかがえる。

3 単元の目標

- (1) 身近なことを表す語句の量を増やし、場面の様子や人物の行動を詳しく言い表そうとする中でそれらの言葉を使うことで、語彙を豊かにすることができる。
- (2) 場面の様子に着目して、登場人物の行動の様子や理由を具体的に想像することができる。
- (3) 言葉がもつよさを感じるとともに、たのしんで読書をし、国語を大切に、思いや考えを伝え合おうとする。

4 指導計画（9時間取り扱い）

時	学習活動	指導上の留意点	評価規準・評価方法等
事前	0 「あのね」やレオ＝レオニ作品に親しむ。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「せんせいあのね」を範読し、生活の中で「あのねのタネ」を見つける活動に親しませておく。 ○ ミニ図書館で「レオ＝レオニ展」を開催し、読書環境を整えておく。 	
1・2	1 単元の見通しをもつ。 (1) 絵本版「スイミー」の読み聞かせを聞き、初めの『スイミーあのね』を書く。 (2) 単元の学習計画を立てる。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 壁面に各場面ページを掲示し、自由に移動して『あのね』を書けるようにしておくことで、心に残った場面を選びやすくする。 ○ 「劇をしたい」というアイデアが出されると予想される。その声を生かし、劇をするために必要なことを話し合わせながら、「幕分け」「場面の様子」「人物の行動」を考えていくことを確かめる。 	
3 ┆ 8	2 物語を読んで演じながら、想像を広げる。 (1) 第1幕（第1～3場面）を演じ、『スイミーあのね』を書く。 (2) 第2幕（第4～9場面）を演じ、『スイミーあのね』を書く。 (3) 第3幕（第10～14場面）を演じ、『スイミーあのね』を書く。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 第1幕はスイミーの兄弟が登場することから、全員で取り組ませる。第2幕はスイミーと出会ったものだけの場面のため、少人数グループでの活動を中心にする。 ○ 「おもしろいもの」の中で「うなぎ」に焦点化して話し合ったり演じたりする場を設定し、スイミーの大きさや時間軸の流れから場面や行動の様子を捉え直すきっかけをつくる。（本時5／9時） 	【知】 場面の様子や行動について、叙述を基に別の言葉を用いて言い表している。 (『あのね』カード) 【思】 登場人物の行動の様子や理由を具体的に想像している。 (身体表現の観察、 『あのね』カード)
9 ┆ 日常	3 書きためた『スイミーあのね』を再編集し、『あのねシアターBook』をつくる。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 第二次で取り組んだ『スイミーあのね』を基に、製本化に向けて再編集する活動に取り組ませる。 ○ 単元の振り返りとして『最後のあのね』を書く機会を設ける。 	【主】 進んで活動に取り組み、行動を具体的に想像しようとしている。（最後の『あのね』カード)

5 本時の学習

(1) 目標

「おもしろいもの」やそれを見たスイミーの様子を演じたり話し合ったりする活動を通して、場面の様子を一人称視点から捉え直し、登場人物の行動を具体的に想像することができる。

(2) 展開

時間	学習活動	子どもの思い・姿
15	1 「うなぎ」の場面の様子やスイミーの行動について話し合う。	<ul style="list-style-type: none"> ○ この前は「うなぎ」をみるのにかかった時間を計りながらやってみただけど、1回目と2回目で時間が違っていたな。長いのと短い、どっちがいいんだろう。 ○ 私は短い方がいいと思う。だって、スイミーは「およぐのはだれよりもはやかった」でしょ。 ○ 確かに泳ぐのは速いけれど、「しっぽをわすれるほど」だから、速く泳いでも結構時間がかかったはずだよ。 ○ 一回やって確かめてみよう。 ○ 確かに長いけど、長いだけで忘れるかな？ ○ 「ながあい！」「まだまだ続いている！」みたいに、顔以外のことにも目がいつているうちに、忘れちゃったんじゃないかな。 ○ なるほど。スイミーは頭としっぽだけを見たんじゃないなくて、その間もずっと見ながらいろんなことを感じていたんだね！そこの劇も考えられそう！
20	2 各自が選んだ「おもしろいもの」について演じたり話し合ったりする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ くらげのところでも、スイミーはいろんなところを見ていたんじゃないかな。「にじいろ」って書いてあるから、「うわあ」とか「きれいだなあ」とか言ったんじゃないかな。 ○ 「ゼリーのような」とも書いてあるから、プルプルしているところが見えたんじゃない？もしかしたらちょっと触ってみたかもしれないね。 ○ 「こんぶやわかめ」のところは「はやし」って書いてあるから、もっと高くしなくちゃ。それに、いっぱい生えているはずだから、私たちだけじゃ人数が足りないな。みんなに手伝ってもらおう。
10	3 話し合ったり演じたりしたことを基に、『あのね』を書く。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「スイミーあのね、こんぶやわかめは林じゃないのに『はやし』って書いてあるのは、スイミーにとってはそれくらい大きかったってことだよな。それに、たくさん生えているってことでしょ。」 ○ 「スイミーあのね、ぼくはいせえびをやったよ。ブルドーザーって書いてあったから、大きくて強そうにしたんだ。スイミー役でいせえびを見てみたら、なんだかワクワクしてきたよ。」



前時で「すばらしいもの」になってみることで、その大きさ等を捉えつつある子どもたち。しかしそれを見たスイミーの様子まで想像できた子どもは少ないです。そこでうなぎグループの困り事を取り上げ、認識のずれの元を明らかにすることで、叙述に立ち返り、一人称視点から捉え直した読みを促していきます。

主体的・対話的で深い学びを生み出す教師の支援（発問・指示・教具・評価）

- 「うなぎ」グループの子どもが前時の振り返りとして書いた『スイミーあのね』の中から、かかった時間に対する考えにずれが生じているものを取り上げる。その際、前時の「うなぎ」グループ即興劇の動画で、かかった時間が異なるものを2本提示した上で、どちらがびったりだと思えるか、他グループの子どもたちにも立場を明確にさせた上で、次のような問いを話題として話し合う場を設定する。

スイミーは、うなぎをぜんぶ見るのにどれくらい時間がかかったのだろうか？

- 「時間が長い派」「時間が短い派」の立場を明確にさせることで、子どもたちは根拠や理由付けを語り出すと予想される。まずは、「うなぎ」グループの子どもから意図的に指名し、それに対して他グループの子どもはどう考えるか、発言を促していく。その際、根拠となる叙述が不明確な場合は、「本当にそうなの？」と全体に投げかけることで、叙述に立ち返った発言、場面と場面をつなげた考えを引き出していく。

- 「しっぽをみるころには、かおをわすれているほどながい」という叙述が根拠としてあがった際には、「本当に顔を忘れそうか、確かめてみようか」と投げかける。

【教材・教具】

- 大判絵本
- ペープサート

「うなぎ」グループの実演を見る場を設けたり、絵本ページのうなぎの側をスイミーのペープサートを動かして見せたりしながら、スイミー視点からの読みを促していく。

- スイミー視点での読みが表出してきたところで、自分のグループの「すばらしいもの（くらげ、いせえび、さかな、こんぶやわかめ、いそぎんちゃく）」に立ち返らせる。その上で、次のような課題を設定し、各グループでの活動の場を設ける。

○○をみているときの、スイミーのようすや気もちは？

- 各グループで即興劇をする前に、『スイミーあのね』の題名を書くようにすることで、何を考えたいのかをある程度焦点化し、演じてみながら「だって」「確かに」「でも」などの語り出しから関わり合いが生じやすくする。

【教材・教具】

- 『スイミーあのね』カード

- 演じたことに満足感を感じてるグループには「あのねの題名は何？」と問いかけ、それぞれの問いに立ち返れるようにする。意見が分かれているグループには、「なぜそれがいいと思ったの？」等と問いかけ、叙述への立ち返りを促す。

- 活動の中で根拠を明確にできたグループを見取り、全体の場で実演させる。その上で演技の意図と立ち止まった言葉を語らせていくことで、身体表現と叙述とをつなぐ思考プロセスをモデリングし、一人一人が自分の身体表現の意図と根拠を考えながら、自己の学びを振り返れるようにする。

【評価】

「すばらしいもの」の様子を一人称視点で捉え直し、スイミーの行動の様子やその理由を具体的に想像している。
(『スイミーあのね』の記述)

