

第2学年3組 国語科学習指導案

第2校時 場所 附属中学校体育館 指導者 溝上 剛道

1 単元名 臨場感あふれる「オノマトペ人形劇」で、人物の様子や気持ちを語りつごう「スーホの白い馬」(光村図書2年下)

2学期に「お手紙」を学習材として「リライト紙芝居」(言動の様子や気持ちを書き加え、紙芝居をする活動)に取り組んだ子どもたち。この言語活動を通して、前後の叙述を関連付けながら人物の言動の様子を具体的に思い描く姿や、イメージした様子をどのような言葉で表現するかについて、対話を通して粘り強く考える姿が見られるようになってきた。

そのような学びを経てきた子どもたちに、本単元では「スーホの白い馬」と出合わせる。この作品は「はっと」等の副詞や「はねおきる」等の複合動詞が多く用いられた低学年で最も描写が豊かな物語の1つである。「リライト紙芝居」で行動の様子を表す言葉を選び抜いた子どもたちだからこそ、その豊かな描写に着目して自分の問いを見いだし、言葉の意味を物語の文脈の中で解釈しながら、自分の読みを創り上げていってほしいと願う。

そこで、本実践では「オノマトペ人形劇」という言語活動を核とした単元を構想する。人形劇の絵コンテ作りに取り組む中で、行動描写を基に「どんなオノマトペが聞こえてきそうか」「どんな声や様子で言っているか」を想像しながら、その音を劇の効果音として入れたり、会話文の読み方を工夫したりしていく。その中で生じる読みの違いに着目し、どの叙述からその違いが生まれたのかを検討することで、人物の様子や気持ちを捉え直しながら言葉への自覚を高め、自分の読みを創り上げていく学びを生み出していきたい。

2 単元について

- (1) 本単元では、「スーホの白い馬」を学習材として取り上げる。場面の様子に着目し、どの場面のどの叙述と関連付けるかを明らかにしながら、登場人物の言動の様子や気持ちを具体的に想像する力の育成をねらう。

学習材「スーホの白い馬」は、モンゴルで語り継がれてきた「馬頭琴」についての民話を基にした物語である。「兄弟に言うように」「はねおきる」などの言葉によって、登場人物の言動の様子がありありと描かれており、これらの叙述に着目することで、その様子を具体的に思い描くことができる。「スーホ“の”白い馬」という題名が象徴するように、物語全体を通して、スーホの白馬に対する強い思い、それに応えようとする白馬の一途な姿が描かれている。その互いを思い合う気持ちを豊かな行動描写を基に想像しながら、人間と動物を越えた温かく深い絆が描かれた作品世界を味わわせていきたい物語である。

- (2) 2学期の物語単元「ようすや気持ちを書き加えてリライト紙芝居でつたえよう」では、行動描写が少ない「お手紙」を学習材として、登場人物の書かれていない様子や気持ちを、前後の会話や行動と関連付けて想像する学習に取り組んだ。本単元では、逆に行動描写がとても豊かな「スーホの白い馬」を学習材として、その豊かな描写を基に登場人物の言動の様子や気持ちを具体的に想像する学習に取り組む。本単元での学習が、中学年での会話文や行動描写等を基に、登場人物の気持ちの変化を想像する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 これまでの学習で、子どもたちは身の回りの物や行動の様子を言葉で表現する経験をもっている。オノマトペについては全ての子どもが表現に用いることができるが、「～のように」「～みたいに」などの表現を使って文を作ることができる子どもは、全体の半数程度である。
- ② 登場人物の様子や気持ちを、複数の言動と関連付けて想像することができる子どもは12名いる。1つの言動と関連付けることはほとんどの子どもができていたが、支援を要する子どもが3名いる。

- (4) 指導にあたっての留意点は、次の通りである。
- ① 第一次では「たぬきの糸車」を活用したモデル文や本物の絵コンテ等を基に、「臨場感あふれる『オノマトペ人形劇』」という言語活動のイメージをもたせることで、「人物のくわしい様子や気持ちを（身に付けるべき力）、前後の会話や行動と関連付けて（思考操作）想像する」ことの必要感をもって単元の学習課題を捉えられるようにする。
 - ② 第二次では、副詞や複合動詞に着目して「どんな音がするか」「どんな声や様子で言ったか」を想像する「わたしの問い」を立て、その問いを解決しながら「オノマトペ人形劇」を作っていく。具体的には、4人グループで担当場面を決め、効果音（オノマトペ）や会話文の読み方、その様子や気持ちを絵コンテシートに書いていく。学習の見通し・振り返りの際には単元の学習課題に立ち返り、「臨場感あふれる」という意識をもたせることで、言動の様子をより具体的に想像したり、自分の読みにぴったりの語彙を追究したりさせていく。
 - ③ 本時では「はねおきて、かけていきました」の効果音のずれを取り上げ、「様子や気持ちにぴったりなのはどんな音か」という課題を設定する。全体では、前の場面と関連付けた発言を取り上げ、どの言葉から様子や気持ちが想像できるかを全体に問い返すことで、全員が言葉による見方・考え方を働かせて考えられるようにする。グループ活動では、劇で試す活動と絵コンテを見直す活動を繰り返しながら、スーホの白馬に対する思いを明らかにしていく。

3 単元の目標

- (1) 様子を表す語句の量を増し、場面の様子や人物の行動を想像する中で使うことができる。
- (2) どの場面のどの言動と関連付けて読むかを明らかにしながら、登場人物の言動の様子や気持ちを具体的に想像し、スーホの白馬に対する思いを読み取ることができる。
- (3) 「臨場感あふれる『オノマトペ人形劇』を作る」という見通しをもち、登場人物の様子や気持ちについて、問いを見いだしたり発展・更新したりしながら物語を読もうとしている。

4 指導計画（12時間取り扱い）

学習活動	主体的・対話的で深い学びを生み出すための教師の支援	時間
1 単元の見通しをもつ。	○ モデル文や絵コンテ等を基に、身に付けるべき力や思考操作を共有した上で、単元の学習課題を設定する。 人物のくわしいようすや気持ちを、前後の会話や行動とかんれんづけてそうぞうし、りんじょうかんあふれる「オノマトペ人形げき」を作ろう。	2
2 登場人物の言動の様子や気持ちを想像し、「臨場感あふれる『オノマトペ人形劇』」を作る。	○ 言動の様子や気持ちについての「わたしの問い」を解決しながら、ペアで絵コンテ作りに取り組みせる。 ○ ペアで考えた絵コンテを基に、グループで実際に人形劇をやってみながら、より臨場感のある効果音（オノマトペ）や会話文の読み方を検討していくようにする。 ○ 人形劇に入れた効果音や、会話文の読み方のずれを取り上げ、その違いを検討する中で、前後の言動と関連付けたり、自分と比べたりする思考操作を共有していく。	7 本時 5 7
3 人形劇発表会とパフォーマンス課題に取り組む。	○ 各グループの「オノマトペ人形劇」の中で、どんな様子や気持ちが表現されていたかについて交流させたり、他作品で絵コンテを書くパフォーマンス課題に取り組ませたりして、身に付けた力を自覚できるようにする。	3

5 本時の学習

(1) 目標

「はねおきて、かけていきました。」という行動描写を基に、どのような音がしそうかについて話し合うことを通して、前後の言動と比較したり関連付けたりする思考操作を理解し、スーホの白馬に対する思いが表れた言動の様子や気持ち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
10	1 前時までに考えた「オノマトペ人形劇」を振り返り、本時の課題をつかむ。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「はねおきて、かけていきました。」をやってみよう。「パッ、タッタッタ」はどうかな。 ○ 僕たちは、「パッ、ダッダッダ」にしているよ。似ているけど、ちょっと違う感じがするね。 ○ 私たちは、「はねおきる」が前に出てきたときにも、「パッ」にしていたよ。同じでいいのかな。それとも変えた方がいいかな。
15	2 「はねおきて、かけていきました。」に付けるオノマトペや、その時のスーホの様子・気持ちについて話し合う。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「パッ」と「パッ」のどちらもはね起きる感じの音だとは思いますが、「パッ」の方が、軽くはね起きる感じがするね。 ○ そう考えると、「パッ」は「パッ」よりも強くはね起きている感じがかな。 ○ 前の場面でも、この場面でも、スーホは白馬のことをすごく心配しているでしょ。だから、「パッ」の強い感じの音の方が「すごく心配だった」という気持ちにはぴったりじゃないかな。 ○ でも、この場面の心配は、前よりももっともっと強い心配だったと思う。だって、スーホは傷が治ってからも「白馬をとらえたかなしみは、どうしてもきえ」なかったし、「白馬はどうしているだろうと、…そればかり考えて」いたでしょ。それだけ強く白馬のことを思っていたんだと思う。
15	3 話し合ったことを基に、スーホの様子や気持ちを想像しながら「オノマトペ人形劇」を作り直す。	<ul style="list-style-type: none"> ○ だったら、同じ音でも、もっと勢いよく「パッ」って言うのはどうかな。 ○ 「バンッ」や「ガバッ」みたいな、さらに強い感じの音に変えてみてもいいんじゃない。 ○ そうすると、スーホが白馬のことを強く思う気持ちが表せそうだね。 ○ だったら、僕が問いにしている「白馬、ぼくの白馬、しなないでおくれ。」のところも、そういう白馬への強い気持ちを込めて読むといいかもしれない。ちょっと人形劇でやってみようよ。
5	4 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 今日は、「はねおきて…」のところで、スーホが前の場面よりもっと強く白馬のことを思っている気持ちをオノマトペで表せたから、「臨場感あふれる」というゴールに近づけたと思う。



子どもたちは、前時までに副詞や複合動詞などの行動描写に着目しながら「オノマトペ人形劇」を作ってきています。本時では、本文中2度出てくる「はねおきる」を比較したり、前後の言動と関連付けたりしながら「どんな音がしそうか」を再検討することで、スーホの白馬に対する思いが表れた言動の様子や気持ちを捉え直していきます。

主体的・対話的で深い学びを生み出すための教師の支援（発問・指示，教材・教具，評価）

- 単元の学習課題を確認し、各グループで白馬が帰ってきた場面の「オノマトペ人形劇」を実際に演じながら、前時までの学習を振り返らせる。
- 各グループが「はねおきて、かけていきました」という描写に付けたオノマトペの表現のずれや、前の場面の「はねおきると外にとび出し…かけていきました。」という描写と比べた「わたしの問い」を取り上げ、次の課題を設定する。

【教材・教具】

- パペット人形
- 絵コンテシート

はねおきて、かけていったスーホのようすや気持ちにぴったりなのは、どんな音だろう。

- 「ガバッ」「タッタッタッ」など、子どもたちが想像したオノマトペを板書し、なぜそう考えたかについても発言を促すことで、スーホの言動の様子や気持ちについて、それまでの言動と比較したり関連付けたりする考え方を引き出していく。
- 子どもたちからは、次のような叙述と比較・関連付けた考えが予想される。

- ・スーホは、はねおきると外にとび出し、…かけつけました。 (P.102,L9～10)
- ・スーホは、…兄弟に言うように話しかけました。 (P.103,L6～7)
- ・それでも、白馬をとらえたかなしみは、どうしてもきえません。 白馬はどうしているだろうと、スーホはそればかり考えていました。 (P.107,L4～6)

前の場面を根拠とした発言が出た際には、挿絵を提示して出来事を想起させるとともに、特にどの言葉から様子や気持ちが想像できるかを全体に問い返すことで、全員が複合動詞（傍線部）や副詞（波線部）等に着目し、言葉による

【教材・教具】

- 挿絵
- 全文プリント

見方・考え方を働かせながら、スーホの白馬に対する思いに迫れるようにする。その中で、「だったら…」「僕の問いだと…」等、問いを発展・更新するようなつぶやきを見取って価値づけ、「わたしの問い」の解決や、「オノマトペ人形劇」を見直す活動につなげる。

- グループでは、人形劇を実際に演じる活動と、それを基に想像したオノマトペやその時の様子、気持ちなどを絵コンテシートに記入する活動に取り組みさせる。言葉で表現したことを再度人形劇で演じながら、＜劇化＞と＜言語化＞を繰り返していく中で、スーホの白馬に対する思いを捉え直していけるようにする。
- グループで振り返りの時間を設ける。前時までの絵コンテシートと比べさせたり、学習課題を基に「臨場感あふれる人形劇に近づけたか」「それはどんな様子や気持ちを想像できたからか」「どの場面のどの言動とつなげて考えたか」を視点として示すことで、本時に取り組んだ言語活動の中で、どのような思考操作をして、何がわかったのか、あるいは何で迷ったり困ったりしているのかという思考過程を振り返ることができるようにする。その後、個人で振り返りを記述させ、一人一人の学びを見取っていく。

【評価】

前後の言動と比較・関連付けしながら、スーホの白馬に対する思いが表れた言動の様子や気持ちを具体的に想像し、絵コンテの記述を見直すことができる。（絵コンテシート）

