

第3学年1組国語科学習指導案

令和4年4月15日 第4校時

場所 体育館 指導者 溝上 剛道

1 単元 ようすや気もちをそうぞうして、『おとや』のチラシを作ろう「きつつきの商売」（光村図書3年上）

2 単元について

- (1) 本単元は、登場人物の行動や気持ちについて、叙述を基に捉える力の育成をねらいとしている。
本学習材「きつつきの商売」では、主人公きつつきが『おとや』という店を開き、「すてきない音」を聞かせる商売をしている。文字で書かれた「コーン」や「シャバシャバシャバ」などが実際はどんな音なのか声に出して考えてみたり、その音を聞いている登場人物がどんな気持ちなのかを想像したりするのがたのしい作品である。
そこで、本単元では「『おとや』のチラシを作る」という言語活動を設定し、叙述を基に「どんな音か」「それを聞いた登場人物はどんな気持ちか」について、音読したり様子や気持ちを言語化したりする活動を繰り返しながら、対話を通して言葉による見方・考え方を働かせ、自分なりの考えを見いだしていくことができる学びを生み出していけるようにする。
- (2) 子どもたちは、前学年において「スーホの白い馬」を学習材として、どの叙述を基にしているかを明確にして感想をもつ学習を経験してきた。本単元において、登場人物の行動や気持ちについて叙述を基に捉える学習は、「まいごのかぎ」を学習材とした次単元において、場面の移り変わりと結びつけて登場人物の心情の変化を具体的に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 ほぼ全員が、概ね語のまとまりや言葉の響きに気を付けて音読することができる。ただし、文章の内容の大体を意識しながら音読することに関しては、時間を要する子どもが5名ほどいる。
 - ② 登場人物の気持ちを、行動描写に着目して想像できている子どもは、全体の約3分の1程度いるが、自覚的に見方・考え方を働かせている子どもはまだ少ない。
- (4) 指導にあたっての留意点は次の通りである。
 - ① 単元の導入では、オノマトペゲームで出た気づきを生かしながら「『おとや』のすてきない音」を伝えるチラシづくりという言語活動を設定する。チラシを「ア ○○はこんな音」「イ お客様の声」の2部構成とし、主に「ア」に様子、「イ」に気持ちを表現できるようにすることで、言語活動とその活動を通して身につける力を子ども自身が見通せるようにする。
 - ② 第二次では、文字で書かれた「おとや」の音を音読して「音声化」することと、チラシづくりによって「言語化」することを行き来するような学習過程を仕組むことで、根拠にする叙述を広げながら、様子や気持ちについて再考できるようにしていく。
 - ③ 単元中盤で中間発表会、第三次で最終発表会を行い、②で挙げた「音声化」「言語化」したものを共有していく。その際、互いの考えの共通点や相違点が、どの叙述を基にして生まれたかを振り返らせることで、言葉への自覚を高められるようにする。

3 単元の目標

- (1) 内容の大体を意識しながら音読することができる。
- (2) 場面の様子や登場人物の行動・気持ちなどについて、叙述を基に捉えることができる。
- (3) 言葉のもつよさに気付くとともに、幅広く読書をし、国語を大切にして、思いや考えを伝え合おうとする。

4 指導計画（8時間取り扱い）

- (1) 言葉遊びや試しの活動を通して、単元の見通しをもつ。・・・・・・・・・・2時間（本時1／2）
- (2) 『おとや』のチラシを作りながら、行動や気持ちについて想像する。・・・・・・・・・・4時間
- (3) 作成したチラシを読み合い、単元の学習を振り返る・・・・・・・・・・2時間

5 本時の学習

(1) 目標

「コーン」がどんな音かについて話し合う活動を通して、場面の様子や登場人物の行動・気持ちなどについて、叙述を基に捉える見通しをもつことができる。

(2) 展開

| 主たる学習活動 | 時間 | 指導上の留意点 | 備考 |
|--|-----------------------|---|----------------------|
| <p>1 オノマトペゲーム 「どんな音かな？」 で遊ぶ。</p> <p>2 「1」の範読を聞き、 「コーン」がどんな 音かを話し合ったり、 音読したりする。</p> | <p>1 5</p> <p>2 5</p> | <p>○「コーン」「シャバシャバシャバ」「ザワザワザワ」の3つのオノマトペを提示する。それらの言葉からどんな音を想像したかについて、実際に音声で表現したり、想像した情景を言語化したりする場を設けることで、言葉から情景を想像することのたのしさを体験的に味わえるようにする。</p> <p>○ オノマトペゲームで取り上げた言葉が全て一つの物語に出てくることを知らせた上で範読することで、作中での「おとや」の音が「どんな音なのか」に関心を向けられるようにする。</p> <p>○「コーン」については範読の際に音声表現をせず、子ども自身が試しの音読をしたり、どんな音かを言語化したりする場を設ける。その中で生じる考えのずれを取り上げ、次のような課題を設定する。</p> | <p>オノマトペ カード</p> |
| <p>お話の中の「コーン」は、どんな音だろう。</p> | | | |
| <p>3 本時の学習を振り返り、次時への見通しをもつ。</p> | <p>5</p> | <p>○ 試しの音読をしたり、「～のような音」のように言語化したりする中で、「だって…」と語り出す子どもの言葉を取り上げ、「本当に?」「みんなはどう思う?」のように全体に問い返す。子どもたちがつぶやき出したり、友達と話し出したりしたところで、グループで話し合う場を設ける。</p> <p>○「四分音符分ちょうだい。」「四分音符分よりもうんと長い時間」という言葉に着目し、「『コーン』は四分音符より長くなったのか。」「『コーン』は何回も繰り返したのか。」などの問いをもっている子どもを取り上げ、全体で検討していく。</p> <p>○「力いっぱい」「こだま」「うっとり」などの叙述を基に「(叙述)ということは…」のように発言した場合は、「…」の解釈部分について「どう思う?」と全体に問い返し、にている考えや違う考えを取り上げて板書で整理していく。</p> <p>○「何が楽しかったか」「もっとどんなことを楽しめそうか」を視点に振り返るよう指示する。その中から、着目した言葉を明らかにして振り返っている子どもを価値づけ、叙述を基に様子や気持ちを想像していく学習の見通しをもてるようにする。</p> | <p>拡大教材文</p> |
| <p>【評価】 叙述を基に「コーン」がどんな音かを想像し、次から取り組みたいことを記述できる。(振り返り)</p> | | | |