

第二学年菊組 国語科学習指導案

指導者 杉本 竜也

単元 お話を読んで、しょうかいしよう「スイミー」(光村図書2年上)

指導観

- 本学級の子供たちは、これまでに、「時」「場所」「登場人物の行動」から物語をいくつかの場面に分けて読むことができるようになってきている。そこで、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ができるようになるこの期に本単元を取り上げる。そして、登場人物が何をしたのか、どのようなことを言ったのかを具体的に想像し、物語の主人公について紹介することができるようにする。このことは、物語を豊かに想像しながら自分の思いや考えを伝え合い、楽しんで読書を行う子供を育てる上からも意義深い。
- 本単元に関しては、第2学年「ふきのとう」を通して、登場人物がしたことや言ったことを表す言葉に着目して読む学習をしてきている。本単元では、これらの上立って、場面の様子や登場人物の行動を表す言葉から、登場人物であるスイミーの行動を具体的に想像しながら読むことができるようにする。このことは、第3学年「きつぎの商売」で登場人物の気持ちの変化を考える学習へ、第4学年「ごんぎつね」で登場人物の行動や気持ちを表す言葉とともに、情景から登場人物の気持ちの変化を想像する学習へと発展していく。
- 本単元の指導に当たっては、場面における「時」「場所」「人物の言動」を表す言葉に着目して、登場人物の行動を中心に想像を広げ、場面の様子について読むことができるようにする。特に本時指導に当たっては、まず、導入段階では、第4場面と第5場面の挿絵を提示して、第5場面のスイミーにはどのようなすごいところがあるのかを紹介するという学習のめあてをつかむことができるようにする。次に、展開段階では、スイミーがどのように小さな魚の兄弟たちに教えたのか会話や行動を具体的にイメージして、その様子を表現することができるようにする。最後に、終末段階では、本時学習における第5場面のスイミーのすごさをどのようにして読み取ったのかについて振り返る活動を通して、想像を深める上で有効な読み方について考えることができるようにする。

目標

- 1 したことや言ったことを表す身近な語句の量を増し、物事の内容や経験を伝える言葉の働き、文中における主語と述語の関係に気付いたり、語のまとまりや言葉の響きに気を付けて音読したりすることができるようにする。
- 2 場面の様子と登場人物の行動や会話に着目し、登場人物がしたことやいったことを具体的に想像しながら、考えとその理由を関係付けて、スイミーのすごさとは何かを読み取り紹介する文章を書くことができるようにする。
- 3 スイミーという登場人物のすごさを見付けることに興味をもち、意欲的に場面の様子やスイミーの行動、理由について想像を膨らませて読んだり、レオ＝レオニの他作品を楽しんだりと読書を広げようとする態度を育てる。

計画(9時間)

- 1 教材文と出合わせ、スイミーがどのような魚なのかを紹介するという学習課題をつかませる。—————1
- 2 教材文を読ませ、各場面におけるスイミーの行動からどのようなスイミーなのかを読み取らせる。————5
(1)「楽しく暮らすスイミー」について ----- ①
(2)「ひとりになったスイミー」について -- ① (3)「元気を取り戻すスイミー」について ---- ①
(4)「考えるスイミー」について----- ① (5)「追い出すスイミー」について ----- ①本時
- 3 自分が好きなスイミーについての説明を入れた文章を書かせ、紹介させる。—————3

- 主眼**
- 1 スイミーが赤い魚と協力して大きな魚のふりができるようにするために、近くや遠くから赤い魚たちに手本を見せたり、指示したりを繰り返して、追い出そうとしたスイミーの行動を想像することができるようにする。
 - 2 大きな魚を追い出す場面において、スイミーがしたことや言ったことに着目して、台詞づくりをしたり、ペーパーサートやボードでの操作をしたりして、スイミーの具体的な行動について話し合うことができるようにする。

準備 学習者用端末、ペーパーサート、挿絵、学習プリント、挿絵ボード

過程

段階	学習活動と予想される子供の反応	教師の具体的な支援						
導入	<p>1 これまでの学習を振り返り、スイミーが追い出す場面におけるスイミーを紹介するめあてについて話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 前はスイミーが何とかしたいという思いで考え続けたすごさを見つけたよ。 ・ 追い出すスイミーのすごさを見付けて紹介したいな。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 大きな魚をおい出す場面のスイミーのすごいところを見つけてしょうかいしよう。 </div>	<p>○ 本時学習のめあてと学習の見通しをもたせるために、第4場面と第5場面の挿絵を用いて場面を確認し、「どのようなめあてで学習をしていきたいですか」と発問する。</p>						
展開	<p>2 スイミーの言動や場面の様子から、文章に書かれていないスイミーの姿を想像し、何がすごいのか自分の考えをつくる。</p> <p>(1) スイミーの言動に着目して、追い出す場面のスイミーの姿を具体的に想像し、自分の考えをつくる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; display: inline-block;"> スイミーが目になった挿絵 </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>スイミーは教えた。けっして、はなればなれにならないこと。</p> <p>みんな、もちばをまもること。</p> <p>スイミーは言った。「ぼくが、目になろう。」</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p>「もっとみんな近づいてみて」と言ったと思う。 【台詞づくり】 →丁寧な教えたすごさ</p> <p>近くで教えて遠くで指示してたくさん動いた。 【ペープサート】 →一生懸命動いたすごさ</p> <p>何度も何度も上に行ったり下に行ったりした。 【ボード】 →粘り強くやるすごさ</p> </div> </div> <p>(2) 追い出す場面におけるスイミーのすごさについて話し合い、自分が見つけたすごさについて考えをまとめる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> スイミーのどこが、どうしてすごいと思ったのだろう。 </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="padding: 5px;">【たくさん動く】</td> <td style="padding: 5px;">【できるだけ諦めない】</td> <td style="padding: 5px;">【丁寧な関わり方】</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">教えるためにたくさん泳ぎ回ったことがすごい。</td> <td style="padding: 5px;">できるようになるまで何度も何度も練習したことがすごい。</td> <td style="padding: 5px;">自分から手本を見せたり、声かけをしたりするのがすごい。</td> </tr> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 何のために、スイミーは「ぼくが、目になろう」と言ったのだろう。 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> みんなが魚のふりができるようになったから、もっと本物とそっくりにして、何としてもまぐろを追い出そうとした。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> スイミーは、近くでお手本を見せたり、遠くから指示したりして、大きな魚のふりをして追い出すために、何度も話したり動いたりすることがすごいと分かった。 </div>	【たくさん動く】	【できるだけ諦めない】	【丁寧な関わり方】	教えるためにたくさん泳ぎ回ったことがすごい。	できるようになるまで何度も何度も練習したことがすごい。	自分から手本を見せたり、声かけをしたりするのがすごい。	<p>○ 赤い魚に教えるスイミーの姿を具体的に想像させるために、台詞づくり、ペープサートの操作、挿絵ボードの3つから選択できるようにし、自分の考えを表現する場を設定する。</p> <p>○ 追い出す場面におけるスイミーのすごさについての考えをまとめさせるために「スイミーのどこが、どうしてすごいと思ったのですか」という発問をする。</p>
【たくさん動く】	【できるだけ諦めない】	【丁寧な関わり方】						
教えるためにたくさん泳ぎ回ったことがすごい。	できるようになるまで何度も何度も練習したことがすごい。	自分から手本を見せたり、声かけをしたりするのがすごい。						
終末	<p>3 本時学習を振り返り、登場人物の行動を想像するための自分の学び方についてまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 台詞を考えると、登場人物の言ったことを想像できる。 ・ ボードを使うと、動きを詳しく想像できると分かった。 	<p>○ 自分の学び方についてまとめさせるために、活動のよさ、分かったこと、できたことという振り返りの観点を示す。</p>						

本単元の構成

配時	学習活動と予想される子供の反応	教師の具体的な支援
45	<p>1 これまでの物語文の学習を振り返り、教材文「スイミー」を読んで感じたことや疑問から、本単元の学習課題について話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまではお話の好きなどところを見付ける学習をした。 ・スイミーはすごいと思ったので、それをしょうかいしたい。 <p>お話を読んで、スイミーのなにがすごいのが分かるようにしようかいしよう。</p> <p>2 叙述や挿絵を基に、各場面におけるスイミーのすごいところを具体的に想像する。</p>	<p>○ 学習課題をつかませるために、「これまでの物語の学習ではどのようなことをしてきましたか」、「教材文を読んでスイミーについてどう思いましたか」という発問をする。</p>
45	<p>○ 学習の手引きを基に「時」「場所」「登場人物」に着目して読みどのような場面に分けることができるのかあらすじを話し合う。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">挿絵①</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">挿絵②</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">挿絵③</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">挿絵④</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">挿絵⑤</div> </div> <p>①楽しく暮らすスイミー ②ひとりになったスイミー ③元気をとりもどすスイミー ④考えるスイミー ⑤追い出すスイミー の5つに分けることができそう。</p> <p>○ 楽しく暮らす場面から分かるスイミーについて紹介する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>たくさんの赤い魚の中で一匹だけ黒いスイミーの挿絵</p> <p>みんな赤いのに、一匹きだけは、からす貝よりもまっくら。およぐのは、だれよりもはやかった。名前はスイミー。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p>・色は一匹だけ違うけれど仲良くしている。 ・楽しく暮らしていたのだから、おにごっこやかくれんぼなどをして遊んでいたと思う。 ・泳ぐのが誰よりも速いから仲間の中でも人気があったと思う。</p> </div> <p>体の色は違うけれど、小さな魚の兄弟たちと楽しく遊んでいるスイミーは泳ぐのが誰よりも速くて人気者。</p>	<p>○ 場面を分け、あらすじを捉えさせるために、物語の構成要素である「時」「場所」「登場人物」の観点を学習の手引きを用いて一緒に確認する。</p> <p>○ 楽しく暮らすスイミーの具体的な様子を想像させるために、挿絵や文章から分かることを確かめながら構造化して板書する。</p>
45	<p>○ ひとりぼっちになる場面で想像したスイミーについて紹介する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>スイミーだけが逃げ切った挿絵</p> <p>にげたのはスイミーだけ。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p>・速いから逃げ切れた。 ・一人だけ逃げる方向を考えて逃げた。 ・色を生かして見付からないように逃げた。</p> </div> <p>スイミーは、泳ぎが得意なことを生かして、逃げ切ることができた。逃げる方向を工夫するかしこさがある。</p>	<p>○ スイミーが逃げ切ることができた理由を明らかにさせるために、マグロとスイミー、小さな魚の兄弟達の位置関係や動き方について挿絵ボードを用いて表現する場を設定する。</p>
45	<p>○ 元気をとりもどす場面で想像したスイミーについて紹介する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>海のおもしろさがわかる挿絵</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p>・少しずつ少しずつ元気になっていった。 ・ゆっくり泳いでいた。</p> </div> <p>仲間を失ったスイミーは、ゆっくりと泳ぎながら、少しずつ海のおもしろさに気付いて、元気になっていった。</p>	<p>○ スイミーが元気を取り戻していく過程を理解させるために、絵本の挿絵を用いた台詞づくりを行う場を設定する。</p>

45

○ 考える場面で想像したスイミーについて紹介する。



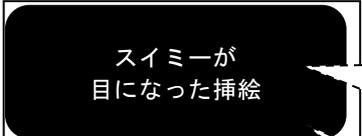
- ・何かよい方法はないだろうか。
- ・にげる方法がよいか。
- ・戦う方法がよいか。
- ・何かないかな。
- ・もっとよい方法はないかな。

赤い魚の兄弟たちのことを考えて、スイミーはよい方法が思いつくまで考え続ける粘り強さがある。

45

本時

○ 追い出す場面で想像したスイミーについて紹介する。



「もっとみんな近づいてみて。」と言ったと思う。【台詞づくり】→丁寧に教えたすごさ

スイミーは教えた。けっして、はなればなれにならないこと。みんな、もちばをまもること。

近くで教えて遠くで指示してたくさん動いた。【ペープサート】→一生懸命動いたすごさ

スイミーは言った。「ぼくが、目になるう。」

何度も何度も上に行ったり下に行ったりした。【挿絵ボード】→粘り強くやるすごさ

スイミーは、近くでお手本を見せたり、遠くから指示したりして、大きな魚のふりをして追い出すために、何度も話したり動いたりすることがすごいと分かった。

3 これまで見付けてきたスイミーの様子から、スイミーをどのように紹介するか決め、まとめたことを紹介し合う。

135

○ 見付けたスイミーのすごいところをまとめて友達に紹介する。

- 楽しく暮らすスイミー
- ひとりぼっちのスイミー
- 元気をとり戻すスイミー
- 考えるスイミー
- 教えるスイミー

- ・スイミーの速さを紹介したい。
- ・スイミーのかしこさを伝える。
- ・スイミーが諦めずに何度も何度も考え続けたことを伝えたい。
- ・スイミーが追い出したことがよい。

A 「スイミー」というお話を読んで、スイミーにはたくさんのすごいところがあることが分かりました。それは、とても頭がよいところです。まぐろから逃げるときに、一匹だけ、黒い体を生かして暗い海の底に逃げたり、大きな魚を追い出す方法を考えたりすることができてすごいです。

B スイミーのすごいところは、諦めずに何度も何度もがんばることです。赤い魚たちが大きな魚みたいに泳げるようになるまでにはたくさん大変なことがあったと思いますが、諦めずに何度も何度も教えて最後に追い出すことができたのがすごいです。

○ スイミーが考え続けたことを理解させるために、「考えた」「いろいろ考えた」「うんと考えた」についてスイミーの動きや心の中で考えたことをペープサートで表現する場を設定する。

○ スイミーがどのように教えたのか具体的に想像させるために、台詞をつくる、ボード上で挿絵を動かす、ペープサートの操作をする場を設定する。

○ スイミーのすごいところを紹介することをまとめさせるために、これまでの学習で見付けてきたすごいところを整理し、それぞれの場面の挿絵とその場面のキーワードを構造的に板書する。