

第2学年国語科学習指導案

日 時 平成18年11月2日(木) 授業I

場 所 2年1組教室

児 童 男子13名 女子13名 合計26名

指導者 前田 健治

- 1 単元名 じゅんじょに気をつけて読もう (東京書籍 2年下)
教材名 「せかいのかくれんぼ」

2 単元について

(1) 教材について

本教材は、かくれんぼという児童にのなじみ深い遊びを取り上げ、日本の「かんけり」と似ているフィンランドの「ハンター」、インドネシアの「プンタックウンプット」を紹介する説明文である。児童は、自分たちが普段楽しんでいる遊びと似た遊びを外国の子どもたちも同じように楽しんでいることを知ることで、世界の遊びや子どもに親近感を感じ、楽しみながら読み進めるであろう。特に、使う物や遊び方などの内容や順序を同じように構成するなど文章が工夫されており、それぞれの遊びの似ているところ違うところに児童は容易に気付き、読み進めることができる。この教材文を読み、普段自分たちが遊んでいる遊びやいろいろな国で楽しまれている遊びについて興味を持った児童は、自発的に本を読んだり人に聞いたりして遊びについて調べ、さらに遊びの工夫や遊びのおもしろさについて、友達に紹介する活動へと進んでいく。

(2) 児童について

本学級の児童は、前単元の説明文「サンゴの海の生きものたち」で、接続語や文末表現に気を付け、時間的な順序や理由の説明等を読み取りながら、内容をとらえる学習をしてきた。また物語文「お手紙」では物語の展開や場面の様子を表す表現のおもしろさに想像を広げたり、登場人物になって気持ちを考えたりする学習をしてきた。これらの学習により、話の内容をとらえるために、言葉や文章表現に着目できるようになり、読むことを楽しむ児童が増えてきている。視写には大分慣れてきているが、中には読むことに抵抗感のある児童や自分の考えをうまく表現できない児童もいる。

遊びについてであるが、児童は「警ドロ」や「こおりおに」など、「かんけり」に似た、鬼の隙をついて仲間を助けるというルールがある鬼ごっこを好んでしている。かくれんぼも多くの児童が知っている遊びであるが、学校の校庭や近所の公園では隠れる場所が少なく広すぎるため、児童の遊びには適さないようである。「かんけり」をやったことがある児童は約4分の1で、幼稚園でしたことがある程度である。

(3) 指導にあたって

第1学年及び第2学年の「読むこと」の目標は、「書かれている事柄の順序や場面の様子などに気付きながら読むことができるようにするとともに、楽しんで読書しようとする態度を育てる。」ことである。特に本教材では、遊び方の順序を正しくとらえることが重要となる。

そこで指導にあたっては、自分たちの国の遊びである「かんけり」と他の国のかくれんぼ遊びとを比べながら、その遊び方の違いやおもしろさ等について気付かせていきたい。そのためには、まず児童と「かんけり」をして遊び、この遊びの楽しさをしっかり味わわせたい。実際に遊ぶことで、児童は缶の使い方や遊びの順序等について理解できるであろう。「かんけり」の遊び方や楽しさを知ることは、他の国の遊び方を読み取り、それぞれのやり方で楽しんでいることを理解するためには必要不可欠であると考えます。

遊び方の読み取りにおいては、それぞれの遊びについて、準備する物と遊ぶ前、遊びの中ですることにより内容が順番に説明してあることに気付かせることで、順序に気を付けながら読むことや、省略されている部分を想像することができるようにさせたい。そのために、「かんけり」の遊び方を、説明文の順序に即して確認しておく必要がある。それによってそれぞれの国の遊びの順序の読み取りが容易になり、比較することでその国の遊びのおもしろさについても理解を深めていけるであろう。

さらに、他の国の子どもの遊びやその遊び方に興味をもち、友達に紹介したり、グループで話し合ったりする学習に役立つよう、遊びに関する関連図書を準備し、自由に読めるようにコーナーをつくるなどして活用させたい。

3 単元の目標

(1) 関心・意欲・態度

- ・易しい読み物に興味をもって読もうとしている。(読ア)

(2) 読むこと

- ・事柄の順序に注意しながら、書かれている内容を読み取ることができる。(読イ)

(3) 書くこと

- ・いろいろな遊びについて人に聞いたり調べたりしたことを順序に気をつけて、分かりやすく書くことができる。(書エ)

(4) 話す・聞く

- ・遊びを楽しくするための工夫を考え、話し合うことができる。(話・聞ウ)

4 指導計画 (10時間)

段階	時間	ねらい	学習活動	具体的評価規準
つかむ	1	<ul style="list-style-type: none"> ・全文を読んで、これからの学習に関心を持つ ・新出漢字を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・全文を通読し、簡単な感想を持つ。 	(関) どんな遊びか興味をもって読もうとしている。
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・全文を読んで、あらすじをつかむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・全文を通読し、ポイントになる語句を押さえ、意味段落に分ける。 	(関) どこの国の遊びか興味をもって読もうとしている。
	3	<ul style="list-style-type: none"> ・全文を読んで学習の見通しを持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・全文を通読し、学習計画を立てる。 	(関) 学習の見通しを持つようとしている。

た し か め る	4	<ul style="list-style-type: none"> 問題提示の文章を読み、日本のかくれんぼ「かんけり」について考える。 (形式段落①②) 	<ul style="list-style-type: none"> 問いかけの文とかんけりの説明について読み取る。 かんけりはどんな遊びか話し合う。 	<p>(読) かんけりは缶を使う日本の遊びであることを読み取ることができる。</p> <p>(話・聞) かんけり遊びの経験をもとに、遊び方について話し合うことができる。</p>
	5 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> フィンランドのかくれんぼ「ハンター」の遊びについて読み取る。 (形式段落③④⑤⑥⑦) 	<ul style="list-style-type: none"> 「ハンター」で使う物と遊び方を順序に気を付けながら読み取る。 	<p>(読) 「ハンター」で準備する物と遊び方について読み取ることができる。</p>
	6	<ul style="list-style-type: none"> インドネシアのかくれんぼ「プンタックウンプット」の遊びについて読み取る。 (形式段落⑧⑨⑩) 	<ul style="list-style-type: none"> 「プンタックウンプット」で使う物と遊び方を順序に気を付けながら読み取る。 	<p>(読) 「プンタックウンプット」で準備する物と遊び方について読み取ることができる。</p>
	7	<ul style="list-style-type: none"> まとめの文を読み取り、「ハンター」と「プンタックウンプット」の似ているところ、違うところを読み取る。 (形式段落⑪) 	<ul style="list-style-type: none"> まとめの文を読み「ハンター」と「プンタックウンプット」の共通点と相違点を確認することによって、世界の国にはかくれんぼに似た遊びがあり、子どもたちはそれぞれの国のやり方で楽しんでいることについて読み取る。 	<p>(読) 「ハンター」と「プンタックウンプット」の共通点・相違点について読み取ることができる。</p> <p>(読) 世界にはかくれんぼに似た遊びがあり、それぞれのやり方で楽しんでいることを読み取ることができる。</p>
ま と め る	8	<ul style="list-style-type: none"> 「かんけり」「ハンター」「プンタックウンプット」の似ているところ、ちがうところをまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> 「かんけり」「ハンター」「プンタックウンプット」について、行われている国、準備物、遊び方についてまとめる。 	<p>(書) 3つの遊びについて比較しながらまとめることができる。</p>
ひ ろ げ る	9	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな遊びについて調べる。 	<ul style="list-style-type: none"> 本を読んだり、人に聞いたりして、準備する物や遊び方を調べる。 <p><u>関連図書</u> 「世界のゲーム」 (日本レクリエーション協会) 「広場のゲーム」 (旺文社)</p>	<p>(書) いろいろな遊びについて調べたことを、順序に気を付けて、分かりやすく書くことができる。</p>
	10	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな遊びについて、友達に紹介する。 	<ul style="list-style-type: none"> 調べたことを、分かりやすくグループの友達に紹介する。 	<p>(話・聞) 友達によく分かるようにはっきりと伝えることができ、聞き手は発表者の良いところを見つけながら聞くことができる。</p>

5 本時の指導

(1) ねらい

フィンランドのかくれんぼ「ハンター」の遊びについて、準備する物や遊び方を、順序に気を付けながら読み取ることができる。

(2) 展開

段階	学習内容・教師の働きかけ	期待する児童の反応	留意点・評価
つかむ 7分	<p>1 前時想起</p> <p>○今、学習しているのは、なんという説明文ですか。題名を読みましょう。</p> <p>○みなさんも、かくれんぼをして遊びましたね。なんというかくれんぼですか。どこの国の遊びですか。</p> <p>○かんけりに必要なものはなんでしたか。</p> <p>2 学習課題の確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「ハンター」はどんなあそび方をするかくれんぼだろう。</p> </div>	<p>・世界のかくれんぼ</p> <p>・かんけり</p> <p>・日本</p> <p>・空きかん</p> <p>・おに</p> <p>・かくれる人</p> <p>・一斉読</p>	<p>・かんけりをして遊んだときの楽しさを思い出させ、本時の学習への意欲を高める。</p> <p>・挿絵を見せて、今日のかくれんぼのイメージを持たせる。</p>
たしかめる 33分	<p>3 課題解決への取り組み</p> <p>(1) 学習場面の音読</p> <p>●どんな物を使って、どんなことをするのか、考えながら読みましょう。</p> <p>(2) 学習場面の読み進め</p> <p>○どこの国のかくれんぼですか。</p> <p>○どんな物を使いますか。</p> <p>(3) 視写</p> <p>○一人学び</p> <p>では、木の棒をどんなふうに使って遊ぶのでしょうか。どんな順序で遊ぶのでしょうか。④の段落から視写をして考えましょう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>まず、ハンターとよばれるおにが、シーソーのようにおいたいたのはしに、小さな木のぼうを十本のせます。それから、かくれるがわのだれかが、いたのはんたいのはしをふんでぼうをばらまき、ハンターがひろっておき直す間にかくれます。</p> </div>	<p>・順番読み</p> <p>・フィンランド</p> <p>・木の棒</p> <p>シーソーのように置いた板</p>	<p>・読みの視点を与えて読ませることで、課題解決への意欲を高める。</p> <p>評おにや隠れる人が、どんな順序で、どんなことをするのか考えながら視写することができる。</p>

	<p>(作業が進んでいる児童のための手立て)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・視写文を読み返す。 ・分からない言葉に点線を引く。 ・鬼がすること、隠れる人がすることを見つけて、サイドラインを引く。 ・そのことをするのは誰か考える。 </div> <p>(4) 学び合い</p> <ul style="list-style-type: none"> ○視写したところを読みましよう。 ○分からない言葉はありませんか。 ○この文章を2つのかたまりに分けてください。どこで分かれますか。 <p>1つめのまとまり</p> <ul style="list-style-type: none"> ○まず、のせます。だれが？ ○何をどこに乗せるのですか。 <p>2つめのまとまり</p> <ul style="list-style-type: none"> ○それから、どんなことをしますか。 ○それはだれがするのですか。 ○板を踏む人はどんなふうに踏むでしょう。 ○おにがすることとかくれる人がすることは、どちらを先にしてもいいのですか。それが分かる言葉はありませんか。 ○かくれた後の遊び方はどうでしょう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ばらまき ・「のせます。」のところ ・ おに、ハンターとよばれるおに ・小さな木の棒を10本 ・シーソーのように置いた板のはし ・板を踏んでぼうをばらまく。 ・ハンターが置き直す間にかくれる。 ・ かくれるがわ ・なるべくばらばらにばらまかれるように。 ・どちらが先でもよいわけではない。 ・「まず」「それから」 ・見つけたら名前を呼ぶ。つかまる。 ・木の棒をまきちらしたらやり直しになる。 ・みんな捕まったら、ハンターを決め直す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・比喩的表現「～のように」について押さえる。 ・順序を表す接続語「まず」「それから」を押さえる。 ・遊び方を簡単に確かめ、かんけりと似た遊び方であることに気付かせる。
--	--	--	---

ま と め る 5 分	4 学習のまとめ ● 「ハンター」の遊び方について思い浮かべながら、まとめの音読をしましょう。 5 次時の学習内容確認 ○ 「プンタックウンプット」の遊び方を読みましょう。	・一斉読	
--------------------------------	---	------	--

(3) 具体の評価規準と支援の手立て

「ハンター」について、準備する物や遊び方の順序を読み取ることができる。 ※視写、ノートの記事から判断する。	A	B	支援の手だて
	・おにや隠れる人が、どんな順序でどんなことをするのか、十分に理解しながら視写することができる。	・おにや隠れる人が、どんな順序でどんなことをするのか考えながら視写することができる。	・教師と一緒に読みながら視写させ、おにや隠れる人のしたことを押さえさせる。

(4) 板書計画

見つけたら

名前をよぶ
つかまる

まきちらしたら

やり直し

みんなつかまったら

きめ直す

にげることができる

挿絵

フィンランド

せかいのかくれんぼ

おに かくれる人

「ハンター」はどんなあそびかたをするかくれんぼだろう。

まず、ハンターとよばれるおにが、シーソーのようにおいたいたのはしに、小さな木のぼうを十本のせま
す。それから、かくれるが
わのだけれが、いたのはん
たいのはしをふんでぼうを
ばらまき、ハンターがひろ
っておき直す間にかくれま
す。