

第3学年 国語科学習指導案

日 時：平成29年5月29日（月）第5校時
 場 所：3年1組教室（2階）
 授業者：松井 智子
 児童数：19名

1 単元名・教材名

単元名：まとまりをとらえて読み、かんそ
うを話そう
 教材名：言葉で遊ぼう
 こまを楽しむ

2 指導の立場

(1) 児童の実態

「きつきの商売」では、登場人物の言動から場面の様子を読み取り、それを音読に生かすことができた。

1、2の場面に書かれていることを整理したり、会話文や擬声語・擬態語などに着目したりして、場面の様子の違いを読みとることができた。本時においては目的に応じて中心となる語や文をとらえることで、読む力を高めていきたい。

(2) 本時の指導について

【単元指導計画の工夫】

「こまを楽しむ」では、毎時間自分が回して遊んでみたいこまについてその特徴、選んだ理由を紹介する文を書き、感想を話す活動を設定した。

六つのこまを二つずつに区切って、こまの特徴(回る様子や回り方)をとらえて文章を読み、より回して遊んでみたいこまについて紹介する文を書くことが、単元を貫く言語活動「自分がいちばん遊んでみたいこまについて、感想を伝え合おう」につながる。と考える。

【指導方法・指導形態の工夫】

本時では、「問い」の答えを探しながら、自分が回して遊んでみたいこまについて、特徴(楽しみ方)とその理由を話すことができるようにしていきたい。そのために、こまについて読み取る観点を明確にしたワークシートを使い、挿絵と本文を結び付けて説明させたい。また、ペア交流では、話した後必ず感想を返し、対話的学びになるようにする。

【学習環境の工夫】

目的に応じて、中心となる語や文をとらえて想像して読むために、本時はあえて動画を見せることはしないで、三次で電子黒板を使用し見せる。

3 本時の目標

さか立ちごまとたたきごまの楽しみ方を読んで、回して遊びたいこまの名前とその理由を話す活動を通して、こまの特徴を読み取ることができる。
 (読むこと イ)

4 本時の展開

〔評価規準〕

※ICT活用について

過程	過程の目標	主な学習活動	指導・援助																								
つかむ	○これまでの学習の流れを振り返り、本時の学習課題をつかむことができる。	1 本時の課題をつかむ。 自分が回して遊んでみたいこまを選んで、その理由を話せるように読み取ろう。	・前時を振り返り、本時の場面とつなげて考えることができるようにするために、前時までの学習内容を掲示し想起しやすくする。																								
ふかめる	○「問い」の「答え」を探しながら、「中」④⑤を読むことができる。 ○自分が遊んでみたいこまについて、文を書くための内容や構成になるように紹介する文を書くことができる。 ○ペア交流をして、読み取ったこととその理由を話すことができる。	3 「問い」の答えを探しながら、「中」のさか立ちごまとたたきごまを読む。 終わり 中(答え) 初め(問い) <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>⑤</td> <td>④</td> <td>①</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ごた たき</td> <td>ちさ か立</td> <td>こど んか な</td> </tr> <tr> <td></td> <td>むこ とを 楽し る回</td> <td>しむ か回 り方 がそ れが</td> <td>のど んな 楽し み方 をす る</td> </tr> <tr> <td></td> <td>えま す いた てん をく わ</td> <td>ぶん のむ ちで</td> <td>ど うは 、細 長</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>い んか たむ いで</td> <td>丸い じど うは ふつ うに 回る</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>ちか たむ いで</td> <td>とく ちよ う (遊 び方)</td> </tr> </table>		⑤	④	①		ごた たき	ちさ か立	こど んか な		むこ とを 楽し る回	しむ か回 り方 がそ れが	のど んな 楽し み方 をす る		えま す いた てん をく わ	ぶん のむ ちで	ど うは 、細 長			い んか たむ いで	丸い じど うは ふつ うに 回る			ちか たむ いで	とく ちよ う (遊 び方)	※挿絵を拡大して黒板や大型TVに提示し、イメージを膨らませる。 ・「言葉で遊ぼう」の学習を想起させ、「問い」と「答え」（「中」）、その後「終わり」の構成を確認する。 ・全体で段落ずつ、「答え」を確認しながら読んでいき、全体の構成が分かるようにする。 ・答えと挿絵を結んで話したり、友達の見解につないだりして話せるように援助する。
	⑤	④	①																								
	ごた たき	ちさ か立	こど んか な																								
	むこ とを 楽し る回	しむ か回 り方 がそ れが	のど んな 楽し み方 をす る																								
	えま す いた てん をく わ	ぶん のむ ちで	ど うは 、細 長																								
		い んか たむ いで	丸い じど うは ふつ うに 回る																								
		ちか たむ いで	とく ちよ う (遊 び方)																								
まとめる	○本時の振り返るをすることができる。	4 全体で読み取ったことを確認して、自分が回して遊びたいこまについて、紹介する文を書く。 ぼくは、さか立ちごまで回して遊びたいです。とちゅうから回り方がわかり、その動きを楽しみます。 選んだ理由は、さかさまにおき上がって回るからです。そして、ふつうに回っているこまが、だんだんかたむいていくところがおもしろいと思った 5 ペアで回して遊びたいこまについて交流をする。 ・自分が書いた文に沿って、読み取ったこととその理由を説明する。 ・相手の説明に対し、感想を話す。 6 本時のまとめをする。 1 ワークシートに書けたか。 2 自分の回したいこまについてペアに話せたか。 3 ペアの子の話したことに対して、感想が言えたか	中心となる語や文をとらえ、それぞれの内容を読み取っている。(読イ) ・自分が回して遊びたいこまについて紹介して、感想を聞き、一人一人のとらえ方の違いに気付かせる。 ・交流が言い放しでおわらないように、一人目の感想につなげて話すように助言する。 ・次は曲ごまとずぐりについて、紹介する文を書くことを伝え、次時の学習への期待感を高める。																								

5 国語科単元学習指導計画

(1) 単元の目標

◎「段落」について知り、「初め」「中」「終わり」の文章構成や、それぞれの段落の内容をとらえることができる。 <C- (1) -イ>

(2) 単元を貫く言語活動

・自分がいちばん遊んでみたいこまについて、感想を伝え合おう。

(3) 単元指導計画 : 全9時間

時数	目標	主な学習活動	評価規準
一次 1	言葉遊びや、こまなどの昔遊びをした経験について話し合い、学習課題を設定する。	<ul style="list-style-type: none"> 自分の経験や、文章の題名から予想される内容について話し合う。 学習課題を設定し学習計画を立てる。 新出漢字の確認をする。(タブレット PC・大型テレビ) 	知っている遊びや文章の内容について積極的に発言し、内容に興味をもっている。(関)
2	「段落」という言葉を知り、「初め」「中」「終わり」を確認し、「問い」と「答え」の関係をとらえることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 「言葉で遊ぼう」 「段落」について知り、「初め」「中」「終わり」の文章のまとまりをとらえる。 「問い」と「答え」の関係をとらえる。(タブレット PC・大型テレビ) 	「段落」などの「まとまり」の大切さを理解して、内容を読み取る。(読イ)
3	「問い」と「答え」を探すことを通して内容をとらえ、感想をもって交流することができる。	<ul style="list-style-type: none"> 「問い」①の答えを見つけながら、「中」②③④に書かれている内容を読む。 「終わり」⑤の内容をとらえ、「全体のまとめ」のまとまりについて話し合う。(タブレット PC・大型テレビ) 	「問い」と「答え」となる「言葉遊びの名前」「言葉遊びの楽しみ方」をとらえている。(読イ)
二次 4	「初め」「中」「終わり」を確認し、「問い」と「答え」の関係をとらえることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 「こまを楽しむ」 文章全体の「問い」をとらえ、「初め」①「中」②③④⑤⑥⑦「終わり」⑧の構成を確かめる。(タブレット PC・大型テレビ) 	「段落」や「初め」「中」「終わり」、「問い」と「答え」に基づいて、文章の内容と構成を理解している。(読イ)
5	色が変わりごまと鳴りごまの楽しみ方を読んで、回して遊びたいこまの名前とその理由を話す活動を通して、こまの特徴を読み取ることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 「問い」の答え(こまの名前・色が変わりごまと鳴りごま)とその楽しみ方、特徴を読みとる。 自分が回して遊んでみたいこまを選んで、その理由を書く。 ペア交流をし、感想を伝え合う。(タブレット PC・大型テレビ) 	2つのこまの中心となる語や文をとらえ、それぞれの内容を読み取っている。(読イ)

6 本時	さか立ちごまとたたきごまの楽しみ方を読んで、回して遊びたいこまの名前とその理由を話す活動を通して、こまの特徴を読み取ることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 「問い」の答え(こまの名前・さか立ちごまとたたきごま)とその楽しみ方、特徴を読みとる。 自分が回して遊んでみたいこまを選んで、その理由を書く。 ペア交流をし、感想を伝え合う。(タブレット PC・大型テレビ) 	2つのこまの中心となる語や文をとらえ、それぞれの内容を読み取っている。(読イ)
7	曲ごまとずぐりの楽しみ方を読んで、回して遊びたいこまの名前とその理由を話す活動を通して、こまの特徴を読み取ることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 「問い」の答え(こまの名前・曲ごまとずぐり)とその楽しみ方、特徴を読みとる。 自分が回して遊んでみたいこまを選んで、その理由を書く。 ペア交流をし、感想を伝え合う。(タブレット PC・大型テレビ) 	2つのこまの中心となる語や文をとらえ、それぞれの内容を読み取っている。(読イ)
8	六つのこまから、いちばん回して遊んでみたいこまを選び、その理由を考えると、その理由をまとめることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 自分がいちばん回して遊んでみたいこまを選び、その理由を考える。 遊びたいこまと、その特徴、理由の構成でノートにまとめる。(タブレット PC・大型テレビ) 	本文の叙述をとらえて、自分が選んだこまと、その理由をまとめて書いている。(読イ)
三次 9	自分がいちばん遊んでみたいこまについて、友達と交流して、感想の違いに気付くことができる。	<ul style="list-style-type: none"> 聞くときの観点(選んだこまの特徴や理由、自分と似ている点、違う点など)を出す。 感想を交流して、気付いたことをノートにまとめる。(タブレット PC・大型テレビ) 	理由を明らかにして、本文の叙述に基づき、感想を発表している。(読イ)