

【2年（読むこと）】

大事な言葉に気をつけて読み、『楽しいおにごっこ教えちゃうよ！ブック』を作ろう（「おにごっこ」）

指導者 松岡 さゆり（甲佐町立白旗小学校）

視点1 学びを自覚するための手立て

視点2 共に学び続けるための工夫

学びの土台

これまで：時間や事柄の順序を考えながら読み、文章の大体をとらえる

これから：「問い」に対する「答え」にあたる大事な言葉を見つけて、その理由や工夫を選び、分かったことを伝える

学習課題

文章と経験を結び付けて、遊び方の理由や工夫を選んで、友達に『楽しいおにごっこ教えちゃうよ！ブック』で紹介しよう！

指導事項

文章の中の重要な語や文を考えて選
び出すこと C読むこと（1）ウ

思考操作

文章の内容と経験を共通点、相違点
で結び付ける

言語活動

「楽しいおにごっこ教えちゃうよ！
ブック」を作る

<立ち止まって振り返る場>

子どもたちの経験から楽しさの概念を想
起させ、教科書にあるおにごっこの中
で「1番楽しいおにごっこ」について考
えるという本時の課題を設定する。

<考えを表出し比較する場>

本文にある四つのおにごっこについて選んだもの
をロイロノートの色カードを使い、自分の立場を
示す。また、「1番楽しい」という視点で選ぶこと
を通して、それぞれのおにごっこの共通点や相違
点、特徴を整理し捉えられるようにする。

言葉による
見方・考え方を
働かせる

<納得解を生み出す根拠や理由づけの充実>

全体での話し合いの中で、自分たちの経験や筆者が述べていることを基に、問い返し
ながら遊び方の価値について理解を深め、一人一人が言葉への自覚を高めながら、納
得解を生み出すことができるようにする。

本単元で目指す子どもの姿

文章と自分の経験を結び付けながら大事な言葉を選び出し、分かったことや伝えたいこ
とを具体的に説明しようとする子ども。

単
元

本
時

第2学年1組 国語科学習指導案

指導者 甲佐町立白旗小学校 松岡 さゆり

- 1 **単元名** 大事な言葉に気を付けて読み、『楽しいおにごっこ教えちゃうよ！ブック』を作ろう 「おにごっこ」(光村図書2年)
- 2 **学習課題** 文章の内容と経験を結び付けて、遊び方の理由や工夫を読み取り、『楽しいおにごっこ教えちゃうよ！ブック』を作ろう。
- [指導事項] 文章の中の重要な語や文を考えて選び出すことができるようにする。
C読むこと(1)ウ
- [思考操作] 文章の内容と経験を共通点、相違点で結び付ける。
- [言語活動] 『楽しいおにごっこ教えちゃうよ！ブック』を作る。

3 単元について

<教材観>

本教材の特徴としては次の通りである。

- ・鬼ごっこは児童の知識や体験と直結して考えを深めていきやすい。
- ・はじめ(話題提示)―中(事例の列举)―終わり(まとめ)の尾括型の文章構成である。
- ・「遊び方」と「その遊びをする理由」がセットで説明されており、鬼側と逃げる側の両方の立場から説明されている。

以上の特徴から、鬼ごっこの「遊び方」を表す大事な言葉を見つけて理由やその工夫を読み取ることができる教材であると言える。それらを考えていく際に、子ども同士が教材の内容と自分たちの体験とを結び付けて感想を持ち、伝え合うことが期待される。そのような学びを生み出すために、『楽しいおにごっこ教えちゃうよ！ブック作り』という言語活動を核にした単元を構想する。

<児童観>

子どもたちは、これまで2年「たんぼのちえ」や「どうぶつ園のじゅうい」などで時間的な順序や事柄の順序などを考えながら、内容の大体を捉えたり、重要な語や文を考えて選び出したりすることを経験している。

そのような学習を通して、時間や事柄の順序に関わって重要になる語や文を見つけることについては、ほとんどの子どもができるようになってきている。しかし、読み手として必要な情報を適切に見つける上で重要な語や文を考えて選び出す子どもはまだ少ない。

<視点について>

[視点1] 学びを自覚するための手立て

第一次においては、実際におにごっこをして遊んだ経験を思い出させ、どんなおにごっこなのか、その時の感想などを共有していく。その上で教材文以外の教師が作成した「おにごっこ」の言語活動モデルを示し、自分たちが知らない「おにごっこ」について興味を持たせ、1年生に紹介して一緒に遊ぶ計画を立てる単元のゴールを示す。その際、既習教材の「どうぶつ園の赤ちゃん」や「どうぶつ園のじゅうい」で学んだ説明文の「初め・中・終わり」構造や、「問いと答え」、比べ読みについて、既習事項を想起しながら、これまでの学びと本単元での学びがどのようにつながっているかを自覚できるようにしていく。さらに、『楽しいおにごっこ教えちゃうよ！ブック』を作るために必要な視点や考え方について教材文をもとに話し合わせながら、上記のような学習課題を設定していく。

第二次においては、「どんな遊び方があるのか」「なぜ、そのような遊び方をするのか」「どこから考えたのか」等、自らの学習を振り返る場を設定する。その振り返りを共有する場を授業の導入や終末等で設け、それぞれの考え方のよさを問うたり、教師が価値づけたりすることで、学びの価値を自覚できるようにしていく。

[視点2] 共に学び続けるための工夫

おにごっこの遊び方を整理する際に、どの言葉に着目すると遊び方が分かるのか、おもしろさが分かるのかを、大事な言葉を使って、自分の言葉で短くまとめさせる。また、自分たちで遊び方を考え、工夫した経験を想起させながら、どの段落の遊び方と似ているかを比較検討することで鬼ごっこの遊び方をグループ化していく場を設定する。

4 単元の見通し

- 読書に親しみ、いろいろな本があることを知ることができる。 (知・技) (3) エ
- ◎ 文章の中の重要な語や文を考えて選び出すことができる。 C読 (1) ウ
- 文章を読んで感じたことや分かったことを共有することができる。 C読 (1) カ
- 文章を読んで感じたことや分かったことを進んで共有し、学習の見通しをもって、本を読んで分かったことを説明しようとする。 (学・人)

5 指導と評価の計画 (12時間取り扱い)

次	時	学習活動	教師のかかわり	評価規準 [評価方法]	
一	1	○おにごっこの楽しさについて感想を交流する。	<ul style="list-style-type: none"> ・どんなおにごっこなのか、おにごっこをしてみようかについて出し合うようにする。 ・おにごっこを分類し、「楽しさ」の概念を決めておく。 		
	2	○楽しいおにごっこについて分かったことを知らせるといふ単元の見通しをもつ。	<ul style="list-style-type: none"> ・教師が作成した「おにごっこ」の言語活動モデルを示し自分たちが知らない「おにごっこ」について興味を持てるようにする。 		
		〈学習課題〉 文章の内容と経験を結び付けて、遊び方の理由や工夫を読み取り、『楽しいおにごっこ教えちゃうよ!ブック』を作ろう。			
二	3 本時	○教材文を読んで事例を確認し、整理する。	<ul style="list-style-type: none"> ・本文にある四つのおにごっこについて比較することで、それぞれの共通点や相違点、特徴を整理できるようにする。 	思 遊び方とその遊び方の理由、おもしろさについて、必要な情報を探したり大事な言葉を考えたりしてまとめている。 [シート]	
	4	○筆者が伝えたいことを6段落から読み取る。	<ul style="list-style-type: none"> ・既習教材の「問い・具体例・答え」構造を思い出させ、第1段落の問いに対する答え(筆者の思い)に気づくようにする。 		
	5 6	○遊びの説明のしかたを確かめながら、本文をくわしく読み取る。	<ul style="list-style-type: none"> ・四つのおにごっこについて、遊び方とその理由を言葉と絵で表にまとめ、きまりを短い言葉で表現できるようにする。 		思 本を読んで分かったことをまとめて、共有している。 [シート]
三	7 8	○おにごっこについて本を読んで調べ、紹介する遊び方を決める。	<ul style="list-style-type: none"> ・「みんなが楽しめる遊び方」には他にどんなものがあるか等の視点で紹介したいおにごっこを決定できるようにする。 	知 いろいろなおにごっこについて書かれた本から説明したい遊び方を探し、読んでみる。 [観察]	
	9 10 11	○述べ方の工夫を生かして、遊び方の紹介を書く。	<ul style="list-style-type: none"> ・「遊び方」と「その遊びをするわけ」を接続詞を使って、相手に分かるような紹介文を書くためのワークシートを活用できるようにする。 		思 本を読んで分かったことをまとめて、共有している。 [シート]
	12	○1年生に遊び方を紹介し、紹介の仕方のよさを交流する。	<ul style="list-style-type: none"> ○実際に遊びをしてみることで、伝わったかどうかを確認する手立てにする。 		主 目的を持って読み、分かったことを相手に伝えるように説明しようとしている。 [観察・発言]

6 本時の学習（3／12）

（1）目標

「1番楽しいおにごっこ」という視点で選ぶことを通して、四つの遊び方の共通点、相違点を捉え、遊び方の特徴の大体を読むことができる。

（2）展開

時間	学習活動	○教師のかかわり ◆評価〔方法〕	備考
10	1 前時の学習を振り返り、本時の課題を捉える。	○自分たちが経験した「楽しいおにごっこ」について思い出させ、「楽しいおにごっこ」とは鬼側逃げる側両方にメリットがあるという概念を確認する。 〈視点1-③〉立ち止まって振り返る場 ○子どもたちの経験から、鬼側・逃げる側両方にメリットがあることが「楽しさ」だという概念を想起させ、教科書に提示してあるおにごっこの中で「1番楽しいおにごっこ」について考えるという学習課題を設定する。	挿絵
四つのおにごっこの中で1番楽しいおにごっこはどれだろう。			
20	2 1番楽しいおにごっこを選び、その理由を考え、話し合う。	○おにごっこ①②③④がどんな遊び方なのか、なぜその遊び方をするのか等、教材文の根拠となる大事な言葉に着目している発言を価値づけ、4種類のおにごっこに対する読みが深まるようにする。 〈視点2-①〉考えを表出し比較する場 ○本文にある四つのおにごっこについて1番楽しいおにごっこを選ぶことを通して、それぞれのおにごっこの共通点や相違点、特徴を整理し、とらえられるようにする。自分と立場が違う人と意見を交流し、「なぜそれを選んだのか」「どうしてなのか」を検討し合い、言葉による見方・考え方を働かせていく。	シート 名前カード タブレット
10	3 それぞれのきまりは「おに側」「逃げる側」どちらの立場で考えられたものか検討する。	〈視点2-②〉納得解を生み出す根拠や理由付けの充実 ○全体での話し合いの中で、自分たちの経験や筆者が述べている「おにになった人も、にげる人も、みんなが楽しめるように、くふうされてきたのです。」の文を基に問い返しながら遊び方の価値について理解を深め、一人一人の言葉への自覚を高めながら、納得解を生み出すことができるようにする。	
5	4 本時の学習を振り返り、次時の見通しをもつ。	◆四つのおにごっこの特徴を捉え、選んだ理由を生活経験と教材文から書いている。 〔発言・ワークシート〕 ○次の学習にどのように取り組むか見通しをもてるようにする。	