

第2学年4組 国語科学習指導案

日時：7月3日（火）2校時（9：40～10：25）
 場所：相模原市立南大野小学校 3階 パソコン教室
 指導者 西岡 裕太

1 単元名 物語教材「スイミー」

2 単元目標

「スイミー」のしたことや、言ったことに気をつけて読み、感想を書くことができる。

3 評価規準

関心・意欲・態度	読むこと	書くこと	言語活動
主人公の行動や会話に注意しながら物語を読み、感想を書こうとしている。	<ul style="list-style-type: none"> 登場人物の行動や会話から、場面の様子について理解している。 大事な言葉や文を書き抜いて、感想を書いている。 自分の気持ちに合う言葉で感想をもち、どうしてその感想をもったかを理解している。 	たとえを表すことばを使い、語のつながりに気をつけて文を書いている。	感想を表す言葉を使っている。

4 単元について

本単元では、人物の行動や場面の様子などについて、想像を広げながら読むことによって、感想を書くことができるようになることを目指している。

まず、教材文を読み、それぞれの場面の挿絵を見て感想を交流していく。次に、「はじめ・中・終わり」という話の流れをおおまかにおさえ、場面ごとにスイミーのしたことや言ったこと、様子を表す言葉などについて、想像を広げながら読み取っていく。読み取っていく際にマグロの速さをアニメーションで見せたり、虹色のゼリーのようなくらげを実際の写真で見せたりして場面の様子をより分かりやすくとりえさせていく。その後、「どこの場面を読んでそう思ったのか」と理由をしっかりと考えて感想を書いていく。

最後に物語の続きを考えて、友だちの作ったものに対して感想を交流する活動を行っていく。教材文の続きを考える際に、プログラミングソフト「ビスケット」を使ってアニメーションを作ることを通して、想像したことを表現させていきたい。

5 単元計画（学習のめあてを記載しています）

時間	学習内容・めあて ☆補足
1.	人物のしたことや言ったことに気をつけてお話を読み、感想を書こう
2	スイミーのことを紹介しよう
3. 4	スイミーのしたことや言ったことに気をつけてお話を読み、スイミーに言ってあげたいことを考えよう① ☆「マグロがすごい速さでミサイルみたいにつっこんできた」アニメーションでとらえる（ビスケット使用）➡児童がやりたくなる
5. 6	スイミーのしたことや言ったことに気をつけてお話を読み、スイミーに言ってあげたいことを考えよう② 「虹色のゼリーのようなくらげ」など海の生き物の写真を見せてとらえさせる ➡児童が想像

	を広げる
7. 8	スイミーを読んだ感想を書こう
9	スイミーを読んだ感想を交換して読み合おう
1 0	たとえを表す言葉を使って、様子を表す言葉を書こう
1 1	お気に入りの場面をアニメーションで表現し、感想を発表しよう 【プログラミング PC】
1 2	物語の続きを考え、絵や文にまとめよう
1 3 本 時	物語の続きをアニメーションで作って、感想を伝えよう 【プログラミング PC】

6 本時の指導

(1) 本時の目標

○自分の作品に対する感想を持ち、さらに友だちと感想を伝え合うことができる。

(2) 展開

時間	学習活動と児童の思考の流れ	指導上の留意点 ☆評価
5	1 前時のふりかえりを行う。 ・物語の続きを絵や文にまとめました	・前時を想起させる。
1 0	2 本時の課題をつかみ、アニメーション制作に取り組む。 スイミーの話の続きをアニメーションで作って、感想を伝え合おう。 ○虫眼鏡に命令を伝えたら、実際に絵を動かしてみる。 ○自分の書いた物語の文章をもとにしてアニメーションができてきているかを確認する。	・本時で使うものを確認し、それぞれの役割についても抑える。 プログラミングソフト【Viscuit (ビスケット)】 ・使い方が分からないときは、友だちや先生に相談するように声をかける。 ・相談を受けたら、動かし方のヒントを伝える。
2 5	3 ペア同士で物語の続きを発表してアニメーションを見せ合い、感想を伝え合う。 ・〇〇さんのアニメーションは、すごいと思います。どうしてかという、にじ色のゼリーのようなくらがが、本当ににじ色でゼリーのようなだったからです。	・アニメーションの制作が「自分の書いた物語の文章をもとにしているか」に常に立ち返えるように声かけをする。 ・感想の書き方を紹介する。 「〇〇さんのアニメーションは、□□□と思います。どうしてかという、文の中の△△△だからです。」 ・ペア同士で物語の続きを読み合い、感想を書

30	4 全員に物語の続きを発表してアニメーションを見せる。	く。その後、感想を伝え合う。
40	<p>5 ふりかえりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が考えた文に合わせてアニメーションを作ることができました。 ・違うお話も文に合わせてアニメーションで作ってみたいです。 	<p>☆物語の続きを聞いて、感想を伝え合うことができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発表後、聞いている児童が感想を言うようにする。 ・物語の続きの文に合わせてアニメーションができたかを全員に聞いてみる。 ・活動を通して、できるようになったことや、次にやってみたいことなど、ふりかえりの視点を持たせる。

(3) 評価

○自分の作品に対する感想を持ち、さらに友だちと感想を伝え合うことができる。

国語「スイミー」

年 組 ばん 名前【 】

スイミーの話の続きをアニメーションで作って、かんそうをつたえあおう。

さんのアニメーションは、

と思います。

どうしてかというと文のなかの

だからです。

さんのアニメーションは、

と思います。

どうしてかというと文のなかの

だからです。

ふりかえり(できるようになったこと、つぎにやってみたいこと)
