

## 第2学年 国語科学習指導案

日時：令和6年1月29日（月）

学級：2年2組27名

指導者：尾久第六小学校2年担任

自分の考えをもち、主体的・対話的に学びを深める児童の育成  
～国語科「読むこと」を通して～

### 1. 単元名 だいじなことばに気をつけて読み、分かったことを知らせよう

教材名「おにごっこ」 森下 はるみ 作（光村図書 国語二下 赤とんぼ）

### 2. 単元の目標

知識及び技能	・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。（(3)エ）
思考力・判断力・表現力	・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(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(1)カ）
学びに向かう力・人間性等	・楽しんで読書をし、自分の思いや考えを伝えようとしている。

### 4. 単元の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
① 読書に親しみ、いろいろな本があることを知っている。 （(3)エ）	①文章の中の重要な語や文を考えて選び出している。（C(1)ウ） ②文章を読んで分かったことをまとめて、共有している。（C(1)カ）	① 目的をもって本を読み、分かったことが相手に伝わるように説明しようとしている。

### 5. 研究主題に迫るための手立て

#### (1) 単元構成の工夫

・児童が意欲的に学習できるように、本単元の最終ゴールを「2年2組オリジナルあそびブックをつくろう」と設定した。教材文を読み取った後に、本を活用し、いろいろなあそびが書かれている本を読み、あそび方について調べる活動を行う。自分が選んだあそびは、「どんな遊び方」で、「どんな面白さがあるのか」を本の中から探し、紹介する文を書けるようにする。

#### (2) 学習過程の工夫

友達と考えを交流する前に、自分の考えをもつことを大切にしていける。そして、自分では気付くことができなかった考えに気付いたり、自分の考えとの共通点や相違点を基に自分の考えを練り直したりすることができるよう教師が意図的にペアやグループ編成の学習形態を設定し、学習を行っていく。

また、自分たちが考えたおにごっこについて体育の時間や休み時間に実際に体験させ、自分の思いや考えを持ちやすくさせる。

(3)文章表現や描写に着目できるようにするための工夫

文章を確実に読んでいくために、つなぎ言葉や大事な言葉に目立つように印をつけ、意味を考える時間を毎時間の授業で行っていく。

また、「遊び方」や「その遊びの面白さ」について、鬼と逃げる人の視点を整理できるように色分けし、毎時間確認し、各段落の内容をまとめられるようにする。

6.単元の指導と評価の計画

時	◆目標 ○学習内容	評価		
		知 技	思 判 表	態 度
1	◆「おにごっこ」を読み、感想を書くことができる。			
	○教師が読んだ「おにごっこ」を聞き、初発の感想を書く。 ○書いた感想を交流する。 ○単元の学習課題を確認する。			
2	◆「おにごっこ」の内容の大体を捉えることができる。			
	○段落分けをし、「初め・中・おわり」に分ける。 ○「問い」を見つける。		①	◎文章の中の重要な語や文を考えて選び出している。〈発言・ワークシート〉
3	◆第2段落のおにごっこの遊び方や遊び方の理由を読み取ることができる。			
	○第2段落の遊び方と、その遊び方をする理由(面白さ)を読み取る。 ○どうしたらもっと遊びが面白くなるか考え、共有する。		①	◎文章の中の重要な語や文を考えて選び出している。〈発言・ワークシート〉
4	◆第3段落のおにごっこの遊び方や遊び方の理由を読み取ることができる。			
	○第3段落の遊び方と、その遊び方をする理由(面白さ)を読み取る。 ○その遊びが面白くなる方法を考える。		①	◎文章の中の重要な語や文を考えて選び出している。〈発言・ワークシート〉
5 (本時)	◆第4段落のおにごっこの遊び方や遊び方の理由を読み取ることができる。			
	○第4段落の遊び方と、その遊び方をする理由(面白さ)を読み取る。 ○その遊びが面白くなる方法を考える。		①	◎文章の中の重要な語や文を考えて選び出している。〈発言・ワークシート〉
6	◆第5段落の鬼ごっこの遊び方や、遊び方の理由を考えることができる。			
	○第5段落の遊び方や、その遊び方をする理由(面白さ)を読み取る。 ○その遊びが面白くなる方法を考える。		①	◎文章の中の重要な語や文を考えて選び出している。〈発言・ワークシート〉
7	◆「おにごっこ」をまとめることができる。			
	○おにごっこの内容を表にまとめる。 ○筆者の願いを考える。		②	◎文章を読んで分かったことをまとめて、共有している。〈ワークシート・発言〉

8 ・ 9 ・ 10	◆相手に伝わるように、選んだ遊びの説明の仕方を考え書くことができる。			
	○説明文で学んできたことを振り返る。 ○本を選び、「わかったことカード」に自分が選んだあそびについてまとめる。 ○「わかったことカード」をもとにオリジナルブックを書く。	①		① ◎読書に親しみ、いろいろな本があることを知っている。 〈発言〉 ◎目的をもって本を読み、分かったことが相手に伝わるように説明しようとしている。 〈ワークシート・机間指導〉
11 ・ 12	◆選んだ遊びを説明し合い、分かったことを共有することができる。			
	○小グループに分かれて、遊びを説明し、感想を伝え合う。		①	◎目的をもって本を読み、分かったことが相手に伝わるように説明しようとしている。 〈ワークシート・机間指導〉

## 7. 本時の学習 (5/12)

(1) ねらい

ふやしおにの遊び方やその遊びをする理由(面白さ)を見つけることができる。

(2) 展開

時間	○主な学習活動	※指導上の留意点 ★評価 ( ) 評価方法
4	○前時の復習を行う。 ・ どんなつなぎ言葉があったか、2つの「問い」は、何だったか思い出させる。	※児童が思い出しやすいように、つなぎ言葉の短冊を黒板に貼る。
23	○本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">「ふやしおにの」あそび方とそのあそび方をする理ゆうを見つけよう。</div> ○音読をする。 ○つなぎ言葉「ほかに」から気付くこと考える。  ○第4段落を読み、「どんな遊びをするのか」(赤)、「なぜ、その遊び方をするのか」(青)のところに色分けをしながら、サイドラインを引く。 ○全体で確認する。	※第4段落だけ読むことを伝える。 ※これまでとは、違う遊びが説明されることに気付かせる。  ※1文ずつ読み進めていき、遊び方と理由を確認する。 ★文章の中の重要な語や文を考えて選び出している。 (発言・ワークシート)
15	○ふやしおにをさらに面白くするための方法を考える。	※自分で考える時間を設けてから、グループに分かれて、考えを共有させる。
3	○本時の振り返りを行う。  ○次時への見通しをもつ。	