

# 第1学年1組 国語科学習指導案

令和元年10月24日(木) 5校時

1年1組教室

指導者 鈴垣絵理子

1. 単元名 「スイミーランド」を開こう

2. 題材のねらい

○本や文章を、問いを見付けながら楽しんだり想像を広げたりしながら読むことを通して、読みを深めることができる。

○本の紹介をしあうことで読書の楽しみを広げることができる。

3. 授業の構想

## 教材選択の視点

本単元の題材である物語「スイミー」では、中心人物であるスイミーが、家族を失い、孤独を感じながらも生き、広い海を泳ぎ、すばらしいものやおもしろいものに出会う。生きる喜びを見つけたスイミーは、岩陰で隠れるように暮らす魚たちを見つける。みんなと一緒にあそび、素晴らしい海とともに楽しむために、知恵を絞り、みんなを率いて一匹の大きな魚のようになり、海を自由に泳ぐことに成功する物語である。

スイミーが見る世界や、悲しみや喜びのなかで希望を見つけて力強く生きる姿から、人それぞれに様々なメッセージを受け取ることでできる物語である。本教材は、作品のもつ力が大きく、込められたメッセージも様々な角度から読み手に受け取られているからこそ、興味をもって読み進められるのだろう。また、子どもたちが文学的な文章を学習して面白いと感じ、真剣に言葉と向き合うには、

「ふしぎやはてな」つまり「問い」から学習を出発することが大切だと考える。本教材は、問いを考えやすい空所や想像を膨らませやすい空白が場面ごとにある作品である。この教材を通して、問いを解決しながら想像豊かに読みを深めることを楽しむとともに、今後レオ＝レオニ作品や他の物語に出会ったときに、問いを見付けながら想像豊かに読むことができるようになってほしいという願いから本教材を選択した。

## 児童の学習経験

児童はこれまで、場面の様子や登場人物の行動などを話し合うことを通して、内容の大体を捉えて読むことや、動作化・音読を通して、登場人物の行動を具体的に想像すること、自分の経験と結びつけて感想をもつことなどの学習に取り組んできた。「ゆうやけ」では、吹き出しを考えながら読み進め、好きな場面を選び、心内語を付け加えて読む活動を行った。書いていない登場人物の気持ちについて、言葉を根拠に読み取ったり、自分の経験と結びつけて想像を膨らませたりすることができるようになってきた。しかし、その想像はまだ「わからない」ところが自覚しにくかったり、前後とのつながりの感じられないものであったりする。自分がわからないことを自覚したり、それを言葉を根拠にして自分で解決していくことは、これからの課題である。よって、本単元では、問いを自覚し、言葉や挿絵を根拠に場面の様子や登場人物の行動を読み深めていくことが、内容の大体を捉え、楽しみながら読むことにつながると考え、この題材を設定した。

## ねらいに向かうための手立て

○問いを見付けるための手立て

単元のはじめには、物語にできるだけ児童が入り込み、登場人物や出来事、挿絵など教材のもつ魅力に気付くことが大切だと考える。そして、改めて読み返しながら、自分たちが見付けた「問い」をもち、解決に向けて本文を根拠に話し合い、解決したことをふり返り、感想をもったり新た

な問いを見付けたりすることを繰り返しながら、授業を展開していく。一読後に分からなかったことについて、問いをもち、読み深めるうちに解決したり新たな問いを見付けたりする活動を繰り返す。そうしてしっかりと読み取った自信を礎に、中心人物スイミーを紹介するカードを書く活動に移る。紹介文を読み合うことで、友だちとの感じ方の違いや共感できる場所などを見付け、読書の楽しさを感じ、今後の読書活動につなげたい。

内容を捉えたり想像を膨らませたりすることにつながる問いは、大きく3つ、あげられる。物語の内容を正しく捉えるための問い、登場人物の心情に迫る問い、物語の主題に迫る問いである。

児童の問いを正しく把握し、次時につなげるために、ノートやワークシートから、その日わかったことや、新たに生まれた問いについて、上記3つの観点を中心に問いを分類したり、一人一人の児童がたてる問いの質的变化を捉えたりする。児童の問いのどれを、どのような言葉で提示するかが手立ての一つと考え、言葉を根拠にすれば解決できることや主題や主人公の心情にいざなうことができる問いを、児童の言葉から選択し、補足をしながら提示していく。

○児童が物語の問いを解決しようとするための手立て

授業を展開していく中で、「スイミーのすごいところをよく知っているんだ」という自信ができた頃、「スイミーランドを開く」という提案を行う。自分の経験と結びつけながら、物語の好きなどころをはっきりさせ、2組の友だちや2年生にも読んでほしいという思いをもって、スイミーの紹介文を書いていけるようにしたい。さらに、作者の視点で物語を読む児童も出てくると考えるので、作者読みや比べ読みなど、これからの読書活動へのつながりをねらって、レオ＝レオニの絵本コーナーを教室近くに開設する。そしてこの経験から、今後、同じ作者の別の作品を読み、似ているところを見付けて楽しんだり、「〇〇ランド」を作って好きなどころを紹介したいという思いをもったりするなど、読書活動の幅を広げられるようにしたい。

4. 展開計画（全12時間 本時8／12）

- 第1次 「スイミー」を読んで心に残ったところを書き、感想や問いをもつ。（1時間）
- 第2次 問いの解決しながら物語を深く読み進める。（8時間）
- 第3次 物語の好きなどころを選んで、スイミーランドを開く（3時間）

5. 本時の学習

(1) ねらい スイミーの行動の理由を、これまでの学習を生かし、言葉を根拠にして読みを深めることができる。

(2) 展開

主な学習場面と子どもの取組	教師の支援と願い・評価
<p>1. 本時の場面を読み、問いを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">「スイミーはどうして海で一番大きな魚になろうと思いついたのか」読み取ろう</div>	
<p>2. 赤い魚とスイミーの会話から、場面の様子の想像を広げる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ぼくのなかまとそっくりだ、なつかしいな、なかよくなりたいな。</li> <li>・赤い魚はこわがってばかりなんだ。</li> <li>・おもしろいものをいっしょにみたいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発言について、文章に根拠を求めるために、「どうしてそう思ったの」「どこからわかったの」などと問い返して掘り下げるようにする。</li> <li>・他の場面で読み取ったこととの比較の視点を想起できるようにすることでスイミーの気持ちを考える手がかりをつかめるようにする。</li> <li>・これまでにでてきた児童の問いも生かすようにする</li> </ul>

	<p>ことで、児童が自分の問いを解決したという気持ちをもてるようにする。</p>
<p>3. スイミーはどんなことを考えたのか、ワークシートに考えを書き、発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなと一緒にすばらしいものやおもしろいものをみたい。</li> <li>・どうやったら一緒にすばらしいうみをおよげるだろう。</li> <li>・ぜったいに仲間を食べさせたくない</li> <li>・黒いぼくが目になれば、大きな魚に見えるぞ。泳げるようになるまで練習だ</li> </ul> <p>4. 今日話し合っただけのことや次に考えたいはてなをノートに書く</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スイミーは仲間思いだな。やっぱり賢いな</li> <li>・練習している時スイミーはどんな気持ち？</li> <li>・追い出したときにどんな気持ちだったかな</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・すぐに「海で一番大きな魚のふりをして泳ごう」と考える児童には、「いろいろ」「うんと」の間に考えたことをスイミーの言葉に表すように声をかける。</li> <li>・スイミーの気持ちを考えやすくするために吹き出しを活用する。</li> <li>・スイミーの良さを児童がどんな言葉で書いているかを捉え（賢い、仲間思いなど）言葉にできにくい児童にも、考えの発表のときに共有できるように取り上げる。</li> <li>・本文に根拠を求められない問いについては、本文を確認した後に、本文からは分からないが、想像できることとして話し合う。</li> <li>・普段言いにくい児童や言葉が足りない児童の発言は考えが言える児童が補足することで、互いの意見がしっかりとわかり合えるようにする。</li> <li>・書いたとおりでない方が話しやすい児童と書いたとおりが話しやすい児童がいるので、どちらでもよいことにする。</li> <li>・感想が書きにくい児童には、個別に板書を示しながら気持ちを問いかける。</li> <li>・問いを立てている児童には、例えば気持ちであればどこの気持ちかが考えられるように声をかける。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【評価】（思考・表現・判断）スイミーの行動の理由を、これまでの学習を生かし、言葉を根拠にして読みを深めることができる。〔発言・ワークシート〕</p> </div>

(3) 評価の観点

十分満足できると判断される状況	概ね満足できると判断される状況	支援を要する児童への指導の手立て
<p>スイミーがなぜ海で一番大きな魚になろうと考えたかという問いについて、これまで読み取ったことを生かしてスイミーの行動の理由を深く読み取り、それについての感想をもつことができる。</p>	<p>スイミーがなぜ海で一番大きな魚になろうと考えたかという問いについて、これまで読み取ったことを生かしてスイミーの行動の理由を読み取ることができる。</p>	<p>これまで考えたスイミーの気持ちと本時の学習で話し合ったことを手がかりに、スイミーの気持ちを考えられるように声をかける。</p>

## 資料 1

教材との出会い、初発の感想、問いをたて、問いの解決のために話し合うというそれぞれの場面に何をどう働きかけていくかが、それぞれの場面の手立てとなる。

### 展開計画の詳細

次	時	学習内容	指導上の留意点・働きかけ
1	1	<p>○「スイミー」を読んで心に残ったところを書き、感想や問いをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・文→作者</li> <li>・やく→外国の言葉を日本語に直すこと</li> <li>・作者：レオ＝レオニ</li> <li>・訳者：谷川俊太郎</li> <li>・心に残ったこと、はてなの書き表し方</li> </ul>	<p>○外国の文学は初めてであるので、「訳」「訳者」などは指導事項として取り上げる。</p> <p>○初発の問いを文章で書き表すことについても丁寧に指導する</p> <p>○読み聞かせでの読み方（問の取り方・速さ・声の大きさなど）も児童の実態に合わせて工夫する。初発の感想では、感想とは自分の心に起こるとんな動きなのか、どういう視点でそれを見付け言語化していくかという意味での書き表し方について「心に残ったこと」という言葉で導きたいと考えている。</p>
2	2	<p>○初発の感想で、友達が見付けた不思議やはてなを考えることを通して、お話の内容を確認していく。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・何でスイミーだけ黒くて速いのか</li> <li>・小さな魚のきょうだいは、一匹残らずたべられたはずなのに、なぜまたいわかげにいたのか。</li> </ul> <p>○場面の名前をつけていく。</p>	<p>○スイミーが黒い訳など、物語の設定に関わる問いは、「お話に必要だった」という「作者の視点」に関わるため、お話の流れに沿った問いを中心に話し合いを進めていく。</p>
	3	<p>○まぐろが赤い魚たちを飲み込んだ場面を読み、場面の内容を捉え、はてなを解決する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スイミーは速いだけじゃなくてかっこいい</li> <li>・一匹残らず飲み込まれたのは「赤い」さかな。スイミーだけ生き残った</li> </ul> <p>○分かったことやはてなをノートに書く</p>	<p>○幸せの中にいるスイミーになりきって設定を読み取ることができるにする。表し方の工夫が広がるようにペアで考える。</p> <p>○文だけでなく教科書の挿絵に注目することで物語の世界観を想像できるようにする。</p> <p>○「ミサイルみたい」「つっこんできた」「のみこんだ」の表現を動作化し、大きさや速さ、強さをイメージする。</p>
	4 5	<p>○海の底をひとりぼっちで泳ぐスイミーの気持ちを考える</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・さみしいよ、こわいよ、つらいよ</li> <li>・みんなにあいたい、一緒に遊びたい</li> <li>・みんなをたすけられたらよかった</li> <li>・がんばっていきよう</li> </ul>	<p>○透明吹き出しを挿絵に当てて、スイミーの心の声をイメージしやすくする。</p> <p>○児童の考えた言葉を、寂しさ、きょうだいへの想い、後悔、自分を励ますの4つに色分けし、共感する色をノートに記すことで自分と違う友達の意見も、共感したら文にせずともノートに残るようにする。</p>
	6 7	<p>○場面を読み、スイミーが出会う生き物たちの素晴らしさに共感しながら読み進め</p>	<p>○児童自身が海の世界の楽しさを感じることで、スイミーの感動に共感できるようにす</p>

		<p>る。</p> <p>○2場面と比較し、だんだん元気を取り戻していることを確かめる</p> <p>○分かったことと解決したいはてなをノートに書く</p>	<p>る。そのために、説明文教材「うみのかくれんぼ」から続いている海の世界への興味を生かしながら、本文を読んでも分からないことを図書館で調べる活動を行う。</p> <p>○絵本には、うなぎやイソギンチャクの絵もあることから、「なぜうなぎたちがいないか」という問いが出て、倒置などの読み取りにくい表現について話し合った後、コーナーを作って絵本が手に取れるようにする。</p> <p>○お話に続きがあると想像していた児童や、追いついた大きな魚がサメかまぐろかと考えている児童は、自分で興味を持って確かめるであろう。お話の続きはないが、レオ＝レオ二作品には、同じように感じられるものもある。本が好きな児童ならではの気づきであるので、スイミーランドの後半で、レオ＝レオ二作品のコーナーを作るころに、比べ読みを促したい。また、それを誰かに伝えたい、という思いが生まれると予想して、色の違うカードを用意しておき、「ミニレオ＝レオ二ランド」を作るのもよいと考えている。</p>
		<p>児童が立てる問いは、本文に書いてあることが根拠となるものが、話し合っ解決できるものになるようにしていきたい。</p> <p>言葉による根拠がもてないことが明らかな問いについては、「読んで分かるかな」という声かけを繰り返し投げかけることと、「言葉では書いていないけれど、言葉から想像したんだね」という価値付けを丁寧に行うことが手立てとなる。</p> <p>また、本文を読んで分からなくても、図鑑を読めば分かった、という経験を確保することも、意欲をしばませず、他の本で調べるといった技能を高め、知識欲も満たすことができると考え、取り入れる。</p> <p>授業では、言葉を根拠にした問いの解決を経て、問いの質を向上させたい。</p>	
	8 本時	<p>○赤い魚を見つけた時のスイミーの行動からスイミーの気持ちを考える</p> <p>○なぜスイミーは、海で一番大きな魚になろうと思ったのか</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・場面で赤い魚たちと出会ったスイミー、考えたスイミーの気持ちを赤い魚とのやりとりから考える。</li> </ul>	<p>○前時までで、スイミーが泳ぎ続ける中でやっと出会った仲間であることや、失った仲間を忘れていないことなど、読み取る手がかりとなるこれまでの学習を、うんと考えた行動の動機として想像できるように、授業者は、ゆさぶったり、追求したりできるようにしておく。</p>
	9	<p>○みんなで泳ぐ練習をして、大きな魚を追いつく場面を読み、スイミーの行動から気持ちを考える。</p>	<p>○スイミーが仲間と楽しく暮らす様子と、以前のスイミーを比較する視点から、スイミーの変化を捉えられるようにする。</p>
3	10 11 12	<p>○スイミーランドを開くことをイメージし、スイミーの絵本を見て、物語の場面を比べながら、物語の好きなところを選ぶ。なぜ好きなのか、場面の役割やおもしろさを理由にして伝えられるように考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スイミーが見つけたくらげがすてき</li> <li>・スイミーは賢いよ。 だって…</li> </ul> <p>○好きになったところとそのわけ、絵を、紹介カードにかく</p>	<p>○あらかじめスイミーランドの掲示をしておき、楽しい気持ちを盛り上げる。</p> <p>○感想カードを用意する。</p> <p>○お話の好きなところとして、様々な登場人物の豊かな描かれ方、中心人物スイミーのすごさ、賢さ、仲間想いのところなど、選び方の提案をする。</p> <p>○文字を書くことに抵抗のある児童も、幸希に絵を描くことで場面を絞ることができ書きやすくなると考え、絵を描く活動を取り入れている。</p>

## 資料 2

本時案詳細（問いの捉えとそれに対する働きかけ）

ねらい：スイミーの行動の理由を、これまでの学習を生かし、言葉を根拠にして読みを深めることができる。

主な学習場面と子どもの取組	教師の支援と願い・評価
1. 本時の場面を読み、本時の問いを確認する。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">「スイミーはどのようにして海で一番大きな魚になろうと思いついたのか」を読み取ろう</div>	
2. 赤い魚とスイミーの会話から、場面の様子の想像を広げる。 <ol style="list-style-type: none"> <li>① やっと見つけた</li> <li>② ぼくのなかまとそっくりだ、なつかしいな、なかよくなりたいな。</li> <li>③ 赤い魚はこわがってばかりなんだ。うみはすばらしいのに</li> <li>④ おもしろいものをいっしょにみたいな。</li> </ol> 3. スイミーはどんなことをかんがえたのか、ワークシートに考えを書く。 <ol style="list-style-type: none"> <li>① みんなと一緒にすばらしいものやおもしろいものをみたい。</li> <li>② どうやったら一緒にすばらしいうみをおよげるだろう。</li> <li>③ ぜったいに仲間を食べさせたくない</li> <li>④ 黒いぼくが目になれば、大きな魚に見えるぞ。泳げるようになるまで練習だ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① これまでは「海にはすばらしいものがいっぱいあった」「おもしろいものをみた」という表現であることを根拠に「見つけた」という言葉の意味を考える発言。導くための問いかけとして「ほかの生き物とは違うのはどこか」などが考えられる。これにより会話表現にも気付けるようにする。</li> <li>② 1 場面で楽しく暮らしていたこと、2 場面で仲間と会いたいと願う気持ち、助けられなかった後悔などを想起させることで、スイミーが赤い魚に親しみを感じていることに気付けるようにする。</li> <li>③ スイミーの気持ちを考えつつ、「だめだよ」といった赤い魚の気持ちも考える発言。「なぜだめと言ったか」という児童の問いを生かすようにする。</li> <li>③ 4 場面で海のすばらしさ、おもしろさに共感したことを想起させることで考えられるようにする。</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>・すぐに「海で一番大きな魚のふりをして泳ごう」と考える児童には、「いろいろ」「うんと」の間に考えたことをスイミーの言葉で表すように声をかける。また、スイミーの気持ちを考えやすくするために吹き出しを活用する。</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 3・4 場面を根拠としている</li> <li>② 「いろいろ」「うんと」から悩んでいる表現</li> <li>③ 3 場面の後悔</li> <li>④ いい考えを思いついた喜びやその後につながる考え</li> </ol>
4. 考えを発表し合う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・普段言いにくい児童や言葉が足りない児童の発言は考えが言える児童が補足することで、互いの意見がしつかりとわかり合えるようにする。</li> </ul>

5. 今日話し合っったことや次に考えたいはてなをノートに書く

- ① スイミーは仲間思いだな。やっぱり賢いな
- ② 大きなさかなはまぐろかな、サメかな
- ③ 練習している時スイミーはどんな気持ち？
- ④ 追い出したときにどんな気持ちだったかな

【評価】(思考・判断・表現)  
 スイミーの行動の理由を、これまでの学習を生かし、言葉を根拠にして考えることができる。  
 [発言・ワークシート]

- 書いたとおりでない方が話しやすい児童と書いたとおりが話しやすい児童がいるので、どちらでもよいことにする。
- 感想が書きにくい児童には、個別に板書を示しながら気持ちを問いかける。

- ①中心人物スイミーの良さを書いている児童には、「お話の好きなところ」を選ぶ際の一つである「中心人物のすごさ」を紹介する活動につなげられるので、好きなところを選べなかったときに、提案する材料とする。また、「やっぱり」などの言葉を書いた理由を問うなど、書く内容を深める手立てをとる。
- ②内容の大体を捉えるための問い。本文の根拠は「大きな魚」で、挿絵では黒い尾のみ。深くは追求できないが、大きな魚を想像するための問いとして認めるようにし、次時以降で話題にする。  
 ②のように、本文からは確定できない問いを立てている児童には、まず、本文から分かるかを自分で考えてみるように声をかけ、それでも気付かなければそのまま問いとして書くように促す。次時に児童の話合いで分かるようにする。
- ③④問いを立てている児童には、例えば気持ちであればどこの気持ちかが具体的に考えられるように声をかける。

本単元の新指導要領での位置づけ

知識及び技能	思考力・判断力・表現力	学びに向かう人間性
(3) 我が国の言語文化に関する事項	C 読むこと	第1学年及び第2学年の目標
○読書	○構造と内容の把握 ◎精査・解釈 ◎考えの形成 ○共有	言葉がもつ良さを感じるとともに、楽しんで読書をし、国語を大切に、思いや考えを伝え合おうとする態度を養う。
エ 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	イ 場面の様子や、登場人物の行動など、内容の大体を捉えることができる (エ) 場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像することができる (オ) 文章の内容と自分の経験とを結びつけて、感想をもつことができる カ 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	