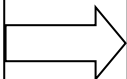


- 1 日時 令和2年 2月 6日(木) 6校時
- 2 学年 第2学年 13名
- 3 単元名 「おにごっこ」～ あそびのひみつブックを作ろう ～
- 4 単元について

- 本教材は、おにごっこの遊び方とその遊びの面白さを3つの例で説明している文章である。取り上げられているおにごっこは、どれも体育や休み時間の遊びなどでやったことがあり、児童にとって身近なものであると考えられる。また、おにごっこは、実際に動いてみるができるため、体験を通して内容を理解することもできる。
本教材は「おにごっこ」の多様性に着目した説明文である。「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。」という2種類の問いに答える形で論理が展開する。文型は、「はじめ・中・終わり」の構造を明確に持った尾括型である。このことから、説明文の特徴を学ぶのにふさわしい教材であると考えられる。
- 本学級の児童は、「たんぼぼのちえ」や「しかけカードの作り方」で時間的な順序や理由を表す言葉に着目し、説明的な文章を読むことを学習してきている。また、「どうぶつ園のじゅうい」や「おもちゃの作り方」では、自分の知識や経験と結び付けて読む学習もしている。
- 本単元は、説明的文章の基本となる「はじめ・中・おわり」のという文章構成になっており、「遊び方」と「その遊びをするわけ」がセットで述べられ、その繰り返しで説明されている。その文章構成に着目し、説明の流れに沿って自分が遊んだ経験と結び付けながら内容をおさえたい。また、単元を貫く言語活動として、自分が持っている知識や経験と結び付けて「あそびのひみつブックを作ろう」の説明文を書く活動をゴールとして位置付けたい。
本時は、叙述に即して3つ目の遊び方とそのわけを読み取る学習を行う。前時までの段階では、「遊び方」「困ること」「困ることをなくす工夫」が書かれているが、本時で学習する段落では、「その遊び方で困る」ことが書かれていない。そのため、「ところが」の接続詞をもとに見つけさせたい。また、学習した遊びは、自分たちの普段しているおにごっこの何にあたるかを考えさせて本文と関わらせていきたい。

児童の実態・課題

- 自分の考えを書く時に、うまく言葉にできない児童がいる。
- ノートに自分の考えを書いているが、全体で発表できない児童がいる。
- 振り返りの場面で、わ・が・と・もの4つを書けるようになってきた。



めざす児童像

- 一人一人が自分の考えをもち、自信を持って発表できる児童。
- 学んだことを次の学習に活かすことができる児童。

本単元で育てたい資質・能力

①課題発見・解決力	○
②表現力	◎
③コミュニケーション能力	
④チャレンジ精神	
⑤自らへの自信	

手立て

- これまで自分がやってきたどの遊びと一緒に、または似ているのかを想起させ、具体的な体験をもとにすることで、自分の考えを書きやすくさせる。
- 学習の始めにリード文に着目させ、自分の知識や経験と結び付けて読んでいくという見通しを持たせる。
- 自分の考えを全体で発表する前に、ペアで話し合う時間を設定することで、自分の考えに自信を持たせたり、自分とは違う考えもあることを知らせたりして、全体で発表する。
- その時間で学んだことを毎回ノートに書いて残させ、第3次でノートを見返し、学んだことを活かして「あそびのひみつブック」を作れるようにさせる。

使わせたい用語

「はじめ」「中」「終わり」「問い」「答え」「遊び方の一つに」「また」「ほかに」「ところが」「～することで」

5 単元の目標

- ・身近な遊びを説明している文章を説明の順序にしたがって読み、書かれている内容を整理することができる。 【読むこと(1)ア】
- ・書かれている内容について、自分の経験と結び付けて読むことができる。 【読むこと(1)オ】
- ・経験したことなどから書くことを決め、簡単な構成を考えて、文章を書くことができる。 【書くこと(1)ア】

6 単元の評価規準

関心・意欲・態度	読むこと	書くこと	伝国
・身近な遊びの様子を思い出しながら、説明的な文章を読もうとしている。	・文章の中から問いとそれに対する答えを見つけて、整理している。 ・自分の経験と書かれていることを結び付けて文章を読んでいる。	・自分の思いや考えが明確になるように、事柄の順序に沿って簡単な構成を考えている。	・人の動きを表すことばを理解している。

7 指導と評価の計画（全10時間）

小 単 元	時 間	学習活動	評価					評価規準	評価方法
			関 ・ 意	読 む	書 く	伝 国			
第1次	1	<ul style="list-style-type: none"> 1年生に「遊びのひみつブック」を作ることを知り、自分たちがどんな遊びをしているか話し合う。 鬼ごっこの遊び方について話し合う。 	○		○			<ul style="list-style-type: none"> 「あそびのひみつブック」を作ることに関心を持ち、進んで話し合いに参加しようとしている。 これまでの経験から、どの鬼ごっこが楽しかったのかを書く。 	ノート 発表
	2	<ul style="list-style-type: none"> 「おにごっこ」を読み、知っている遊び方と、したことのある遊び方が書かれているところを確かめる。 		○	○		<ul style="list-style-type: none"> 自分の知識や経験と比べながら文章を読んでいる。 自分の経験から書くことを決めて書くことができる。 	ノート 発表	
第2次	3 ・ 4	<ul style="list-style-type: none"> 第2・3段落を読み、二つの問いの答えを見つける。 自分の考えと結び付けて考えを書く。 		○	○		<ul style="list-style-type: none"> 遊び方と理由についての問いに対する答えを整理している。 自分自身の経験を想起し、書かれている遊び方について、自分の考えを書くことができる。 	ノート 発表	
	5 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> 第4・5段落を読む。 3, 4時の学習を活かし、答えの部分を見つける。 自分自身の経験から書くことを決める。 		◎	○		<ul style="list-style-type: none"> 遊び方と理由についての問いに対する答えを整理している。 自分自身の経験を想起し、書かれている遊び方について、自分の考えを書くことができる。 	ノート 発表	
	6	<ul style="list-style-type: none"> 第6段落を読む。 中が具体で終わりが抽象であるという捉えに近づく 		◎		○	<ul style="list-style-type: none"> 文章全体が三部構成になっていることを理解している。 人の動きを表す言葉を理解している。 	ノート 発表	

第3次	7 5 9	<ul style="list-style-type: none"> 自分が1年生に紹介したいおもしろい遊び方を考え、その遊び方や、遊び方のおもしろさについてまとめる。 自分で考えた遊びのまとめを清書し、クラスみんなの分を集めて、「あそびのひみつブック」を作る。 		○	◎	<ul style="list-style-type: none"> 1年生におすすめのあそびを紹介するために、必要な事柄を集めることができる。 紹介する遊びの遊び方と、そのおもしろさについて、簡単な構成で書くことができる。 	ノート 発表
	1 0	<ul style="list-style-type: none"> 1年生に紹介し、交流する。 	○			<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習を活かして、自分のおすすめの遊びを紹介している。 	行動

8 本時の展開

(1) 本時の目標

- ・第4・5段落に書かれている遊び方と、そのわけを読み取ることができる。
- ・鬼ごっこの遊び方が工夫されてきたわけを読み取ることができる。
- ・書かれている遊びについて、自分の考えを持つことができる。

(2) 観点別評価規準

◎時間的な順序や事柄の順序などを考えながら、内容の大体を捉えることができる

【読むこと(1)ア】

◎文章の内容と自分の体験を結び付けて、考えを持つこと

【読むこと(1)オ】

◎経験したことや想像したことなどから書くことを見つけ、必要な事柄を集めたり確かめたりして、伝えたいことを明確にすること

【書くこと(1)ア】

【習得している知識・技能等】

- ・「はじめ」「中」「終わり」
- ・順序を表す言葉「まず」「次に」「さいごに」
- ・理由を表す言葉
- ・物事の仕組みなどについて説明した本や文章を読むこと

【本時の学習を通して育てたい力】

- 「問い」と「答え」を捉えて、まとまりに気を付けて読むことができる。
- 物事を論理的に捉えることができる。
- 本文に対する自分の考えを持つことができる。

	<p>7 学習した遊びについて、自分の経験と結び付けて発表する。</p> <p>◎今日学習した鬼ごっこの遊び方について、「確かにそうだ」「そうかなあ」と思うことなどを、ノートに書きましょう。</p> <p>8 本時の振り返りをする。</p>	<p>●本時で学習した遊び方について、同じ遊び方や、似た遊びをしたことがないかを尋ね、それによって得られた知識や共通点を助言して、自分の考えを書かせる。</p> <p>・ペアで考えを発表し合ってから、全体で発表させる。</p> <p>・本時の振り返りをわ・が・と・もで書かせる。</p>	<p>書けている。</p>
--	--	---	---------------

9 板書計画

<p>森下 はるみ 文</p> <p>おにごっこ</p> <p>だい二だんらく にげてはいけないところをきめる</p> <p>だい三だんらく つかまらない時をきめる</p> <p>◎三つ目のあそび方について読みとろう</p>	<p>とい</p> <p>①どんなあそび方があるのでしょうか</p> <p>②なぜ、そのようなあそび方をするのでしょうか</p> <p>だい四だんらく</p> <p>①つかまった人がみんなおになつておいかける</p> <p>②おにがふえるので、どきどきすることもふえて、おにごっこがもつとおもしろくなるから。</p>	<p>だい五だんらく</p> <p>ところが…はんたいのいみをあらわすことば</p> <p>楽しい・おもしろい・つまらない</p> <p>↓おにごっこがすぐにおわってしまう</p>	<p>①おになつた人は、手をつないでおいかける</p> <p>②力を合わせておいかけるといふ楽しさがくわわって、長くあそびつづけられるから。</p> <p>三つ目のあそび方</p> <p>ふえおに…どきどきしておもしろい</p> <p>※すぐにおわってしまう</p> <p>おにには手をつなぐ…つかまりにくくなり、長くあそべる</p>	<p>◎自分が知っていることや、やったことあることとかか んれんづけた考え。</p>
--	--	--	---	--