

第1学年1組 国語科学習指導案

平成20年6月13日(金) 第3校時
授業者 教諭

- 1 単元名 ことばをいれて、ぶんをつくろう
- 2 単元の目標
 - ・絵を見ながら主語と述語の文を考え、文作りやお話作りを楽しむ。
(関心・意欲・態度)
 - ・語と語の続き方に注意して平仮名で文を書くことができる。(書くこと)
 - ・「だれが」「どうする」がわかるように文を書き、文の終わりに句点(。)を打つことを理解する。(言語事項)

3 単元について
本単元は、初めて「文」を意識して学習する単元である。絵を見ながら、提示された主語にあう述語を考えることが学習の中心となる。また、これまでの学習では単語のみを書いてきたが、初めて句点まで含めた「文」を書くことになる。この後、「はをへをつかってかこう」の単元で助詞の学習をする。「書くこと」の学習では、「てがみをかこう」で手紙を書いたり、「しらせたいな、見せたいな」「いいこといっぱい、1年生」でよく見たり思い出したりしたことを文章に書いたりという学習につながっていく。

4 児童について
入学してから2ヶ月がたち、学校生活にも慣れてきた様子である。授業でも、楽しく活動した後に落ち着いてまとめをしたりとメリハリのある学習も少しずつできるようになってきた。お話を聞いたり読んでもらったりするのは大好きで、中にはかなり長い話でもどんどん自分で読み進められる子もいる。また、お話の続きを話したり絵本や紙芝居の絵を見て自分なりのお話を作ったりする児童もいる。話すことに大きな抵抗がある児童はおらず、どの子も自分の思いを話すことができるが、相手に伝えようという意識はまだ育っていないので、声が小さくて聞き取れなかったり最後まで話せなかったりする子が多数いる。平仮名50音の学習が一通り終わり、児童はいろいろな言葉を文字で書けるようになってきている。書くことで、自分の思いついたことや考えたことを残せたりだれかに伝えたりできるということに気づき始め、意欲的に言葉集めをしたり連絡帳を書いたりしている。しかし、個人差が大きく、学習した文字が定着していないので書くのにとっても時間がかかったり、鏡文字など正しい文字が書けなかったりする児童もおり、個人的な指導、支援が必要である。

5 指導について
一つの文の中に2種類の成分(主語と述語)があるということに、具体例を通して気づくことが本単元の大きなねらいである。教科書の絵や教師が用意した絵の中から様々な動きを探して「だれが」「どうする」という型の文を作ったり、文をいくつか並べてお話を作ったりする。本校の研究テーマ「思いをふくらませ表現することのできる子どもの育成」を受け、個々の児童がそれぞれの思いで素直に文作りができるように、主語と述語をそれぞれカードにして組み合わせさせて文を作ったり、ジェスチャーゲームを取り入れたりして、楽しく学習を進めていきたい。また、作った文を書くことによって、「…が」「…する。」という主語と述語が整った文を意識し、文のきまりを理解できるようにしたい。その際、文の終わりには句点(。)を打つということを教える。「まる(。)」をつけると、文の切れ目がはっきりして読みやすいお話(文章)になることに触れ、句点をつけることが習慣となるよう、継続して指導していきたい。

6 指導計画(4時間配当 本時1/4)

時	学 習 内 容	ね ら い	関	話	書	読	言	評 価 規 準
1 本 時	ジェスチャーや絵を見て述語を考え、お話を作る。	・「…が…する。」の文型を理解する。 ・「だれが」「どうする」がわかるように文を書	○				◎	(言語事項) 「…する。」という述語を考えて文を作ることができる。 (関・態・意) 意欲をもってお話作

		き、文の終わりに句点（。）を打つことを理解する。						りに取り組んでいる。
2	主語を決め、「…が…する。」の文を作る。					◎		(言語事項) 「…が…する。」の形で文を作り、文の終わりには句点（。）をつけることができる。
3	「…が…する。」の文を使って簡単なお話(文章)を作る。					◎		(書くこと) 「…が…する。」の文をいくつか集めて簡単なお話を作ることができる。
4	「…が…する。」のジェスチャーゲームをする。	・「…が…する。」の文型を理解する。	◎				○	(関・態・意) 意欲をもって楽しくジェスチャーゲームに取り組んでいる。

7 本時の目標

絵に合う述語を考えてお話を作り、「…が…する。」の文型がわかる。

8 準備物

きつねの絵の拡大コピー 動きの言葉(述語)を書いたカード
ワークシート

9 本時の学習過程

学 習 活 動	支援(・)と評価(☆)
○「だるまさんが…する。」のジェスチャーゲームをする。 ・だるまさんがころぶ。 ・だるまさんがおきる。 ・だるまさんがあるく。 ・だるまさんがわらう。 など	・「だるまさんが転んだ」をもとにしたゲームから入り、学習への期待をもたせる。 ・「だるまさんが」と「…する」のカードを提示して、何をするのかがはっきりわかるようにする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 「…が…する。」のおはなしをつくろう。 </div>	
○きつねの4枚の絵を見て「…が…する。」のお話を考え、発表する。 ○「…が…する。」の文を視写する。 ・黒板の文をていねいに書き写す。 ・文の終わりには、まる(。)をつける。	・絵は紙芝居のように1枚ずつ順番に見せながら、きつねがどうしているのかを話させる。 ・児童の意見を板書しながら、「…が」「…する。」の形にまとめたカードを提示する。主語と述語はカードの色を変えてわかりやすくする。 ☆「…が…する。」のお話を作ることができる。(発表…関・言) ・文の終わりには句点(。)をつけることを知らせ、述語のカードの終わりに「。」をつける。 ・平仮名がよく定着していない児童には50音表を持たせ、個別に支援する。 ☆文の終わりに句点(。)をつけて、ていねいに書くことができる。(ワークシート…言)
○次時の学習について知る。	・「…が…する。」のお話作りをいろいろな方法であることを知らせる。