

## 第1学年 国語科 学習構想案

日 時 令和7年10月31日（金）第5校時  
場 所 八代市立金剛小学校弥次分校 多目的教室  
指導者 教諭 小田 奈菜帆

### 1 単元構想

単元名	「どんな おはなしが できるかな」（「光村図書」下巻 p40-p43）		
単元の目標	(1) 文の中における主語と述語との関係、句読点の打ち方、かぎ（「」）の使い方を理解して、文や文章の中で使うことができる。 [知識及び技能] (2) 「話すこと・聞くこと」において、互いの話に关心をもち、相手の発言を受けて話をつなぐことができる。 「書くこと」において、文章に対する感想を伝え合い、自分の文章の内容や表現のよいところを見つけることができる。 [思考力、判断力、表現力等] (3) 物語を完成させるという見通しをもち、進んで友達に質問し、お話を書こうとしている。 [思考力、判断力、表現力等] [学びに向かう力・人間性等]		
単元の評価規準	<b>知識・技能</b> ① 句読点の打ち方、かぎ（「」）の使い方を理解して文や文章の中で使っている。 ② 文の中における主語と述語との関係に気付いている。	<b>思考・判断・表現</b> ① 「話すこと・聞くこと」において、互いの話に关心をもち、相手の発言を受けて話をつないでいる。 ② 「書くこと」において、文章に対する感想を伝え合い、自分の文章の内容や表現のよいところを見つけていている。	<b>主体的に学習に取り組む態度</b> ① 物語を完成させるという見通しをもち、進んで友達に質問し、お話を書こうとしている。

### 単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）

物語をつくることを通して、相手の話を聞き、質問したり感想を伝えたりして、話をつなぐ面白さをあじわう児童

単元を通した学習課題（単元の中心的な学習課題）		本単元で働かせる見方・考え方
話をつないでお話をつくり、2年生にお話を伝えよう。		物語の想像を広げることを通して、相手の話を聞いたり、質問や感想を伝えたりして話をつなげること。

### 指導計画と評価計画（7時間取扱い 本時4／7）

次	時間	学習活動（「問い合わせ」を設定しても可）	評価の観点等 ★は記録に残す評価の場面で「具体的な評価規準」
一	1	○写真の中でどんなことを話しているか考える 「なんと言っているでしょうゲーム」を行い、動物になりきり話す体験をする。 ○「動物になりきって友達と話して、物語をつくる」という目標を確認し、単元計画を立てる。	<b>【思①】</b> （発言・行動観察） <b>【態①】</b> （発言・行動観察） ○どんなことを話しているか会話を想像し、話している。
二	4	○教科書の写真を見て、誰を登場させるのか決め、何をしている場面なのか想像する。 ○教師の対話の例を見ながら、「話がつながるはどういうことなのか」考える。 <u>○友達と役割を決めて、動物になったつもりで話し、会話文を書く。【本時】            （話をつなげるには、どうすればよいだろう。）</u> ○友達と話したことを基にして物語を考え、地の文を含めた文章で話す。	<b>★【知②】</b> （スカイメント） ○どの動物たちがどんなことをするのか、どんな出来事が起こるのか大まかに決めて書き込んでいる。 <b>★【思①】</b> （ワークシート） ○教師の対話の例から、話がつながるはどういうことなのか表現している。 <b>★【思①】</b> （短冊・行動観察） ○相手の発言を受けて話をつなげたり、話したことをもとに会話文を書いたりしている。 <b>★【知①②】</b> （ワークシート・スカイメント） ○句読点やかぎ（「」）を正しく使い、主語と述語との関係が成り立つ文を書いている。
三	2	○書いた物語を読み合い、感想を交流する。 ○学習を振り返り、変容をまとめること。	<b>★【思②】</b> （スカイメント） ○自分や相手の物語の内容や表現のよい所を見つけ、書き込んだり伝えたりしている。 <b>★【態①】</b> （スカイメント） ○単元を通して分かったことや考えたことを振り返り、自分の変容とともにまとめている。

## 2 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所(内容、指導事項等)																																																				
小学校学習指導要領第1学年及び第2学年 〔知識及び技能〕 (1) 言葉の特徴や使い方に関する事項 〔思考力、判断力、表現力等〕「A話すこと・聞くこと」 (1) エ 話し手が知らせたいことや自分が聞きたいことを落とさないように集中して聞き、話の内容を捉えて感想をもつこと オ 互いの話に関心をもち、相手の発言を受けて話をつなぐこと																																																				
<b>教材・題材の価値</b>																																																				
本教材は、「話すこと・聞くこと」と「書くこと」の複合単元である。絵の中に出でてくる9種類の動物たちから好きな動物を選び、対話になるような場面づくりをして物語として書き表すといった、物語の世界に浸り、想像を膨らませることができる教材である。これまでの学習で身に付けた、大事なことを落とさないように集中して聞くこと、相手の話を聞いて感想を伝えたり質問したりすることなどと関連付けて学習することができる。また、友達と話す中で、友達が想像したことを自分の想像と比べ、新しく発見できる楽しさを感じることができる。この経験を生かし、他教科での対話や感想の共有の質を高めたり、実生活の中でのコミュニケーションを取ったりすることで、よりよい学習・よりよい人間関係の構築につながっていくものと考える。																																																				
<b>本単元における系統</b>																																																				
<table border="1"> <tr> <td>1年 「よくきいてはなそう」「わけをはなそう」「すきなこと、なあに」「みんなに しらせよう」</td> <td>1年 「どんな おはなしが できるかな」 友だちの話をよく聞き、つながるように会話する</td> <td>1年 「くわしくきこう」 友だちの話を聞き、詳しく 知りたいことを質問する</td> </tr> <tr> <td colspan="2">2年 「おはなしの さくしやになろう」</td> <td></td> </tr> </table>	1年 「よくきいてはなそう」「わけをはなそう」「すきなこと、なあに」「みんなに しらせよう」	1年 「どんな おはなしが できるかな」 友だちの話をよく聞き、つながるように会話する	1年 「くわしくきこう」 友だちの話を聞き、詳しく 知りたいことを質問する	2年 「おはなしの さくしやになろう」																																																
1年 「よくきいてはなそう」「わけをはなそう」「すきなこと、なあに」「みんなに しらせよう」	1年 「どんな おはなしが できるかな」 友だちの話をよく聞き、つながるように会話する	1年 「くわしくきこう」 友だちの話を聞き、詳しく 知りたいことを質問する																																																		
2年 「おはなしの さくしやになろう」																																																				
<b>児童の実態（単元の目標につながる学びの実態）</b>																																																				
<b>本単元の学習に係る実態調査（9月）</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>調査内容</th> <th>正答</th> <th>誤答</th> <th>無回答</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>大事なことを落とさずに聞くことができる。</td> <td>18名</td> <td>3名</td> <td>0名</td> </tr> <tr> <td>主語と述語の関係を理解できる。</td> <td>15名</td> <td>6名</td> <td>0名</td> </tr> <tr> <td>句読点とかぎを正しく使うことができる。</td> <td>8名</td> <td>11名</td> <td>2名</td> </tr> <tr> <th>調査内容</th> <th>できる</th> <th>できない</th> <td></td></tr> <tr> <td>相手の発言を受けて質問することができる。</td> <td>15名</td> <td>6名</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <b>■対話に関する意識調査</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>調査内容</th> <th>よく</th> <th>まあまあ</th> <th>あまり</th> <th>ない</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>友達が話している時は最後まで聞いている。</td> <td>7名</td> <td>12名</td> <td>2名</td> <td>0名</td> </tr> <tr> <td>友達の考え方や発表を聞いたときに質問している。</td> <td>7名</td> <td>12名</td> <td>2名</td> <td>0名</td> </tr> <tr> <td>友達と一緒に勉強して分からぬことが分かったり、新しいことに気付いたりして勉強って面白いなと思うことがある。</td> <td>16名</td> <td>1名</td> <td>2名</td> <td>2名</td> </tr> <tr> <td>タブレットは勉強に役に立つと思う。</td> <td>15名</td> <td>3名</td> <td>3名</td> <td>0名</td> </tr> </tbody> </table>				調査内容	正答	誤答	無回答	大事なことを落とさずに聞くことができる。	18名	3名	0名	主語と述語の関係を理解できる。	15名	6名	0名	句読点とかぎを正しく使うことができる。	8名	11名	2名	調査内容	できる	できない		相手の発言を受けて質問することができる。	15名	6名		調査内容	よく	まあまあ	あまり	ない	友達が話している時は最後まで聞いている。	7名	12名	2名	0名	友達の考え方や発表を聞いたときに質問している。	7名	12名	2名	0名	友達と一緒に勉強して分からぬことが分かったり、新しいことに気付いたりして勉強って面白いなと思うことがある。	16名	1名	2名	2名	タブレットは勉強に役に立つと思う。	15名	3名	3名	0名
調査内容	正答	誤答	無回答																																																	
大事なことを落とさずに聞くことができる。	18名	3名	0名																																																	
主語と述語の関係を理解できる。	15名	6名	0名																																																	
句読点とかぎを正しく使うことができる。	8名	11名	2名																																																	
調査内容	できる	できない																																																		
相手の発言を受けて質問することができる。	15名	6名																																																		
調査内容	よく	まあまあ	あまり	ない																																																
友達が話している時は最後まで聞いている。	7名	12名	2名	0名																																																
友達の考え方や発表を聞いたときに質問している。	7名	12名	2名	0名																																																
友達と一緒に勉強して分からぬことが分かったり、新しいことに気付いたりして勉強って面白いなと思うことがある。	16名	1名	2名	2名																																																
タブレットは勉強に役に立つと思う。	15名	3名	3名	0名																																																
<b>単元前の児童の様子</b> <p>①8月に学習した「みんなにしらせよう」では、相手の話を受けて質問することに関して、6名はできていなかつた。6名とも日頃の授業でも発表することが少なく、自分の考えを自分の言葉で表現することが難しい。 ②友達の話に興味をもち、最後まで聞くことが難しい。 ③質問ができる児童とそれに答える児童が多いものの、自分が思いついたことを次々に質問する児童がほとんどで、それを更に深める質問をしたり、言葉を繰り返して共感したりできる児童は少ない。 ④句読点とかぎを正しく使うことができる児童が学級の約3分の1と少なく、文章を書くことに抵抗感をもつてゐる児童が多い。 ⑤自分が書いているものを読み直して訂正することの習慣十分定着しておらず、間違いに気付かないことが多い。また、語彙力も全体的に少ない。</p>		<b>単元終了時の児童の様子</b> <p>①話をつなげるにはどうすればよいか考えたり、具体的な質問を友達の様子から見つけてまねたりして、少しづつでも質問できる。 ②ペアで話す、聞くことを通して、友達の話を最後まで聞くことができる。 ③相手を変えながら何度も話すことで、質問を繰り返したり、それに対して反応したりすることできがつながることを実感できる。 ④物語は紙とICT端末どちらを使って書いてもよいこととし、共有された他の友達の物語を参考にして、安心して文を書くことができる。 ⑤「いいねスタンプ」「おもしろいスタンプ」などを活用し、児童が読み合う時間の中で、それをヒントに書き直しをすることができる。</p>																																																		

### 3 指導に当たっての留意点

#### (1) 主体的に課題に向き合い考動することができるため

- 単元の導入において、どんな会話をしているかを自由に想像する「なんと言っているでしょうゲーム」を行うことで、人によって見方や想像が異なることに気付かせ、話合いの意欲を高める。
- 物語のモデルを教師が提示し、絵の中の動物や会話をどのようにつくっていくのかを具体的に捉える機会を設定することで児童の興味・関心を高める。
- 毎時間、スカイメニューを活用して三つの視点から選択して、学習を振り返る。また、学習の始めに前時の振り返りを共有することで前時までの学習を想起させる。

#### (2) 互いに高め合う集団になるために

- ペアをつくり、「話し手」(お話の作者) 「聞き手」の役割を交代しながら話し合うことで、想像をより広げることができます。また、ペアでの活動の後は、①会話文を考える②話す相手を代えて話すなど自分で活動を選べるようにすることで、話したくなった時に話す環境をつくる。話す時間は1時間で終わらず、物語を書き終わるまでいつでも話してよいこととする。
- 話をつなぐには、①反応②投げかけ③質問の「つなげるポイント」が大切であることを押さえ、話をつなぐことが苦手な児童にはポイントを意識しながら話すよう促す。

#### 【ICT活用計画…協働的な学びの中で考えを広げ、深める授業づくりのために】

○ 物語に出てくる登場人物を決める際は、スカイメニューを活用して教科書の挿絵を切り取り共有することで、誰がどの場面を選択しているのかが一目で分かるようにする。また、作成途中の物語も共有することで、同じ場面の友達と話したり、違う場面の友達と読み合ったりして、多様な意見や異なる意見に触れ、想像を広げることができるようになる。(他者参照)

- 切り取った絵に①何をしているのか（行動）、  
②どんな話しているのか（対話）を書き込んでおくことで、次時の対話への見通しをもたせる。

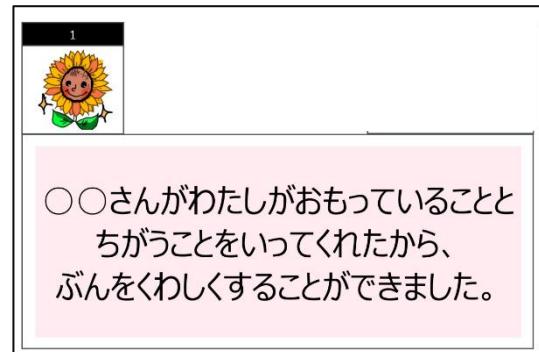


- 動物になったつもりで話す活動ではスカイメニューの録画機能を活用することで、話し合った中から自分が必要な情報を選択できるようにする。

- 書いた物語を互いに読み合う活動では、質問や感想を伝え合う場面は確保した上で、「いいねスタンプ」「おもしろいスタンプ」などを使って友達のよいところを伝えることができるようになる。



- 毎時間、三つの視点から選択して、学習を振り返る。また、学習の始めに前時の振り返りを共有することで前時までの学習を想起する。全員の振り返りを公開することで友達の振り返りを確認できるようにする。(他者参照)



※その他 課題解決を図る情報収集計画、検証結果やパフォーマンスの記録計画など（シーンに応じて活用計画を立てる）

#### 4 本時の学習

(1) 目標 動物になったつもりで話をつなぎ、会話文を書くことができる。

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等)
導入	5分 こ	<b>1 課題をつかむ。</b> <p>①振り返りを共有し前時で学習した「つながっている例とつながっていない例」を想起する。        ◇昨日の学習では、話をつなげるにはどうすればいいか考えました。今日は、動物になり切って友達と話します。        ②本時のめあてを確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○前時の学習内容と本時の中心となる問い合わせについて共有する。</li> <li>○話す活動を繰り返す中で、お話をくわしくしていくこと、話をつなげるポイントを探していくことを確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【学習課題】おはなしをつなげるには、どうすればよいだろう。</b> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【めあて】ともだちとはなしをして、きめたどうぶつがいったことをかこう。</b> </div> <p>③学習の流れを確認する。</p>
展開	30分 や	<b>2 動物になりきって、話をつなげる。</b> <p>①選んだ絵を見ながら話す。 (2分)        ◇(話し手)からすさん、その地図を見せてくれないか。        ◇(聞き手)いいよ。きつねくんはどこに行きたいの。        ◇(話し手)山の向こうにある湖に魚釣りに行きたいんだ。        ②必要に応じて全体共有する。 (2分)</p> <b>3 学び方を選択する。</b> <p>①相手を代えて話す。        ◇おさるがかめにプレゼントをわたしにいく話にしたいんだ。かめ役をしてもらつてもいいかな。        ◇この後の話が思いうかばないんだよね。        ②動画を見返しながら会話文に紙の短冊もしくはタブレットの付箋に書く。        ③会話文が書けたら、写真を撮り、公開する。</p> <p><b>【期待される学びの姿】</b>        動物になりきって話したり、会話文を書いたりすることを通して、話をつなげるポイントを考えている。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○児童が自分たちで進めるができるよう、活動を事前開示する。</li> <li>○「話し手」「聞き手」の役割を交代して話すことで、多様な意見に触れ、想像を広げることができるようにする。</li> <li>○話す様子は、何度も見返せるようタブレットで撮影してもよいことを伝える。</li> <li>○ペーパーサートを持たせ、動物になりきり会話がしやすくなるように促す。</li> <li>○撮影した動画はすぐに提出し、話がよくつなげているグループは積極的に紹介する。</li> <li>○「今は黙々と書きたい」という児童は自席で書き続け、友達と話し合って動物の行動や会話を考えたい人は話し合うというように目的に応じて自分で活動を選択する。</li> <li>○友達がどの動物を選んでいるのかやどんなことを書いているのか「ライブ公開提出箱」を活用し、他者参照できるようにする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【具体的評価規準】(思考・判断・表現)</b>        ○相手の発言を受けて話をつなげたり、話したことをもとに会話文を書いたりしている。(短冊・行動観察)     </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【到達していない児童への手立て】</b>        ○話をつなぐのが苦手な児童には、ヒントカードを見せたり、友達が話していることを聞いたりするように促す。     </div>
終末	10分 し	<b>3 本時のまとめをする</b> <p><b>【まとめ】 ○○したり、△△したりすると、話がつながる。</b></p> <b>4 学習を振り返る</b> <p>◇○○さんが私が思っていることと違うことを言ってくれたから、文をくわしくすることができました。        ◇物語が面白くなったので、友達と話してよかったです。        ◇どんどん物語を書くのが楽しみです。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○児童の言葉でまとめる</li> <li>○三つの視点から選んで、振り返りを行う。</li> <li>○振り返りが早く終わった児童には、振り返りを深められるように問いかけたり、他の児童の振り返りを確認したりできるようにする。</li> </ul>

※こ・や・し は金剛小学校スタイル