

国語科学習指導案

日時 平成25年1月31日(木)

第5校時 13:30~14:20

対象 第1学年C組32名

授業者 藤本 佑子

場所 4階1年C組教室

1 単元(題材)名

「少年の日の思い出」 ヘルマン=ヘッセ 作 高橋 健二 訳

2 単元の目標

- 登場人物の気持ちや思いを読み取る。
- 語りの構造に注目し、人物の関係を考える。

3 単元(題材)の評価規準

観点 評価	ア 関心・意欲・ 態度	イ 話す・聞く力	ウ 書く力	エ 読む力	オ 言語に対する 知識・理解
単元の 評価規準	●登場人物の気持ちや思いを読み取ろうとしている。 ●語りの構造に注目し、人物の関係を考えようとしている。	●登場人物の気持ちについて話し合い、考えをまとめようとしている。	●進んで文章を書き、自分の考えをまとめようとしている。	●文章を読むことを通して、もの見方や考え方を広げようとしている。	●新出漢字、語句を学ぶ。
学習活動に 即した 評価規準	●「僕」がエーミールに対して感じている気持ちを本文中のエーミールに対する呼称からとらえようとしている。	●登場人物の気持ちや登場人物の言動の理由について班で話し合い、自分の意見を出し、班員の意見を聞き合うことができている。 ●発表の際に班の意見をまとめ、分かりやすい発表ができている。	●「僕」の気持ちについて本文中の表現に即してワークシートに記入することができている。 ●物語全体を通して感じた事を、自分の言葉で表現することができている。	●「僕」がなぜ「ちょう」を盗んだのか、そして自分のちょうを皆つぶしたのかについて「僕」の心情と意識を想像することができている。	●新出漢字、語句を正しく用いることができる。

4 単元について

(1) この単元の扱いについて

- 語り手が「私」から「客」である「僕」に変化するという特徴をもち、小説特有の表現も多様にある。小説を読む楽しさを味わうことのできる作品である。
- 「僕」の気持ちについて多様な読みができ、話し合いによる活動を取り入れやすい。

(2) 生徒の実態について

- 物語が好きで気持ちや思いを読み取ろうとする意欲のあるクラスである。一つの意見を出し、満足してしまうことも多いので、話し合い活動によって様々な意見があることに気づかせたい。
- 今までの学習で、語り手とその効果については学習している。語り手が変化したとき物語に与える効果を味わわせるようにしたい。

(3) 教材の活用について

- 実物投影機を用いて物語に登場する「ちょう」の写真を見せ、理解を深める。
- 発表の場で、まとめた意見を実物投影機で映し出すことにより、意見の共有をはかる。

(4) 本単元の学習内容と小学校との連携について

- 世田谷区教育要領によると

「話すこと」「聞くこと」及び「書くこと」については、「ことばの力を高める言語活動例」などを活用し、繰り返し学習することを通して、言語活動の一層の充実をはかること。

とある。登場人物の言動の理由や気持ちを考えることや話し合い活動は小学校第五学年・六年の頃から継続的に行われているが、中学校でも繰り返し学習することを通じて、人の話を聞き自分の意見を伝えるなどの社会生活に必要とされる言語活動を行う能力を身に付けさせたい。

5 単元の指導計画と評価計画 (5 時間扱い)

時	主な学習活動	ICT	具体的評価規準 評価方法
第1時	音読をし、意味調べを行う。	作者について実物投影機やLANにつなぎ、Webサイトで紹介。	新出漢字や語句の意味を学ぶ。ワークシート(オ)
第2時	語り手は誰かを考える。物語の構成を捉える。	物語に登場する道具や「ちょう」を実物投影機で提示。	語り手の変化をとらえ、登場人物の人間関係を考えることができる。ノートチェック(ア)
第3時	エーメールに対する呼称から、「僕」がエーメールに対して感じている気持ちをとらえる。 「僕」がエーメールの「ちょう」を盗んでしまったときの気持ちとその理由を考える。	話し合い活動で出た意見を実物投影機で提示。	「僕」がエーメールに対して感じている気持ちを本文中のエーメールに対する呼称からとらえようとしている。ワークシート(ア) 「僕」がエーメールの「ちょう」を盗んでしまった理由を、心情も考えながら述べるができる。ワークシート(エ)
第4時 (本時)	「僕」が自分のちょうを全部つぶしてしまった理由を、本文中の表現をもとに考える。	話し合い活動で出た意見を実物投影機で提示。	「僕」が自分のちょうをすべてつぶした理由について、僕の心情と意識をふまえて考えることができる。ワークシート(エ) 班での話し合いの際に自分の意見を出し、班員の意見を聞き合うことができる。班の意見をまとめ分かりやすい発表がされている。机間指導(イ)
第5時	物語のまとめを行い、感想を述べる。	出た意見を実物投影機で提示。	物語全体を通して感じた事を、自分の言葉で表現することができる。ノートチェック(エ)

6 本時の学習 (5時間扱いの第4時間目)

(1) 目標

「僕」が自分のちょうを全部つぶしてしまった理由を考える。

(2) 評価基準

ア 関心・意欲・態度	イ 話す・聞く力	ウ 書く力	エ 読む力	オ 言語に対する知識・理解
●登場人物の気持ちや思いを読み取ろうとしている。	●班での話し合い活動に積極的に参加している。 ●発表の際に班でまとめた意見を皆に伝えるように発表している。 ●発表をしっかりと聞くことができる。	●自分の意見や班の意見をワークシートにまとめることができている。	●登場人物の行動の理由やそのときの気持ちについてさまざまな読みをすることができる。	

(3) 展開

時間	具体的な学習活動	指導上の留意点・配慮事項	評価方法
導入 5分	○前時までの復習をする。 ○本時の目標を提示する。 (5分)	○登場人物の関係や「僕」の気持ちを指名して答えさせる。 ○この物語の最後の一文を読ませる。	発言
展開 40分	○本文を読み、課題を考えるヒントになる部分に線を引く。(2分) ○ワークシート(一)に記入する。(3分) ○ちょうをつぶしているとの「僕」の気持ちについてワークシート(二)に記入させる。(5分) ○「ちょう」をつぶしてしまった理由について個人の考えをまとめる。ワークシート(三)に記入。(5分) ○班による話し合い活動ワークシート(四)に記入(15分) ○班ごとに出た意見を発表する(10分)	○全く線を引けていない生徒に関してはある程度場所を限定する。 ○「僕」の気持ちについては自分の体験と重ね合わせて考えさせる。 ○グループ内で一人ずつ意見を発表させる。話し合い活動の司会や、用紙にまとめる係をあらかじめ決めておく。 ○班で二人以上に発表をさせ、多くの班員が役割を担えるよう配慮する。 ○相手の意見を聞く姿勢が大事であることを指導する。	ワークシート 机間指導 発表 発表を聞く意欲・態度
まとめ 5分	○本時の内容を確認し、次回につなげる。(5分)	○物語の特徴のまとめ ○物語を通して感じたことを述べる。	



第1学年 国語 学習指導案

駒の学び舎 駒沢中学校

年・組	1年C組	活用する ICT	実物投影機	授業者	藤本 佑子
単元の目標	(1)登場人物の気持ちや思いを読み取り、話し合うことによって自分の考えをまとめようとしている。 (3)語りの構造に注目し、人物の関係を考えようとしている。 (3)進んで文章を書き、自分の考えをまとめようとしている。				
本時の目標	①「僕」がなぜ自分の「ちょう」をみなつぶしたのかについて、僕の心情と意識を想像することでできている。 ②「僕」の気持ちについて班で話し合い、自分の意見を出し、班員の意見を聞き合うことができている。 基礎的・基本的な知識・技能 B 思考力・判断力・表現力 主体的に学習する態度				
目標と ICT	●実物投影機を用いて物語に登場する「ちょう」の写真を見せ、理解を深める。 ●発表の場で、まとめた意見を実物投影機で映し出すことにより、意見の共有をはかる。				
言語活動	「僕」は自分の「ちょう」をつぶしてしまった理由について、班で話し合いを行う。(B)				

	学習内容・活動	学習指導・留意点	ICT	○予想される生徒の反応 ◎評価
導入	○前時までの復習をする。 ○本時の目標を提示する。(5分)	○登場人物の関係や「僕」の気持ちを指名して答えさせる。 ○この物語の最後の一文を読ませる。	○前時に出了意見を実物投影機にて見せる。(A)	◎登場人物の関係や「僕」の気持ちについて理解している。(読む力) ○前時までの内容を思い出し、関心が高まる。
展開	○本文を読み、課題を考えるヒントになる部分に線を引く。(2分) ○ワークシート(一)に記入する。(3分) ○「ちょう」をつぶしているとの「僕」の気持ちについてワークシート(二)に記入させる。(5分) ○「ちょう」をつぶしてしまった理由について個人の考えをまとめる。ワークシート(三)に記入。(5分) ○班による話し合い活動をワークシート(四)に記入(15分) ○班ごとに出た意見を発表する(10分)	○全く線を引けていない生徒に関してはある程度場所を限定する。 ○「僕」の気持ちについては自分の体験と重ね合わせて考えさせる。 ○グループ内で一人ずつ意見を発表させる。話し合い活動の司会や、用紙にまとめる係をあらかじめ決めておく。 ○班で二人以上に発表をさせ、多くの班員が役割を担えるよう配慮する。 ○相手の意見を聞く姿勢が大事であることを指導する。	実物投影機 ○実際につぶした「ちょう」の写真を実物投影機で見せる。(A) 実物投影機 ○班による話し合い活動の途中でヒントになる言葉を実物投影機で写す。(B) 実物投影機 ○班ごとにでた意見を用紙にまとめさせ、実物投影機で提示。それを見せながら班での意見を発表させる。また、SDカードを用い、発表の内容を記録する。(B)	◎本文に登場する「ちょう」について想像を深めようとしている。(関心・意欲・態度) ○物語の情景をより具体的にとらえることができる。 ◎班での話し合い活動で自分の意見をもち積極的に出すことができている。(話す・聞く力) ○ヒントが提示されることで、班での話し合いをより活発に行うことができる。 ◎発表する内容について、同じグループの他の生徒に共通理解をさせている。(関心・意欲・態度) ◎班でまとめた意見を皆に伝えるように発表している。また発表をしっかりと聞くことができる。(話す・聞く力) ○班での意見が画面上に表れることで、発表の内容が分かりやすくなる。
まとめ	○本時の内容を確認し、次回につなげる。(5分)	○物語の特徴のまとめ ○物語を通して感じたことを述べる。		
評価	①自分の意見や班の意見をワークシートにまとめることができている。 ②班での話し合い活動に積極的に参加し、班でまとめた意見をみなに伝えるように発表している。			