

第5学年 国語科及び総合的な学習の時間指導案

日 時 令和4年5月25日(水) 5校時

対 象 第5学年1組35名

指導者 早崎 美穂

1 単元名

『日常を十七音で』(光村図書 P.60~P.63)

2 単元の目標

○語感や言葉の使い方に対する感覚を意識して、語や語句を使うことができる。

【知識及び技能】

○俳句の構成や書き表し方などに着目して、川柳を整えることができる。

【思考力、判断力、表現力等】

○川柳に対する感想を伝え合い、自分の川柳のよいところを見付けることができる。

【思考力、判断力、表現力等】

◎体験的な学習や探究的な学習を重視するとともに、自主的・自立的・積極的な活動により、児童自らが、その思いや願いを伸び伸びと表現することができる。

【学びに向かう力、人間性等】

3 単元の評価規準(国語科)

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・語感や言葉の使い方に対する感覚を意識して、語や語句を使っている。	・「書くこと」において、川柳の構成や書き表し方などに着目して、川柳を整えている。 ・「書くこと」において、川柳に対する感想を伝え合い、自分の川柳のよいところを見付けている。	・構成や書き表し方に着目して文言を整え、学習課題に沿って俳句を作っている。

単元の評価規準(総合的な学習の時間)

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・Scratchを主としたプログラミングの仕方を知り、活用している。	・言語に関わる知識及び技能を基盤に、「創造的思考とそれを支える論理的思考」「感性・情緒」「他者とのコミュニケーション」の三つの側面の力(言語能力)を働かせて表現している。	・試行錯誤を繰り返し、自分にとってよりよい作品を作っている。

4 単元について

(1) 教材観

本単元では、日常生活の中で児童が考えていることや経験したことを川柳で表現していく学習活動を行う。児童は、その思いを短い言葉で表現するために、必然的に言葉を精選し、表現していくことになると思われる。五・七・五という限られた音数の中にどんな考えや思いを入れ込むのか、児童が深く考えたくなるような言葉掛けをしていきたい。また、今回は自分の考えや表現しきれなかった部分を映像や音を用いて表現することを試みる。単元の終末の川柳会でこれを発表することにより、自分の川柳に込めたものがより明確に伝わったことを実感し、表現することのよさについて改めて気付いてもらいたい。そしてそれと同時に、表現する際のモラルの重要性や、人によって様々な考えや思いがあり、それらについて寛容であることが大切だと再確認する機会となつてほしい。

(2) 児童の実態

本学級の児童の多くは、俳句を詠むのが苦手である。

(本学年児童は川柳を詠んだ経験がなかったため、俳句でアンケートを実施した。)

(以下のアンケートには日本語が話せない女子1名は含まない。)

好き4名 ・ 苦手 30名

主な理由

<好き>・日本の四季のよさを書けるから。

<苦手>・どう考えたらよいのかわからない。

・いつも同じような感じになってしまう。

一方、Scratch を活用した学習活動は好きな児童が多い。

好き30名 ・ 苦手4名

主な理由

<好き>・自分で好きな素材を選んで、Scratch を組んで動いたときすごく嬉しかった。

・分からないところを友達と教え合って作るのが楽しかった。

・自分の思った通りに動いたとき「やった！」と思った。

<苦手>・Scratch に慣れていないから、作るのが大変だった。

・ほとんど完成していたのに突然消えてしまい、やり直すことになって疲れた。

今回の学習を通して、自分の詠んだ川柳の真意を可視化することにより、自分自身の表現が伝わる喜びを味わい、「次回はよりよいものを創作してみたい。」という学びの探究への意欲につながってきたい。

5 研究主題との関連

(1) 主題に迫るための2つの手だて

研究主題に迫るために本単元における手だてや学習活動を以下に示す。

個別最適な学び

- ・自分が日々考えていることや体験に基づいて川柳を創作する。
- ・自分の川柳に込めた考えや思いをより明確に伝えるために画像(動画)を用いる。
- ・具体的な加工の仕方を Google Classroom から個々に送っておく。

協働的な学び

- ・3～5人のグループを編成し、単元の終末の川柳会に向けて途中経過を見せ合う中で、友達の意見や具体的な技術の話に耳を傾け、できるだけ自分の表現したいことが具現化できるようにする。

(2) ICT 活用の経過

タブレットの具体的な活用実態について以下の表にまとめた。

時期	ツール	内容
4月	カメラ	写真の撮影
	Google ドライブ	写真、課題の保存・共有
	QR コード	資料となる web ページの閲覧
	Google Classroom	学習で使用する資料の配付、課題の提出、連絡帳
	コラボノート®EX	授業用ワークシート
5月	Google Jamboard	授業用ワークシート
	Scratch	授業用ワークシート

6 単元の指導と評価の計画 (6時間扱い 本時 4 / 6)

時	学 習 活 動	○評価規準【観点】 ★ICTの活用
1	<p>【国語科】</p> <p>①P. 60 の俳句を読む。今回は自分の考えや経験を自由に詠むということを重視するため、あえて季語を入れない川柳とすることを伝える。</p> <p>②学習計画を立てる。</p> <p>③自分自身の生活経験の中で、俳句の材料になりそうな出来事や言葉をメモに書き出す。</p>	<p>○表現を工夫して川柳を詠むという学習課題を立て、すすんで学習の見通しを立てようとしている。 【態】</p>
2	<p>【国語科】</p> <p>④メモを基に、音数を整え、言葉を精選して川柳を詠む。</p> <p>⑤画用紙の短冊に清書する。</p>	<p>○語感や言葉の使い方に対する感覚を意識して、語や語句を使っている。 【知・技】</p> <p>○「書くこと」において、川柳の構成や書き表し方などに着目して、川柳を整えている。 【思・判・表】</p>

		○粘り強く、構成や書き表し方に着目して、文言を整え、学習課題に沿って川柳を作ろうとしている。 【態】
3	<p>【総合の学習の時間】</p> <p>⑥教師が予め作成した川柳を基にした動画を見て、動画作りへの意欲をもつ。</p> <p>⑦自分で集めた素材画像や Google ドライブに入っている加工方法を参考にしながら、自分の川柳の伝えたいことが明確に伝わる動画を目指し、作成を始める。</p>	<p>○Scratch を主としたプログラミングの仕方を知り、活用する。 【知・技】</p> <p>★Google ドライブ ★Scratch</p>
4 本 時	<p>【総合の学習の時間】</p> <p>⑧動画を作成し始めた段階で難しいところや困っているところを出し合い、全体で解決できるところは解決する。</p> <p>⑨動画作りを続ける中で、客観的な意見が欲しいときや協力してほしいことがあるときにはグループの友達に途中経過を見てもらい、試行錯誤しながら、自分の表現としてよりよいものを作成していく。</p> <p>⑩グループ内で途中経過を見せ合い、感想を言い合う。</p>	<p>○言語に関わる知識及び技能を基盤に、「創造的思考とそれを支える論理的思考」「感性・情緒」「他者とのコミュニケーション」の三つの側面の力(言語能力)を働かせて表現する。 【思・判・表】</p> <p>○試行錯誤を繰り返し、自分にとってよりよい作品を作ろうとしている。 【態】</p> <p>★Scratch</p>
5	<p>【総合の学習の時間】</p> <p>⑪各自、動画を仕上げる。</p>	<p>○言語に関わる知識及び技能を基盤に、「創造的思考とそれを支える論理的思考」「感性・情緒」「他者とのコミュニケーション」の三つの側面の力(言語能力)を働かせて表現する。 【思・判・表】</p> <p>○試行錯誤を繰り返し、自分にとってよりよい作品を作ろうとしている。 【態】</p> <p>★Scratch</p>
6	<p>【国語科】</p> <p>⑫川柳会を開く。 友達と動画を見せ合い、よいところを伝え合う。</p>	<p>○「書くこと」において、川柳に対する感想を伝え合い、自分の川柳のよいところを見付けている。 【思・判・表】</p> <p>★Scratch</p>

7 本時の指導 (4 / 6)

(1) 目標

○自分の考えた川柳の内容がよりよく伝わる動画を作ろうとしている。

(2) 展開

	学 習 活 動	○評価【観点】 ※指導上の留意点 ★ICT の活用
導 入 10 分	1 挨拶 2 学習のめあてと流れの確認	※教材準備の確認 ※自分の川柳をどういう思いを込めて作ったかを思い返し、視覚的・聴覚的な表現(色・字体・音・写真…)などを組み合わせ、自分なりの表現を追究していくよう言葉をかける。
自分の考えた川柳の内容がよりよく伝わる動画を作ろう！		
展 開 30 分	3 実際に Scratch 機能を使って動画作りの続きに取り組む。	★Scratch ※やり方を忘れた場合 Google Classroom の説明を見て参考にしたり、友達に聞いたりするよう言葉をかける。 ○言語に関わる知識及び技能を基盤に、「創造的思考とそれを支える論理的思考」「感性・情緒」「他者とのコミュニケーション」の三つの側面の力(言語能力)を働かせて表現している。 <div style="text-align: right;">【思・判・表】</div> ○試行錯誤を繰り返し、自分にとってよりよい作品を作っている。【態】
ま と め 5 分	4 学習の振り返り 本時の学習状況を振り返り、次時の具体的な課題を設定する。 5 挨拶	※ワークシートに書き留める。

1. 視点1「画像（動画）を用いて川柳を作成することは、自分の考えや思いをより明確に伝えるために有効であったか。」

- 川柳を書くのに慣れていたり、好きだったりする児童は少なかったが、Scratchを使うことで意欲を喚起することができた。
- 川柳の言葉に合う画像や動画は何かや、BGMについて考えることは、川柳の世界観を表現する上で有効であった。
- 画像を見て言葉を考えることで、言葉でのイメージ化がしやすかった。
- Scratchの操作の仕方に個人差があったり、BGMが再生されないなどのトラブルもあって、思うような作品が作れない場合があった。

2. 視点2「3～5人のグループを編成し、川柳会に向けて途中経過を見せ合うことは、ICT技術の共有や自分の表現したいことを具現化する上で有効であったか。」

- グループを編成することで、得意な児童が苦手な児童に操作の仕方を教えることができた。
- Scratchの操作の仕方は共有することができたが、川柳そのものの表現の仕方や言葉選びにまで共有する機会は少なかった。

指導・講評 NPO みんなのコード 福田 晴一 先生

- ・単元の目標の重点目標に教育課程届け出の第2表を目標にもってきていたのが主体的で素晴らしかった。
- ・活動の中でプログラミング的思考がたくさん見られた。一連の動きをどのようにしたら伝わるか、細分化して再構築するというのができていた。
- ・俳句は文字表現、Scratchは画像・音声表現。自分の詠んだ川柳の真意の可視化。文字だけではなく音声や画像での可視化を行っていた。
- ・授業の流れを色分けして示していたことは、単純ではあるが授業の構造化ができており、これにより安心して活動をできていた児童がきつといたと思う。
- ・自然と友達タブレットに（教えるために）手が出ている児童がいて、自然体のやりとりが見られた。
- ・一時間の授業の中に、個別の学びの時間があり、共有タイムがあり、修正というのを意図的に入れてもよいと感じた。学びの自覚化。教師の評価は難しくなる。児童に委ねる自己評価になっていく。具体的にどのように行っていくのか検討する必要がある。