

第6学年1組 国語科学習指導案

学校名：大多喜町立大多喜小学校

授業者：和山 孝行

1 単元名 作品の世界をとらえ，自分の考えを書こう
教材名 「やまなし」，「〈資料〉イーハトーヴの夢」

2 単元の目標

- 比喩や反復などの表現の工夫に気づくことができる。 【知識及び技能 (1) ク】
- 人物像や物語の全体像を具体的に想像したり，表現の効果を考えたりすることができる。 【思考力，判断力，表現力等 C (1) エ】
- 文章を読んで理解したことに基づいて，自分の考えをまとめることができる。 【思考力，判断力，表現力等 C (1) オ】
- 表現や構成に着目して物語の世界を捉えることに粘り強く取り組み，作者が作品に込めた思いを「わたしの『やまなし』論」として作成し，互いに伝え合おうとする。 【学びに向かう力，人間性等】

3 単元でとりあげる言語活動

Microsoft Sway を活用して，「わたしの『やまなし』論」を作成する。

【思考力，判断力，表現力等 C (1) オ】

(以下，アプリケーション名の「Microsoft」を省略)

4 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現力	主体的に学習にとりくむ態度
①比喩や反復，対比などの表現の工夫に気付いている。	①「読むこと」において，人物像や物語の全体像を具体的に想像したり，表現の効果を考えたりしている。 ②「読むこと」において，文章を読んで理解したことに基づいて，宮沢賢治が作品に込めた思いを捉え，まとめている。	①表現や構成等に着目して作品世界を捉えることに粘り強く取り組み，作品を読んだ自分の感想や宮沢賢治が作品に込めた思いを基にした「わたしの『やまなし』論」を作成しようとしている。

5 単元を通して活用する1人1台タブレット端末及びMicrosoft365アプリケーション

・タブレット端末 (Windows10)，Teams，Sway，Froms，Whiteboard，OneNote，SharePoint

6 本時の指導

(1) 目標

宮沢賢治が作品に「やまなし」という題名を付けた理由を、「やまなし」や「イーハトーブの夢」を基に考え、理由を明らかにして文章にまとめることができる。

【思考力、判断力、表現力等 C(1)オ】

(2) 授業展開 (7 / 8 時間)

過程	主な学習活動	形態 時配	教師の支援 (○), 評価 (※) 【方法】	教材・教具
見 い だ す	1 前時までの学習を振り返る。	5分 一斉	○既習を想起させ、二つの場面の対比関係や宮沢賢治の生い立ちなどに着目させ、課題提示に繋げる。	大型モニター ワークシート
	なぜ、宮沢賢治は「やまなし」という題名にしたのだろうか。			
自 分 で 取 り 組 む	2 宮沢賢治が作品に「やまなし」という題名を付けた理由を考える。 ・Sway を活用し、宮沢賢治が作品に「やまなし」という題名を付けた理由を、「やまなし」や「イーハトーブの夢」を基に考え、理由を明らかにして文章にまとめる。	15分 個別	○掲示物やワークシートの記述を示しながら既習を振り返らせ、根拠を基に考えを書くように促す。 ○なかなか書き始められない児童には、前時までの活動やワークシートを参考にするよう声掛けをする。 ※叙述に基づき自分の考えを書いている。 【思考・判断・表現②：Sway】	大型モニター ワークシート タブレット端末 Sway
広 げ 深 め る	3 友達と考えを共有し合い、自分の考えを広げる。 ・SharePoint を活用し、VR 展示会場で友達と考え共有し合う。 ・Forms を活用し、友達の見解に対して、共感した自分の考えを伝える。	10分 個別	○友達の見解に対して「正しい」、「正しくない」という考えをもつのではなく、多様な考えを共感的に受け入れられるように助言する。 ○タブレット端末の操作に不慣れな児童には、机間指導を行いながらサポートを行う。	大型モニター タブレット端末 Sway SharePoint Forms
	4 全体で共有し、考えを深める。 ・評価がよかった児童の見解を基に、自分の考えをさらに深める。	10分 一斉	○友達の見解を参考に、自分の考えに共感した考えを追記したり変更したりしてよいことを伝え、さらに考えを深めさせる。	
ま と め あ げ る	5 本時の学習を振り返る。 ・友達の見解や自分の考えを基に学習のまとめを行い、次時へと繋げる。	5分 個別	○本時の振り返りを共有し、次の時間の学習活動を予告する。	大型モニター Forms ワークシート