

第1学年 国語科学習指導案

指導者

- 1 日時 令和3年10月26日(火) 第3校時(10:45～11:30)
- 2 学年・組 第1学年1組(34名)
- 3 単元名(教材名) 『かん字のはなし』
- 4 単元の目標

- ◎第1学年に配当されている漢字を読み、漸次書き、文や文章の中で使うことができるようにする。
(知・技(1)エ)
- 文章を読み返す習慣をつけるとともに、間違いを正したり、語と語や文と文との続き方を確かめたりすることができるようにする。(思・判・表B(1)エ)
- 積極的に漢字の成り立ちについて興味をもち、短文カードなどを使いながら学習したことを生かして、自分の言葉で書こうとすることができるようにする。

5 単元の評価規準

知・技	①第1学年に配当されている漢字を読み、漸次書き、文や文章の中で使おうとしている。 (知・技(1)エ)
思・判・表	①「書くこと」において、文章を読み返す習慣をつけるとともに、間違いを正したり、語と語や文と文との続き方を確かめたりしている。 (思・判・表B(1)エ)
態	①積極的に漢字の成り立ちについて興味をもち、短文カードなどを使いながら学習したことを生かして、自分の言葉で書こうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)

6 単元について

【育成を目指す資質・能力】

本単元の内容は、学習指導要領において次のように示されている。

〔知識及び技能〕

- (1) 言葉の特徴や使い方に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。
エ 第1学年に配当されている漢字を読み、漸次書き、文や文章の中で使うこと。

〔思考力、判断力、表現力等〕

B 書くこと

- (1) 書くことに関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。
エ 文章を読み返す習慣を付けるとともに、間違いを正したり、語と語や文と文との続き方を確かめたりすること。

(2) (1)に示す事項については、例えば、次のような言語活動を通して指導するものとする。

ウ 簡単な物語をつくるなど、感じたことや想像したことを書く活動。

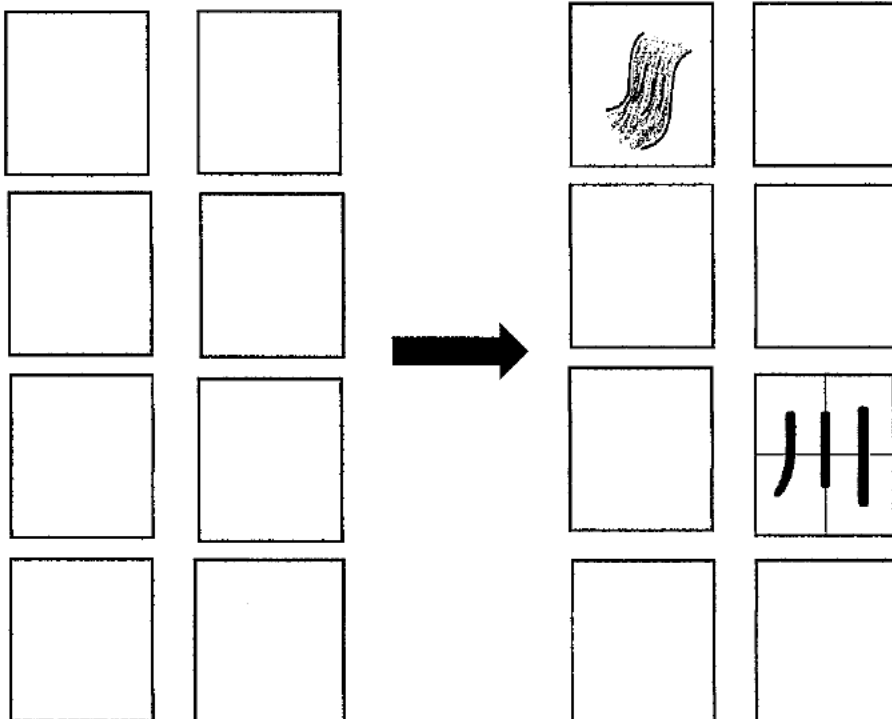
- 漸次書き、文や文章の中で使うとは、学習した漢字を習得できるように少しずつ書くことを積み重ねるとともに、文や文章で使うようにすることであり、当該漢字を知っていることにとどまらず、実際に使うことによって有効性を実感できるようにする。
- 読み返す習慣を付けるためには、間違いに気付いて直すことでよりよく伝わる文章になることを実感できるようにすることが大切である。
- 間違いを直すためには、一文一文を丁寧に読み返していくことが求められる。その際、語と語や文と文との続き方を確かめるとともに、[知識及び技能]の(1)「ウ 長音、拗音、促音、撥音などの表記、助詞の「は」、「へ」及び「を」の使い方、句読点の打ち方、かぎ(「 」)の使い方を理解して文や文章の中で使うこと。」における表記の仕方や使い方などに注意することが重要である。

【単元を通じた言語活動】

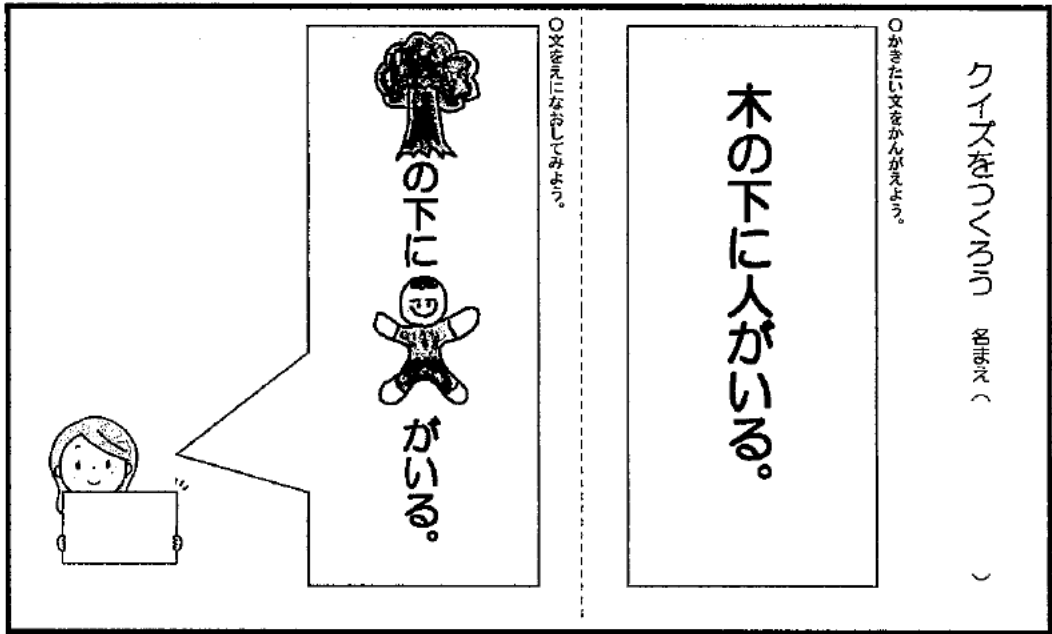
- ・「変身クイズ」では、漢字がどのような絵からできたのかを考えながら絵と漢字の組み合わせるゲームをする。
- ・「習った漢字を使って短文クイズを作り、クイズ大会をする」と設定し、語と語の続き方や文字の形に気を付けながらオリジナルの短文クイズを作成し、交流する。

【言語活動のモデル】

(変身ゲーム)



(短文クイズカード)



【単元構想】

○「出会う」

- ・漢字の学習に興味がある児童であるからこそ、漢字マスターになるという最終目標を設定することで、子どもたちの学ぶ活力を見出すとともに、単元の見通しをもたせることで、一人一人が目標に向かって学習に向かうことができるようにする。
- ・変身ゲームをする際は、ただカードを適当にめくって終わりにするのではなく、先に絵のカードをめくった後で漢字のカードをめくらせることで、この絵からこの漢字になったのだと意識付けができるようにしたり、自分の口で「この絵は○という漢字になりました」と説明したりするよう指導することで、漢字がどのようにできたのかきちんと理解できるようにする。
- ・自分でカードを作ることで、漢字に対する興味関心を高め、これからの学習意欲の向上につなげていけるようにする。

○「追究・表現する」

- ・教科書を読む際は、「すがた」「ようす」「しるし」という言葉を意識させ読ませることで、3種類の成り立ちがあることに気づかせる。また教科書の内容や1・2時間目の活動を思い出しながら漢字のできかたの違いを比べることで、漢字の成り立ちの面白さに気づくことができるようにする。

- ・漢字をただ文字として知っているだけではなく、実際にそれらを使って書く活動を通して有効性を実感できるようにし、漢字を文の中で使うことを習慣付けていくようにする。
- ・語句や文のつながりを大切にし、一文の意味が明確になるよう確かめながら書くことができるようにする。

○「生かす」

- ・短文クイズの活動では、漢字の字形を「すがた」「かたち」「しるし」などの絵と結びつけながら考えるよう指導を工夫し、漢字の成り立ちの理解を深め主体的に活動できるようにする。
- ・出来上がったクイズを友達と交流することで、友達がどのような文にどのような漢字を使っているのかということにも目を向けさせながら、これまでの学習の過程を意識した交流の場を作るようにする。
- ・交流を通して、さらに漢字の面白さや楽しさを味わい今後の漢字の学習に生かせるようにする。

【児童観・指導観】

学習内容や資質・能力に関する児童の実態	児童の実態に対する具体的な手立てや支援
<p>・「うみのかくれんぼ」の単元において、すごいポイントを書く際、思いは浮かんでいるものの語順が正しく書けない児童や、どのような言葉を使って書けばいいのかわからない児童がいた。（知識及び技能）</p>	<p>・漢字のでき方について知るだけではなく、どのような時に使うのかなどを説明しながら授業を進めることにより、語彙を豊かにできるようにする。</p>
<p>・漢字の学習において、新しい漢字について興味を持ち、児童は集中しながら新しい漢字の書き方について学び、学習の中で使おうとしている。しかし、書き順の間違えや、見直しができている児童が多く、正しい文や文字を書けていることが少ない。（思考力・判断力・表現力）</p>	<p>・新出漢字の練習のではただ文字を書いているのではなく、繰り返し書き順を確認したり、短文クイズやワークシートを記入する際は、書くだけで終わらせるのではなく、読み返したり、友達の意見などを聞いたりして自分のものと照らし合わせるなどし、自分で正しく書く力を身につけるようにする。</p>
<p>・「くじらぐも」の単元において、登場人物を自分に置き換えることで、想像力を高めることができ、登場人物の思いを自分の言葉に変えて、友達に伝えようとしている姿が見られた。（学びに向かう力・人間性等）</p>	<p>・作ったクイズを友達と紹介し合い、質問や感想を伝え合う時間を作ることで、どこが面白かったのか、どこが良かったのかなどを伝え合う楽しさを感じるようにする。</p>

7 指導計画（全6時間） 【△手立て ㊟個別支援】

	時	○学習活動 ◆主な発問 ・児童の反応	指導のポイント	評価観点
出 会 う	1 本 時	○ICTを使って山の絵を見せ、これがどの漢字になったのかを考える。 ○めあてを伝える。		態①
		<div data-bbox="303 455 1067 517" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">かん字がどんなえからできたか、かんがえよう。</div> <p>○他の漢字がどのような絵からできたのかを考える。 ◆絵からどんな漢字に変身したか考えよう。 ・山の絵が描かれているから、「山」だ。 ・火が燃えている絵だから、「火」になりそう。</p> <p>○変身ゲームをして漢字のできかたを理解する。 ◆絵と漢字を合わせて、漢字のできかたを知ろう。 ・雨が降っている様子から雨という漢字ができたんだ。 ・水が流れる様子から水という漢字ができたんだ。</p> <p>○確認問題をし、全員で答え合わせをする。</p> <p>○「漢字マスターになろう」と題して全時間の学習課題が示された表（これ以降「漢字マスター表」と呼ぶ）を見せ、今後の見通しをもつ。</p> <div data-bbox="303 1450 902 1512" style="background-color: black; color: white; padding: 5px;">【学習課題】漢字のでき方を知って、漢字マスターになろう。</div> <p>○振り返りを書く。</p>	<p>㊟漢字の読みを全員で確認し、さらに読みを書いておくことで、いつでも読みが確認できるようにする。</p> <p>㊟ホワイトボードに絵と漢字の組み合わせを貼っておくことで、前を見れば自分のめくったものが正しいのか確認できるようにする。</p> <p>△今後の単元全体の見通しを伝えておくことで、学習の最終目標をしっかりとって、取り組むことができるようにする。</p>	

	<p>2 ○漢字マスター表を見せ、めあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">えからできたかんじを確かめて、へんしんゲームをつくろう。</div> <p>○p25 の出てきていない挿絵を提示し、どのような漢字になるのかを考える。</p> <p>◆これは何を表しているのか考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・何か上に乗っているみたいな絵だな。 ・お皿の下に物が落ちているみたい。 ・線が一本あるから「一」かな。 ・人の上に線があるから「天」かな。 <p>○漢字のできかたを確認しながら変身ゲームを作り、交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・物が上にある絵だから上という漢字ができたんだな。 <p>○確認問題をする。</p> <p>○振り返りをする。</p>	<p>思①</p> <p>△変身ゲームを作る際は、書き順や「とめ」「はらい」「はね」などを確認しながら一緒に書いていく。</p>
<p>追究・表現する</p>	<p>3 ○漢字マスター表を見せ、めあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">きょうかしょをよんで、かんじのできかたのちがいをしろう。</div> <p>○教科書を読む。</p> <p>◆読む練習をしましょう。(先生→先生と児童→児童)</p> <p>◆今読んだ中にどのような漢字が出てきましたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・山が出てきました。 ・上が出てきました。 <p>○1時間目と2時間目で習った絵や教科書から、漢字のできかたにはいくつかの種類があることを調べる。</p> <p>◆1時間目と2時間目の絵は、それぞれどんな絵でしたか。教科書をヒントに考えてみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1時間目は姿や形を表しているけど、2時間目の絵はしるしのような絵になっているな。 	<p>知①</p> <p>△絵には「すがた」「ようす」「しるし」など、さまざまな文字があることに気づくことができるようにする。</p> <p>⊗悩んでいる児</p>

	<p>○まとめ 「かん字は3しゅるいのえからできている。」</p> <p>○振り返りをする。</p>	<p>童には教科書の「しるし」「ようす」「すがた」という言葉に注目させて考えるよう指導する。</p>	
4	<p>○漢字マスター表を見せ、めあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">えをかん字にへんしんさせて、文をかこう。</div> <p>○教科書に出てきた漢字の書き方を復習し、練習する。 ◆絵やしるしからできている漢字の意味を考えながら、書き順や字形に気をつけて練習しよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・流れる様子から「川」という形になったんだ。 ・「田」の書き順に気を付けて書いてみよう。 ・「上」という漢字はしるしからできたんだ。 <p>○p 26の例文にある絵を漢字に直し、視写する。 ◆この例文は何と書いてあるのか考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これは火が燃えている絵だから「火」という漢字に直すことができそうだな。 ・山の絵が描かれているから「山」という漢字に直したら読むことができそうだな。 <p>○振り返りをする。</p>	<p>知①</p> <p>㊦書き順や字形に注意して書くことができるよう、机間指導を行いながら個別に確認する。</p> <p>△漢字を正しく書くことだけでなく、書き終えた児童には、間違いに気づくことができるよう、再度見直しをして、間違いに気付けるように声かけをする。</p>	
5	<p>○漢字マスター表を見せ、めあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">かん字をつかって、クイズをつくらう。</div> <p>○教科書を読み、再度漢字の書き方について確かめる。</p>	<p>△語と語の続き</p>	思①

	<p>Op 26 の例文を参考に習った漢字を使って、短文クイズを作る。</p> <p>◆どんな漢字が使えるか考えてみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・山が使えるそうです。 ・木が使えるそうです。 <p>◆習った漢字を使ってクイズを作ろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・火（絵）が燃えている。 ・雨（絵）がやんだら、山（絵）に行こう。 <p>○振り返りをする。</p>	<p>方にも注意しながら書くようにする。</p> <p>△書き方の例を示しておき、クイズをどのように作るのかがわかるようにしておく。</p> <p>⑤学級の実態に応じ、絵と漢字の組み合わせを用意し、短文を作る際の参考にできるようにする。</p>	
生 か す	<p>6 ○漢字マスター表を見せ、めあてを確認する。</p> <div data-bbox="316 973 1089 1035" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> クイズ大かいをして、かん字マスターになろう。 </div> <p>○作ったクイズを読み合い、友達と交流する。</p> <div data-bbox="310 1097 893 1263" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>[方法]</p> <p>①隣同士でクイズを出し合い、漢字に直す。</p> <p>②TV に作ったクイズを映し、全員でクイズを考える。</p> </div> <p>◆クイズを友達と出し合っ、お互いの文を漢字に直してみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「火」はどう書くのかな。 ・書き順や形にも気をつけて書かないと。 <p>○単元における学びを振り返る。</p> <p>○かん字マスターのメダルを渡す。</p>	<p>ICT</p> <p>作ったクイズを大きく表示することで、全員が同じ問題を見ながら、考えられるようにする。</p> <p>△完成したものは掲示し、単元が終わっても、問題を解けるようにしておく。</p>	態①

記録に残す主な評価場面

- ・ 態① 「短文クイズや変身ゲームを通して、漢字のできかたについて進んで知ろうとする姿」
【1・2・6時間目】
- ・ 知① 「教材文やクイズに出てくる漢字を正しく書いたりしている姿やノート」【3・4時間目】
- ・ 思① 「文章を読み返すなどして、語と語の続き方に気をつけ書いた短文カード」【5時間目】
- ・ 併せて確認クイズを実施し、評価資料として活用する。

8 本時について (1/6)

(1) 目標

進んで漢字の成り立ちについて考え、漢字のできかたを想像しながら活動に参加できるようにする。

【態①】

(2) 展開

○学習活動 ◆発問 ・児童の反応	◇支援 *留意点 ㊟個別支援
<p>○「山」の絵がどの漢字になったのかを考える。</p> <p>◆この絵は、4つの漢字のどれになったと思いますか。正しいと思う番号の時に手を挙げてください。</p> <p>○本時のめあてを確認する。</p>	<p>*ICTを用いて「山」の絵とそれぞれ違う4つの漢字を提示することで、漢字と絵の関係を想像しやすくする。</p>
<p>かん字がどんなえからできたか、かんがえよう。</p>	
<p>○「山」以外の絵はどのような漢字になるのかを考える。</p> <p>◆それぞれの絵からどのような漢字ができたでしょうか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ この絵から「月」という漢字ができました。 ・ この絵から「火」という漢字ができました。 ・ この絵から「日」という漢字ができました。 ・ この絵から「川」という漢字ができました。 ・ この絵から「手」という漢字ができました。 	<p>*ホワイトボードに7個の絵と漢字を分けてバラバラに並べ、正しい組み合わせを考えさせる。</p> <p>◇漢字を見せる際は、読み方を全員で確認することにより、全員が漢字の読み方を知った状態にしておくことができるようにする。</p> <p>◇「このえから○というかん字ができました。」という文を掲示しておくことで、これを見ながら説明をすることができるようにする。</p>

- ・この絵から「木」という漢字ができました。
- ・この絵から「竹」という漢字ができました。

○全員で変身ゲームを行い、やり方を理解する。

○ペアで変身ゲームをする。

◇一度全員でやり方や絵と漢字の組み合わせを確認しながらゲームを行うことで、ペア同士の変身ゲームがスムーズに行うことができるようにする。

<ルール説明>

- ①絵のカードと漢字のカードを裏向きにして並べる。
- ②先に絵のカード（ピンク色）をめくり、次に漢字のカード（水色）をめくる。
- ③一人一回ずつ順番にやる（揃っても、揃わなくても交代する）
- ④当たっているなと思ったら、「この絵から○という漢字ができました。」と相手に確認してから揃ったカードをもらう。
- ⑤当たっていない場合は、絵と漢字のカードを両方とも裏向きにする。

*ICTにどのように机をつけたりカードを並べたりするかの絵を表示しておく。

㊦ホワイトボードにも正しい組み合わせで絵と漢字を掲示しておくことで、自分のめくったものが正しい組み合わせかわからない児童への手立てとする。

㊧確認の仕方に困っている児童には、ホワイトボードに貼ってある説明の仕方を見るように伝える。

○ワークシートを配り、確認クイズを行う。

*ワークシートを配り、確認クイズをすることで、児童の理解度を把握する。

<p>○「漢字マスターになろう」と題して、全時間のめあてが書かれている漢字マスター表を見せ、今後の見通しをもつ。</p> <p>○今日の振り返りを書く。</p>	<p>◇単元の見通しを見せることで、最終目標が明確になり、目標に向かって学習を進めることができるようになる。</p> <p>㊦ふりかえりをどのように書けばいいのかが分からない児童には、「〇〇がわかって嬉しかった」「〇〇だと初めて知った」「〇〇で驚いた」などのキーワードを伝えたり、振り返りが書けている児童を当てたりすることで、書き方のイメージをもつことができるようにする。</p>
--	--

(3) 評価

【態①】	進んで漢字の成り立ちについて考え、漢字のできかたを想像しながら活動に参加しようとしている。(変身ゲーム)
「おおむね満足できる」状況と判断できる「発言・記述」	
積極的にゲームに参加し、どのように漢字ができたのかを想像し活動に取り組んでいる。 (例) この絵は火が燃えている絵だ。だからこの絵から「火」という漢字が生まれたんだな。	

(4) 板書計画

The diagram is enclosed in a large rectangular border. At the top left, there are two rows of four boxes each. Each box in a row is connected to the box on its right by a horizontal arrow pointing to the left. Below this, on the left side, is a large empty rectangular box. In the center of this box, the text reads:
かん字マスターになろう
(漢字マスター表)

On the right side of the diagram, there are three vertical text boxes. The top one contains a circled character 'め'. The middle one contains the text:
かん字がどんなえからてきたか、かんがえよう。
かん字の はなし

The bottom one contains the text:
このえから○というかん字ができました。

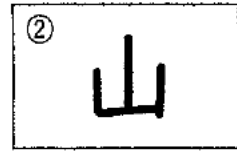
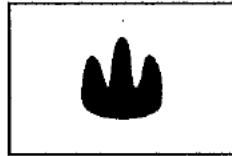
(5) ICT活用

〈図1〉



これだと思ふ番号に
手を挙げてください。

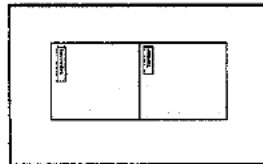
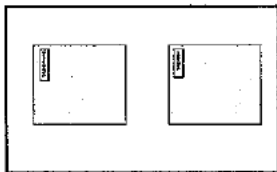
この絵から「火」「山」「川」「月」
の4つのうちのどの漢字ができたで
しょうか。



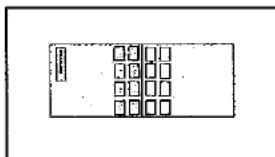
正解は、……

②番の「山」です。

〈図2〉



このように机を
つけてください。



カードはこのように並
べてください。