

## 授業づくりの工程

前題材までに到達している実態を把握

子どもに望む姿を想定

指導内容の決定  
(研究生産物を基に)

学習指導要領の指導  
内容から段階を決定

## 題材目標の決定

教材の設定

題材設定の立場記述

## 題材計画構想

授業構想シートを活用

## 本時案作成

題材開始

R研で毎時間の授業の  
評価・改善

題材終了

観点別評価の実施

## 実践事例

指導内容: 中学部I段階 C読むこと 知識及び技能:イ(ア) 思考力・判断力・表現力等:ア

教材と仕組み: 『ふたりはともだち』の物語文を読み、登場人物の言動や気持ちを問う文章題を解いたり、友だちと登場人物の気持ちを話し合ったりする。

題材目標

知・技: 文章に書かれている登場人物の言動や気持ちを直接的に問われたとき、問われた情報が文章のどこにあるかわかり、言動や気持ちをワークシートに記入することができる。

思・判・表: 場面の概要を問われたときに、文章全体の登場人物の言動や気持ちがわかり、場面がまとめられた内容の空欄に入ることを判断し、記入することができる。

学び: 物語文を読むことの面白さに気づき、図書に親しむ態度を養う。

評価

知・技: 5問中、すべての問題で問いに合う登場人物の言動と気持ち、時間などを記入する。

思・判・表: 教師と一緒に、かくにんプリントの空欄に当てはまる内容を3つすべて記入すると達成できたと考える。1つ目の空欄は、「眠った期間」や「いつから眠ったか」と同じような回答であれば、正解。2つ目の空欄は、「5月のなかばごろ」と回答したら正解。3つ目の空欄は、「さびしい」や「かなしい」などの気持ちが書かれていれば正解。

学び: 題材計画のチェックしていない内容を重点的に扱う。加えて、これまで見られている意欲的に学習に取り組む態度も継続して見られるように働きかける。



がまくん



かえるくん

学習指導要領の内容から  
三つの柱の  
題材目標を  
決定する  
経緯と整合性  
の根拠

ポイント

### 指導内容の具体化

学習指導要領の目標と内容にこれまでの学習到達状況と実態を照らし合わせ、題材目標を具体化・明確化していく。

知・技  
〈情報と情報の関係の理解〉

情報の読み取り方  
・何の情報を問われているか。  
・問われた内容はどこにあるか。

「なに」の情報の読み取り方

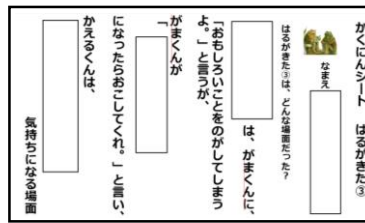
がまくんはなにをやりましたか。



思・判・表  
〈出来事の順序の大体を捉える〉

・読み取った情報を整理する。  
変化を捉える。関係づけるなど。

かくにんシート(プリント)



穴あきの文章にして問う。内容を正しく理解していれば、情報を整理して解ける仕組みにして捉える力を育てる。

主体的で対話的で深い学び  
の実現に向けた工夫

ポイント

物語の内容をイメージし、  
学習活動に主体的に取り  
組むための工夫

- ・生徒は、ナレーション、登場人物の演者、聞く人の役割を自分で選ぶ。
- ・演者は、言動や様子をこぼや身体で表現し、聞く人は、演じる様子が文章と合っているかどうか判断する。
- ・教師は、音読劇の所々で、出来事のポイントを伝える。

【音読劇】



自分の考えを広げ、学  
びの深まりをつくりだす  
ための工夫

ポイント

- ・教師が「なぜ、そのような気持ちになったのかな。」と発問をし、ペアで話し合いを行う。
- ・教師が、思考を促すように「〇〇くんは、こんなことが起きたらどんな気持ちになる？」など発問する。
- ・グループごとに発表して、他者の考えを聞く場を設ける。

知識及び技能と  
思考力・判断  
力・表現力等の  
それぞれの内容  
の高まりやつな  
がりについて

ポイント

### 国語科「読むこと」の学習の高まり

- 授業の時数を重ねるごとに、文章の内容理解への支援を少なくする。
- ・登場人物とその登場人物の行動が結びつきやすくなるためのシールをなくしていく。
- ・音読劇を行わず、問題へ取りかかる。
- ・問題を解くとき、手がかりとなる教師のこぼかけを減らす。
- 読み取った情報を整理する(思・判・表)ためには、まず、文章から情報を適切に読み取る(知・技)ことが重要である。そのため、題材の全ての授業で(知・技)と(思・判・表)の両方を関連づけたためあてにして学習を進める。

三つの柱の目標  
を達成するため  
の働きかけや  
工夫

ポイント

### 「読みたい」を促す工夫

- 物語の情報を収集する上で、読みたい・知りたいの意欲は重要。読みたい気持ちを促進することで、3つの柱の目標へとつながると考え、以下の3点の工夫を実践した。
- ・登場人物に親しみが生まれるようにするため、黒板に登場人物のイラストを掲示し、教師が登場人物のおかしなところや長所を紹介したり、生徒が登場人物になりきったりする場面を設けた。
- ・話の展開を、想像し、楽しむようにするため、物語の続きの内容は毎授業ごとに渡すようにした。
- ・物語の盛り上がりの部分がわかりやすく伝わるように、物語で出てくるものを黒板に貼って見せたり、教師が繰り返し強調して伝えたりした。

## 気づき・改善など 考察

- ・生徒によっては、かくにんシートの空欄に場面の概要を記入する問題で、空欄に記入せず、迷う生徒がいた。そこで、物語の出来事を順番に並び替える問題を出すと、物語の内容と異なる順番に出来事を並び替えていた。場面の概要を正しく、答えることができた生徒にも同様の問題を出すと、出来事を順番に並び替えることができた。このことから、物語の概要を理解するためには、出来事の順番を捉えることが重要であることが改めてわかる。そのため、生徒の実態によって、物語を読み、出来事の順番を理解しているかの実態を適切に取るのが大切であり、それに応じて支援や問題配列を工夫する必要があると考える。
- ・普段、物語を読む機会があまりない生徒が授業時間の最後まで活動に参加し、問題に取り組む姿から、上記に挙げている「読みたい」を促す工夫については、教材や読むことに関心を持ち、意欲を高める工夫として有効的な手立てであったと考える。

