

**第2学年国語科学習指導案**  
**主体的に学び続ける子どもの育成**  
**～子ども一人ひとりが主語になる授業の構築を目指して～**

令和8年6月23日(火)6校時

2年1組 計23名

授業者 末松勢津子

**1 単元名 お話を読み、すきなところをつたえよう (光村図書 こくご上)**

教材名「スイミー」(レオ=レオニ 作・絵 谷川俊太郎 訳)

**2 単元の目標**

◎場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像することができる。(思考・判断・表現力 C(1)エ)

○身近なことを表す語句の量を増し、語や文章の中で使うことで、語彙を豊かにすることができる。(知識・技能(1)オ)

○場面の様子や登場人物の行動など、内容の大体を捉えることができる。(思考・判断・表現力 C(1)イ)

**3 単元の評価規準**

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①身近なことを表す語句の量を増し、話や文章の中で使うことで、語彙を豊かにしている。	①「読むこと」において、場面の様子や登場人物の行動など、内容の大体を捉えている。 ②「読むこと」において、場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像している。	①粘り強く、場面の様子に着目して登場人物の行動を具体的に想像し、学習課題に沿って、自分の好きな場面を伝えようとしている。

**4 単元の構想 ～複線型の授業を通して主体的な学び手の育成を目指す～**

**(1) 単元について**

本単元は、学習指導要領解説 国語編(平成29年7月告示)では、次のように位置付けられている。

**【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。

オ 身近なことを表す語句の量を増し、話や文章の中で使うとともに、言葉には意味による語句のまとまりがあることに気づき、語彙を豊かにすること。

**【思考・判断・表現 C 読むこと】**

(1) 読む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。

イ 場面の様子や登場人物の行動など、内容の大体を捉えること。

エ 場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像すること。

○言語活動例

イ 読み聞かせを聞いたり、物語などを読んだりして、内容や感想などを伝え合ったり、演じたりする活動。

**【学びに向かう力、人間性等】**

目標:言葉がもつよさを感じるとともに、楽しんで読書をし、国語を大切に、思いや考えを伝え合おうとする態度を養う。

2年生になり、二つ目の物語教材である。「ふきのとう」では、いつ、どこで、だれが、何をしたかを捉え、おもしろかったところの様子を伝えるように音読した。本単元では、様子を表す言葉に気がつけて、場面や登場人物の様子を思い浮かべて読み、好きな場面について、友達と伝え合う。

本教材は、スイミーの行動によって、場面が展開していく。スイミーが出会った様々な出来事をスイミーの視点で追体験しながら読み進めることができる作品である。仲間と一緒に楽しく暮らしていた冒頭。まぐろに襲われ仲間を失う場面。魅力的な海の生き物たちとの出会い。小さな魚たちとの出会い。悲しみを乗り越えて作戦を考え、力を合わせて大きな魚を追い出すクライマックスと、場面の移り変わりも分かりやすい。スイミーの活躍する様子に児童は共感するだろう。

たとえを表す言葉、様子を表す言葉などに着目しながら場面の出来事確かめ、スイミーの様子や気持ちを豊かに想像させたい。

★2年生で学習する物語の系列

題材名	ねらい	単元名	言語活動
ふきのとう	いつ、どこで、だれが、何をしたかを捉える。 ★登場人物	どんなおはなしかをたしかめて、音読しよう	お話の様子がよく伝わるように音読する。 ☆役割を選ぶ。
スイミー	場面や人物の様子を思い浮かべながら読む。 ★場面	お話を読み、すきなところをつたえよう	物語を読み、好きな場面について、伝え合う。 ☆場面を選ぶ ☆ワークシートを選ぶ ☆プラスの表現を選ぶ (絵・ペープサート・音読)
お手紙	人物の様子を思い浮かべ、自分とくらべて感想をもつ。 ○人物は、なぜ、そのような行動をしたのか話し合う。	自分とくらべて読み、登場人物に手紙を書こう	人物と自分をくらべて読み、感じたことを登場人物に手紙を書く。 ☆物語を選ぶ ☆登場人物を選ぶ ☆ワークシートを選ぶ
みきのたからもの	人物の様子を思い浮かべ、言動の理由を考える。	思いうかべたことをもとに、お話をしようかしよう	
スーホの白い馬	観点を選んで読みを深めて感想を交流し、感じ方の違いを知る。	読んで、かんじたことをつたえ合おう	物語を読み、いちばん心を動かされたところとその理由を書き、伝え合う ☆読みの観点を選ぶ。

(2) 児童の実態 (23人のアンケート結果)

「ふきのとう」では、登場人物になって動作化したり、音読したりすることは楽しんで取り組んでいた。

国語の学習についてのアンケートでは、80%ほどの児童は国語がすきである。すきではない理由は、「漢字が苦手・文章を読むのが苦手・音読が苦手」など、文字の習得と読むことへの苦手さからきている。すきな理由は、「お話がすき」「文章を読むのがすき」「音読がすき」「漢字がすき」「授業が楽しい」などである。

そして、95%ほとんどの児童が国語の学習は大切だと思っている。人の気持ちがわかる、大人になって困らないために、大切と考えている。人の気持ちが分かると答えた児童もいた。(1人)

物語の学習についても、79%の児童はすきである。「物語は本当のことじゃないから面白い」と答える児童がいる一方で、「想像できない」「おもしろくない」「考えるのがすきではない」「読むのがきらい」と苦手な理由を挙げている。

お話の様子を思い浮かべること(2人)、みんなで話し合いたいことをもつこと(4人)が苦手という状況である。

みんなで、問いを出し合い、整理して学習計画を立てる。みんなで問いを解決しながら、お話の世界を楽しむ経験を重ねていきたい。物語を学校の授業で、クラスのみならず、自分ひとりだけで読むことと違い、いろいろな発見があり、楽しいことであると思えるような体験を増やしていきたい。そのことが主体的に取り組むことにつながると考える。

5 研究主題に迫るための手立て

国語科において、「主体的に学び続ける子ども」を考えると、言葉を学ぶことが楽しいと感じることができ、授業以外の場面でも本を手にとって読みたくなる、読むことが楽しい、書くことが楽しい、聞いたり話したりすることが楽しい、と思えるような子どもになってほしい。そのために、どうしたらよいか。

物語の学習では、できるだけ環境を整え、並行読書を進め、いろいろな本の楽しさを味わってほしい。同じシリーズや作者の本を読むことで、人物像に対する思いが深まったり、作者のつくる作品の世界を味わったりできる。

低学年では、読み取りの段階では一斉指導で押さえるべきことは押さえていきたい。一時間の学習過程の中で、一人で考える時間、友達と交流する時間、みんなで考える時間、それぞれの時間の使い方を自分で決められる、くらい

のプチ複線はできるかと思う。単元の後半、発展学習としては、よりテーマに迫る課題や、後日談を考えるなどの活動もできるとよいかと考える。が、時間が必要である。2年生の後半「スーホの白い馬」では、一斉で押さえるべきことを押さえた後に、読みの観点を選び、読みを深める活動を行えるようにしていく。

【考えている手立て】

- ① 「問い」をみんなで確認しながらつくり、単元計画を立て、ラーニングマウンテンの形にする  
(+教師からのゆさぶりの発問を入れる)
- ② ペープサート・挿絵・吹き出しを使い・動作化などの活動を入れる  
スイミーや赤い魚のペープサート・吹き出しを用意したり、動作化を入れたりして、人物になりきって気持ちを考えやすくする。
- ③ ペア学習～友達との交流  
考えたスイミーの気持ちをペアで交流したり、他の友達と交流したりしながら深め、紙媒体で記録する。
- ④ 場面ごとにすきなところ・スイミーの気持ちなどを書きためておく。  
それを「自分だけのスイミーブックレット」の形にしあげていく。オリジナルブックレットにすることで、自分の読み・思いが凝縮されて残るので、より主体的に取り組めるのではないかと考えた。
- ⑤ 難易度別・選べるワークシート
- ⑥ プラスワンとして、☆作者からのメッセージを考える。 ☆つづきの話を考える。をできたら、取り入れたい。

☆学習者主体の授業展開の実現のため、以下の観点から複線型授業の展開を行う。

学習内容・・・単元を通して、主体的に追及し続けるために、学級全体で学習課題・問いを設定する。

学習課題は、「お話を読み、すきなところをつたえよう」

問いは、みんなで出し合い、整理して、学習計画を立てていく。低学年なので、教師が主導する。

学習過程・・・①問いを確かめ音読⇒②一人で調べる・考える⇒③友達と交流⇒④みんなで検討・まとめる⇒⑤振り返る と設定する。同じ流れで展開することで児童がより見通しをもって学習に取り組み、自己調整しながら問題解決を図っていけるようにする。

学習形態・・・学習内容に対して、必要に応じて個人・ペア・グループ・全体の学習形態をとる。一時間まるごと、個の判断で任せるのは低学年は難しいので、適宜、他社参照を促す声かけや一斉指導を行い、個の時間、交流の時間、全体の時間を確保できるようにする。

学習方法・・・叙述に基づいて読み取ったことを表すワークシートを複数用意し、難易度別、自分の趣向に沿って選べるようにする。今回は、「スイミー」の自分だけのブックレットを作り、初発の感想から終末のすきなところとそのわけまで、一覽で見られるように作っていく。

☆プチ複線

上記四つのことをすべて同時に行うことは、低学年では難しい。1時間の中の短い時間でも、「学習内容」「学習形態」「学習方法」のどれか一つでも、あるいはいくつかを組み合わせる自己選択できる場面があることを「プチ複線」と捉えている。ただし、児童の様子を見ながら、一斉指導が必要だと判断したら、一斉に切り替えて行う。

## 6 単元デザインのポイントと単元計画

### (1) 単元デザインのポイント

○問いをつくることについて

・教師からの考えさせたい問いは、「なぜ、スイミーたちは大きな魚を追い出すことができたか。」であると考えている。スイミーは、まぐろに仲間を食われてしまったことを後悔している。一度は逃げた勇気のない自分だけど、今度は、仲間と一緒に楽しく暮らしていきたいと思っている。自分だけ黒くて、少しは嫌な気持ちがあったかもしれないが、楽しく過ごせてはいた。けれども、今回は、自分の黒さを逆に利用することで、大きな魚を追い出すことができた。

「小さな魚でもみんなで協力すると、大きな魚を追い出すことができる」「みんなとちがうことがあっても、それを生かすことができる。ちがってもいいんだよ。」「悲しいことがあっても、世の中は楽しいこともあるんだよ。」などのメッセージを読み解くこともできる。

「スイミーは、はじめから勇気があったのかな?」「小さな仲間たちを見つけた時に、一緒に隠れることもできたのに、どうして、大きな魚を追い出すことを考えたのかな。」「スイミーは、一匹だけ黒くて、どんな気持ちだったのかな。」など、子どもたちからの問いが出ない時は、教師も一読者として、問いを出していけたらと考えている。それらの問いを考えていく中で、場面の様子や登場人物の行動・気持ちを想像し、好きな場面を見つけることにつながると考えている。

(2) 単元計画

・「スイミー」に入る前に、レオ=レオニ作品の読み聞かせをしておく。並行して、読書も促す。【図書の時間】

時	目標(めあて)	主な学習活動	教師の働きかけ (児童の学びへの支援・指導等) ★学習環境の設定	評価(B規準) [評価の観点と方法]	
1次 とらえよう 構造と内容の把握	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>レオ=レオニ作品に興味をもち、読んでみたいという意欲をもつ。</li> <li>物語文に出会う。はじめの感想をもつ。(好きなところを見つける。)</li> </ul>	<p><b>一斉</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>レオ=レオニ作品やスイミーを読んだ経験を確認める。</li> <li>今まで学習した物語を想起し、何か大きく変わる場面があることを思い出す。(大きなかぶふきのとう)</li> <li>リード文や挿絵、題名、を基にどのようなことが起こりそうか話し合う。</li> <li>教師の範読を聞く。</li> <li>5つの場面絵を順番に並べる。</li> <li>「問いをもとう」をもとにお話のすきなところとそのわけ、みんな考えてみたいことをノートに書く。</li> </ul>	<p>★環境設定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>並行読書ができるように、実物の本と、ICT(ロイロで準備)の本と両方見られるように環境を整える。</li> <li>読んだ本をロイロで記録したり、読んだ感想を掲示したりできるように準備しておく。</li> </ul> <p>苦手な児童のために、話型のモデルを示す。</p> <p><b>すきなところ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>わたしは、〇〇が▲▲したところがすきです。どうしてかというところからです。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の好きな場面を伝えようとしている。</li> </ul> <p>[主①観察・記述]</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ともだちの好きなところを知る。</li> <li>場面について知る。(時・人・場所)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>みんなで、すきなところを交流する。理由も詳しく伝えられるようにこれから読み進めていくこと、みんなで考えたいことを出して読み深めていくことを知る。</li> <li>全員で音読する。(場面に印をつける)</li> <li>登場人物を確認する。</li> <li>だれが、どうして、どうなったかを確認め、小見出しをつける。</li> <li>大きく変わった場面はどこか、考える。</li> </ul>	<p>★黒板に場面絵を並べ、好きな場面絵の下にマグネットを貼る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>人によって好きな場面が違うことに気付かせる。</li> <li>場面絵の入ったワークシートに、場面ごとに「だれが、どうした。」を基本的に短い文を書き、あらすじをつかませる。</li> <li>大きく変わった場面は、大きな魚を追い出した場面であることを確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「読むこと」において、場面の様子や登場人物の行動など、内容の大体を捉えている。</li> </ul> <p>[思①発言・記述]</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>単元の学習の見通しをもつ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>みんなで考えたいこと(問い)を出し合う。</li> <li>問いを整理して、学習計画を立てる。</li> </ul>	<p><b>みんなで考えたいこと</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>～のとき、〇〇は、どんな気持ちだったのかな。</li> <li>どうして、〇〇は▲▲したのかな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>単元の目標や学習計画の見通しをもっている。</li> </ul> <p>[主①観察・記述]</p>

(～大きな魚を追い出すことができたのは、どうしてかな～)  
お話のようすを思いうかべて、すきな場面について つたえあおう。

2 次  精 査 ・ 解 釈  ふ か め よ う	4	・1の場面のできごとを確かめ、場面の様子やスイミーの行動や気持ちを具体的に想像する。	<b>一斉</b> ・1の場面を音読する。 ・物語の設定(いつ・どこ・だれ) ・スイミーはどんな魚かを読み取り、スイミーの様子を想像する。 ・体の色に対するスイミーの気持ちを想像する。(スイミーは、自分の体の色をどう思っていたのかな。) ・すきなところとその理由を書く。	★色の違う魚の絵を示し、スイミーは、どれかな?のクイズをする。 ・からす貝の写真を提示する。 ・スイミーの特徴を書かせ、大事な言葉を押さえる。 ☆スイミーは、自分の体の色をどう思っていたのかな。 ★吹き出しつきペープサートを使って、イメージさせる。 ・叙述を根拠にしていれば、楽しい気持ちも OK. 少し寂しい気持ちも OK. 比べれば楽しいが大きい。	・身近なことを表す語句の量を増し、話や文章の中で使うことで語彙を豊かにしている。 [知①発言・記述]
	5	・2の場面のできごとを確かめ、場面の様子やスイミーの行動や気持ちを具体的に想像する。	<b>一斉</b> ・2の場面を音読する。 ・できごとを確かめ、まぐろの様子、スイミーや赤い魚たちの様子、スイミーの気持ちを想像する。 ・スイミーの気持ちを書く。 ・すきなところとその理由を書く。	★ペープサートを使ってミニ劇をする。 ☆スイミーはどうして、逃げる事ができたのかな。 ☆にげることができて、スイミーは、どんな気持ちだったのかな。 ※生き残って「やった。よかった。」と喜んだらうね、と揺さぶりをかける。	・「読むこと」において、場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像している。 [思②発言・記述]
	6	・3の場面のできごとを確かめる。 海の生き物やスイミーの様子や気持ちを想像する。	<b>一斉⇒プチ複線</b> ・3の場面を音読する。 ・出会った海の生き物を想像する。 ・海の生き物を見たスイミーの気持ちを書く。 ・すきなところとその理由をノートに書く。	☆いろいろな生き物を見て、スイミーは、どう思ったのかな。 ★絵本からいろいろな生き物の挿絵を提示。 ・比喩表現の前後を入れ替えた文を提示し、たとえるもの+比喩+本物の言い方になっていることを確かめる。 ・「見たこともない」の主語がスイミーであることを確かめ、「こわかっただらうね。」と揺さぶりをかける。	・身近なことを表す語句の量を増し、話や文章の中で使うことで語彙を豊かにしている。 [知①発言・記述] 「
	7	・4の場面のできごとを確かめ、スイミーの様子や気持ちを想像する。	<b>一斉</b> ・4の場面を音読する。 ・小さな赤い魚たちの様子や気持ち、スイミーの様子や気持ちを想像する。 ★どうして、スイミーは、何とか考えなくちゃと考えたのかな。 ・すきなところとその理由をノートに書くことができる。	★ペープサートを使って役割読みを行いながらミニ劇をする。 ・地の文(担任) ・赤い魚とスイミー(児童) ※クイズを行い、赤い魚たちが生きていたの?と確かめる。 ※倒置法の文と普通の文をくらべて、違いを考える。 ※赤い魚たちと一緒に隠れている方が安全だよ。と揺さぶる。	・「読むこと」において、場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像している。 [思②発言・記述]
				・「読むこと」	

3 次 ま と め よ う 考 え の 形 成 ひ ろ げ よ う 共 有	8	<p>・5の場面の出来事確かめ、場面の様子やスイミーの行動や気持ちを具体的に想像する。</p>	<p><b>一斉⇒プチ複線</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・5の場面を音読する。</li> <li>・場面の様子や、スイミーの行動や気持ちを想像する。</li> <li>☆みんなもちばをまもること、はなればなれにならないことは、どういうことかな。</li> <li>☆大きな魚を追い出すことがすぐにできたのかな。</li> <li>☆スイミーと赤い魚たちは、大きな魚になるまでに、どんな会話をしたのかな。</li> <li>☆ぼくが、目になろうといったときのスイミーの気持ち</li> <li>☆みんなが大きな魚みたいにおよげるようになるまで教えたのはどうしてかな。</li> </ul>	<p>・みんなもちばをまもること、はなればなれにならないことはどういうことか考えさせる。</p>	<p>において、場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像している。 [思②発言・記述]</p>
	9	<p>・これまでの学習を振り返って好きな場面を選び、理由をまとめる。</p>	<p><b>一斉⇒プチ複線型⇒一斉</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・好きな場面を1つにしぼる。(強く心にのこった場面)</li> <li>・好きな場面を友達に伝えるための、構成を知る。</li> <li>・好きな場面 (どんな場面か・好きなことば 好きなわけ スイミーの気もち つづきの話・作者からのメッセージなど)</li> <li>・好きな場面を伝えるための文章を書く。</li> <li>・音読やペープサートを入れてもよいこととする。</li> </ul>	<p>★場面絵の下に名前のマグネットを貼り、誰がどの場面が好きか分かるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・苦手な児童のために、文章の型を用意しておき、選べるようにする。(ワークシート)</li> <li>・同じ場面を選んだ友達と他者参照をして、自分の文章に生かしてもよいこととする。</li> </ul>	<p>・粘り強く場面の様子に着目して、登場人物の行動を想像し、学習課題に沿って自分の好きな場面を伝え合おうとしている。 [観察・記述]</p> <p>・好きな場面を一つ決め、その理由やその場面の様子を書いている。 [主①行動観察・記述]</p>
	10.	<p>・友達と「スイミー」の好きな場面を伝え合い、互いの感想や気づきを認め合う。</p>	<p><b>一斉</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達と好きな場面を伝え合う。 隣の人と 自由にペアを組んで</li> <li>① どちらが先に伝えるかを決める</li> <li>② 順番に好きな場面を伝える</li> <li>③ お互いが伝えた好きな場面について感じたことを交流する。</li> <li>・友達の好きなところを聞いて、思ったことを伝え合う。</li> <li>・友達のよかったことを伝え合う。</li> <li>・数人に発表してもらう。</li> <li>・単元の学習を振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・隣の人とペアで伝える練習をする。</li> <li>・自由にペアを組んで伝え合う。</li> <li>・感じたことを交流する時の交流の仕方を提示する。</li> </ul>	<p>・粘り強く場面の様子に着目して、登場人物の行動を想像し、学習課題に沿って自分の好きな場面を伝え合おうとしている。 [観察・記述]</p>

## 6 本時の授業デザイン

(1) 本時の学習目標(めあて)

お話の好きな場面を選び、好きな理由を書いて、まとめることができる。

(2) 展開 (第 9 時 / 全 10 時間扱い)

分	過程	◎主な学習活動 ( )=予定時間(分)	●学習環境の設定 (ICT の活用を含む) ○教師の働きかけ (児童の学びへの支援・指導等) ◇評価(方法)
5	問いを確かめ、音読 一人で調べる、考える	◎前時までの学習を振り返り、めあてを確認する。(3) お話の好きなばめんをえらび、わけといっしょに書こう。  一斉⇒プチ複線 ◎好きなばめんを伝えるための話の構成を知る。(5) ○好きなばめん ○どのようなばめんか ○どうしてこのばめんがすきか。 ・他の場面とくらべて・・・ ・このとき、スイミーの気持ちは・・・ ○プラス! つづきのお話・作者からのメッセージ 好きな場面の絵・スイミーの気持ち	○今までの学習で考えてきたスイミーの気持ち、好きなどところを見つけてきたことを振り返る。 ○黒板に場面絵を提示し、その下にマグネットを貼り、誰がどの場面が好きか分かるようにする。 ○モデルとして、教師が他のお話で書いたワークシートを用意し、どんなことを書いたらよいか分かるようにする。 ●教師のモデルをロイロにも入れておき、手元でも見られるようにする。 ○文型を示したワークシートを用意して難易度別を選ぶようにする。 ○うまく書けない児童には、いちばん大事な文を選ばせて書き写すように声をかけたり、今までに書いてきたものを見直すよう声をかける。
10	友だちと	◎好きな場面を選び、好きな理由とともに書く。(25) ①好きな場面を選ぶ。音読する。 ②マグネットを貼る。 ③ワークシートを選ぶ。 ④文を書く。 ⑤プラス!を書く。  [学習形態] ■一人で ■先生と	○もうまく書けない児童には、いちばん大事な文を選ばせて書き写すように声をかけたり、今までに書いてきたものを見直すよう声をかける。 ○他者参照可能タイム 途中で、友達の書いたワークシートを見に行ったり、相談したりしてもよいこととする。その際は、「見てもいい?」「まねしてもいい?」「その言葉すてきだね。」「わたしも同じことを書いたよ。」「見せてくれてありがとう。」などと、声をかけるようにする。
15		[学習形態] ■一人で ■先生と ■同じ場面を選んだ友達と	
20		◎友達の考えを参考に見に行く。 ◎書き終わっている人同士、伝え合う。  一斉 ◎交流タイム・加筆訂正タイム(3) ■同じ場面を選んだ友達と ◎友達の考えを参考に見に行く	○一度も他者参照していない児童には、同じ場面を選んでいる児童と交流するように声をかけ、友達の表現のよいところを自分の表現に生かしてよいこととする。 ・友達のよかったところを見つけた児童に発表してもらう。
35	みんなですべて振り返る	◎本時を振り返る。(2) ・好きな場面と理由を書くことができた。 ・友達の○○の言葉がとてもよかった。  ◎次の時間のめあてを立てる。(1) ・友達の好きな場面と理由を知りたい。 ・友達に好きな場面を伝えたい。	◇好きな場面を一つ選び、その理由やその場面の様子を書いている。 (記述・行動観察) ◇粘り強く、場面の様子に着目して登場人物の行動を具体的に想像し、学習課題に沿って、自分の好きな場面を伝えようとしている。
40			

(例) A …○わたしは3のばめんがすきです。

○このばめんで、にじいろのゼリーのようなくらげを見て、スイミーは、だんだん元気をとりもどします。

○このとき、スイミーは、「きれいだなあ。なんていう生き物なんだろう。はじめてみたよ。すごいなあ。もっといろいろな生き物を見てみたいな。」と思ったと思います。

○こういう生き物たちに出会ったおかげで、スイミーが元気になったから、この場面がすきです。

※ペープサートでセリフを読む。 ※音読する。

B…○わたしは、5のばめんがすきです。

○このばめんで、スイミーと赤い魚たちが協力して、まぐろをおいできました。

○スイミーは、最初は勇気がなくて、マグロから逃げていたけど、最後は勇気を出して、みんなのリーダーになって、マグロを追い出したから、いいなと思いました。

○小さい魚でもみんなで協力すると、大きな魚をやっつけることができるのが、いいなと思ったからです。

○このあと、スイミーは、小さい赤い魚たちと一緒に、くらげやイセエビを見に行ったと思います。