

単元名「お話すごろくをつくろう」

教材名 第1学年「たぬきの糸車」第2学年「わたしはおねえさん」

1. 目的・目標・評価規準

本単元では、物語の内容を捉え登場人物の様子や行動を具体的に想像することについて楽しみながら学ぼうとする態度を育てることを目的とする。また、すごろくを楽しむという目的のために物語の内容を捉え具体的に想像するとともに言葉の意味を理解し、語彙の力も合わせて育成したい。

- ・身近なことを表す語句の量を増し、語彙を豊かにしている。【知識・技能(1)エ】
- ・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。【思考・判断・表現C(1)イ】①
- ・場面のように着目して、登場人物の行動を具体的に想像している。【思考・判断・表現C(1)エ】②
- ・積極的に物語を読み、すごろくに書く場面や内容を決めようとしている。【主体的に学習に取り組む態度】

2. 教科の本質と教材について

国語科は、円滑なコミュニケーションやよりよく生きていくためのツールである言葉を使いこなすために、様々な言葉や構造を理解し、それを生活に活用していくための素地を養う教科であると考えられる。そして、自分自身というものについて言葉を通して理解していくためのものでもある。そのためには、言葉を正確に理解し、適切に表現する力をつける必要がある。

「たぬきの糸車」と「わたしはおねえさん」は、ともに2人の登場人物の心の触れ合いが感じられ、どちらも心がほっこりする優しい物語である。1年生は叙述を読み進めることで「たぬき」などの身近な言葉だけではなく「おかみさん」「きこり」「糸車」など初めて知る言葉や、普段馴染みのない言葉に興味をもちながら昔話を想像するため、語彙の拡充につながると考える。2年生の物語は、兄弟姉妹がいる子供にとっては感情移入しやすく、登場人物の行動の理由や心情も想像しやすいものである。どちらの物語も、登場人物の行動や出来事は子供にとって親しみをもちやすく、登場人物の視点に立ってプラスかマイナスか出来事を考えることが本単元の言語活動であるすごろく作りの「2マスすすむ」「1かいやすみ」などの要素に関連させやすいと考えている。すごろく作りを楽しみながら場面の順序や登場人物の様子を具体的に想像することができるとともに、登場人物の心情を捉えるといった力も育成できると考える。

3. 子供の実態（抽出児）と単元末に期待する本質を味わった子供の姿

1年A児：語彙が豊富で普段から多様な言葉を使って会話をしている。しかし、その意味を間違えて捉えていたり文脈に即して使えなかったりすることも多い。そんなA児には、言葉から具体的に様子を想像し言葉の意味や使い方を身に付けてもらいたい。また、叙述から外れ自分の経験で話をすることがあるので、叙述に基づいて話し合いに参加する姿を期待する。

1年B児：語彙が少なく、また「どのように」と「どこ」など意味の違いを捉えることが難しい。そのため、言葉から想像することに時間がかかる。同じ活動を繰り返す行いで理解できるようになるが、一度で理解することは難しい。そのため、すごろくを作る中で同じ言葉に何度も向き合い、言葉の意味や使い方を理解しながら場面の様子を想像し、話し合いに参加する姿を期待する。

2年C児：叙述から場面の様子を想像することが出来るが、他者からの賞賛がないと集中力が持続しにくい傾向がある。登場人物の行動や様子から「2マスすすむ」などのマスをどのように設定するのかについて協働的に学ぶ中で意欲を持続させながら取り組む姿を期待する。

2年D児：正解にこだわるあまり、人の意見に依存しがちである。発想力や想像力はあるため、自分の考えに自信をもち、マスの置き場所やマスの内容を決めている姿を期待する。

4. 本単元における教科の本質を味わうためのしかけ

【すごろくを作る】

すごろくは、サイコロを振って、出た目に従ってマス目にある駒を進めて上がりに近づける盤上遊戯である。

マス目には様々なお題があり、そのマスに書いてあるお題により更に駒を進めることができたり、逆に戻ったりすることがある。このすごろくの性質は物語の構成と親和性が高い。物語をすごろくにするには、物語の内容理解と場面の順序や時間的な経過、出来事の軽重を理解し、それをマスに表したり、必要に応じて指示を付け加えたりすることが必要である。そして、それがすごろくの面白さとなる。これらを考えながらすごろくを作ることが、国語科の本質に迫る活動になると考えている。本単元では、すごろくを作ること、場面の順序や時間的な経過、登場人物の行動や様子を具体的に想像し、「2マスすすむ」「1かいやすみ」などの指示をどの出来事に付け加えるかを考えることにより、登場人物の視点から見た出来事のプラスとマイナスへの気付きにつながると考える。さらに、すごろく遊びをするときに、再度、場面の様子や登場人物の行動などを具体的に想像することができる。

5. 学習の流れ（全8時間）

時	活動	評価
【学習の見通しをもつ】		
第1時	すごろくを楽しみ、学習の見通しをもつ。	
【お話の面白さが体験できるすごろくを作る】		
第2時～ 第4時	お話の内容を捉え、マスに入れる出来事を考え、その出来事を順番通りに並べる。	知、思① (発言・ワークシート)
第5時(本時) ～ 第7時	・「2マスすすむ」「1かいやすみ」という指示を、どの出来事に付け足すのかを話し合う。 ・「〇〇になりきってひとこと」「にているたいけんを話す」と言う指示をどの出来事に付け足すのかを話し合う。 ・お互いのすごろくを楽しみ、似ているところや改善点などを話し合う。	思② (発言・ワークシート) 態 (発言・ノート)
【学習のまとめ】		
第8時	すごろくを作った中で、心に残ったマスについて伝え合う。	

6. 本時の目標

場面の様子や登場人物の行動を具体的に想像し、登場人物にとってプラスの出来事には「2マスすすむ」マイナスの出来事には「1かいやすみ」など場面の様子にあった指示を付け加えることができる。【思C(1)エ】

本時は場面の順序に沿ったすごろくに「2マスすすむ」「1かいやすみ」という指示を付け足す活動をすることで、登場人物の様子の視点から見た出来事のプラスとマイナスについて具体的に想像しながら検討し「あの出来事よりもこの出来事の方が…だから『2マスすすむ』はここがいいと思う。」など場面について説明する姿を期待する。また、学年間交流をし、2つのすごろくを比較することで、物語の初めにはマイナスな出来事「1かいやすみ」、終盤にはプラスな出来事「2マスすすむ」があるという物語の構成に関わる共通点にも気付かせたい。

7. リフレクション

7. 1. 本実践と生徒エージェンシーの発揮を可能にするための3つの要素のつながり

本実践は、生徒エージェンシーの発揮を可能にするための3つの要素のうち、③しっかりとした基礎力をつけることに軸を置きながら、①子供たち一人一人が自分の情熱を燃やし、別々の学習経験や機会をつなげて考えるようになること②他者と協働しながら自分自身の学習プロジェクトや学習過程を計画する一人一人にカスタマイズされた学習環境への可能性も見出していきたいと考え単元を構想した。

本実践での基礎力とは構想シートの1にある「物語の内容を捉え登場人物の様子や行動を具体的に想像することについて楽しみながら学ぼうとする態度」「すごろくを楽しむという目的のために物語の内容を捉え具体的に想像するとともに言葉の意味を理解し、語彙を広げること」である。「すごろくを作る」という目的を達成するためにテキストを読み、必要な情報を取り出しながら活動することで上記の国語科としての基礎力を身に付けようと試みた。

結論から述べると、本実践において、子供はテキストから場面を具体的に想像し、各場面の登場人物の心情理解ができたと考える。また、一つのすごろくを作るという目的に向かって悩みながらも意欲的・協働的に活動していた。個人で好きな絵本を選択し、オリジナルお話すごろくを作る際には、楽しみながら全体での学びを活用させる姿も見ることができた。しかし、全体での学びを個人のすごろく作りに活用する力については差が見られた。

7. 2. 抽出児の学び

ここからは、子供の実態から本実践のしかけが生徒エージェンシーの発揮に向けて国語科から接近するためのものになっていたのかについて述べる。

【1年生A児の学び】

第1時にすごろく遊びをしたときは、あまりすごろく遊びをしたことがなく、ルールを確認しながら何回も繰り返してゲームをすることで楽しんでいた。その後「今日はすごろくをして、知らないことが分かってよかった。」と振り返っている。

第2時から第4時では登場人物の行動と会話を抜き出しすごろくのマスを作る活動を行った。そこでは教科書を何度も見ながら行動はどれか、会話はどれかを話し合いながら活動していた。教科書を見ながらマスを並べ「いたずらしたのがない。」とたぬきの行動が書かれていなかったことに気付き、付け足していた。また、一通り出来上がったマスの横に立ち、教科書と見比べながら順番を確かめる姿が見られた(図1)。

第5・6時では、登場人物の「悲しみ」と「嬉しさ」に着目し、登場人物の行動から一番「悲しい」「嬉しい」マスを選ぶ活動を行った。その際、たぬきがわなにかかったマスを選んだ子供と、たぬきがきこりの家にいたずらをするマスを選んだ子供に分かれた。するとA児は「これってたぬきが主役の話やし、たぬきがわなにかかったら、ここから出れやんて思ったら悲しいやん。だからここが1回休みやで。」と、たぬきの行動から心情を想像し、説明していた。

【1年生B児の学び】

第1時ではすごろく遊びを楽しみ「今日のすごろくは楽しかったです。今度のすごろくは、もっとおもしろくしたいです。」と振り返っている。

第2時から第4時では、周りの子供が何を書いているのかを見て同じように登場人物の行動を教科書から見つけようとしていた。友達が書いたものと同じ行動を書いていたが、その後、自分で教科書からたぬきの行動を見つけていた。順番にマスを並べる時には、友達と一緒に教科書を見ながら『ゆきがふりはじめました。』を付け足した方がいいと思う。」と時を表す言葉に着目して付け足したり「ここからやで。」と並べているマスについて教科書を見せながら友達に伝え、マスの配置を確認していた。

第5・6時では、周りを見ながら「1回休み」「1マス進む」等のマスを選んでおり、自分から考えを発言するよりは他の子供の発言を聞いて同じように発言することが多かった。

第8時以降、オリジナルすごろくを作るという意欲が高まり、それぞれが選んだ絵本で同じようにすごろくを作った。その時は時間がかかり、なかなか行動を抜き出すことができなかった。しかし、登場人物の心情のプラスマイナスは捉え、1回休み、1マス進む等のお題をつけることができていた。また、家でも絵本を読みながら自由帳にすごろくを作っているということがB児の母親からの話で分かった。

【2年生C児の学び】

第1時ではすごろく遊びを存分に楽しんでおり「今日はのらねこぐんだんのすごろくで1位をとれてよかったです。すごろくは、休みが多すぎるとだめ、もどるは4つまでがいいと思った。楽しいすごろくを作りたい。」と振り返っている。

第2から4時では、登場人物の行動や会話を見つけマスを作っていたが、その中で「先生！！見て、いいこと思いついた。これは、かりんちゃんが描いた絵をこうやって描いたら分かりやすいやろ。」と叙述を読み登場人物の行動から想像した絵をマスとして描いていた。それを見ていた周りの子供も「あ、それいいね。」と絵をマスに入れることを受け入れ、同じように絵を描こうとしている姿があった。

第5・6時では課題を考える時に「悲しいと嬉しいを考えて、1回休みとか1マス進むとか決める。」と発言し、登場人物の心情のプラスマイナスを使ってお題をきめようという提案をした。また、話し合いで他の子供が課題に沿っていないと「だから、今日は一番悲しいで決めるんやで。それ時間で決めて



図1 順序を確かめる子供



図2 話し合う子供

るやん。悲しいとこちやうやん。」と課題に戻そうという発言をしていた(図2)。別の時間では、すみれちゃんとかりんちゃんが二人で笑う場面が一番嬉しい場面だという話をしていた時「すみれちゃんがかりんちゃんの絵をかっこよく思えたのはお姉ちゃんだから。」という発言を受け「そっか!まだかりんちゃん2才やから、だからすみれちゃんはかっこよく見えたんや。僕もお兄ちゃんやから、僕も同じことなるかも!」と笑顔で気づいたことを発言していた。

【2年生D児の学び】

第1時では、1年生にやり方を教えてあげながら、すごろくを楽しんでいた。その後「今日のはらねこぐんだんのすごろくができてよかったです。自分たちもすごろくを作るんだなと思いました。また、やりたいです。」と振り返っている。

第2時から第4時では、いつもは自分の意見や考えを話さずに過ごしているD児であるが、マスを作る時間は自ら教科書を読み、何枚もマスを作っていた。また、順番に並べる話し合いでは「そこやで。すみれちゃんの歌は何回も歌ってるから、その歌は2つ目。」と自分が読み取った内容を積極的に発言していた。また、C児の絵を肯定し「マスの中の空いているところに絵を描いてる。」と叙述から想像した絵を描いてマスを仕上げようとしていた。D児の振り返りでは毎回「すごろくを作るのは大変だけど、もっとすごろくっぽくしたい。」や「今日もむずかしかったけど、これを1年生にも2年生にもやってもらいたい。」「F組のみんなもやってくれるといいな。」と作ることの難しさとともに、できた時の喜びを考えた振り返りをしていた。また、オリジナルすごろくを作る際には、「作る前からこの絵本にしようと思っていた。」と絵本を手に取り、集中し細部にこだわりながらすごろくを作り上げていた。

7. 3. 考察とまとめ

上記のように、子供たちの学びの姿から、すごろく作りを通して、叙述を基に登場人物の行動や心情、場面の様子を具体的に想像していたことがうかがえる。また、出来上がったすごろくを自分たちで楽しむだけでなく、他クラスの子供たちにも楽しんでもらおうと生活科のおもちゃランドにもすごろくを設置していることから、子供たちは作ったすごろくに対して愛着をもち、自信をもって楽しんでもらえる作品になったと考えていると推測できる。4人の抽出児を含め学級の全員がオリジナルすごろく作りには集中しながらも和気あいあいと取り組み、出来上がったすごろくで楽しく遊んでいた。ここで注目したのは1年生のB児である。授業時間外にもすごろくを作っている。これは、学んだことに楽しみを覚え、自発的に活用している姿だといえる。また、着目児ではないが、生活科のおもちゃランドにすごろくを設置したいと提案し、実際におもちゃランドにすごろくを設置し他クラスの子供にも楽しんでもらえたことをとても喜んでいて(図3)。これらの姿は、生徒エージェンシーを発揮するために各教科で身に付けた③の基礎力を使い、①の自分の情熱を燃やし、生活の場面で自分の遊びとして考えようとしていたと考えることができるのではないのだろうか。一方で、本実践では「きこり」「おかみさん」など1年生においては、その意味についての話が出ていたり、絵を描く時に「こやのうら」という言葉から場所を想像したりし語彙の拡充といえる場面が見とれたが、2年生については言葉の意味についての話は出なかったように感じるため、語彙の拡充については充分見とることは出来なかった。

本実践における子供の学びは、決して楽しい活動ばかりではない。D児の振り返りにもあるように、すごろく作りを行う上で、登場人物の行動を捉えマスに並べる大変さや、登場人物の心情からお題を決定する難しさを感じていた。

しかし、それ以上に作ったものを他と共有したい、一緒に遊びたいという欲求が、その大変さや難しさを乗り越えさせたと言えるのではないだろうか。市川ら(2022)は、活動を面白がることを「つらたのしい(辛いけど楽しく感じてしまう)」という言葉で表現しており、学びとは、つら楽しいを経験することで学ぶ喜びを実感できるものになると子供を通して実感することができた。すごろく作りという目標を明確に子供が自覚していたことで学びはより深まり、広がった。つまり、本実践は、生徒エージェンシーの発揮を可能にする3つの要素を含み、新たな価値を想像する力のコンテキストである目的意識や多様な他者と協働すること、また発達的基础盤であるリテラシーの獲得に寄与したと考えることができるのではないだろうか。今後も、生徒エージェンシーの発揮に向けた教科からの接近について、どのような場面で生徒エージェンシーの発揮につながったと言えるのかについて研究を深めていきたい。



図3 すごろくで遊ぶ他クラスの子供