

単元・教材名	お話を、そうぞうしながら読もう スーホの白い馬（光村図書2年下）																															
単元（教材）の目標																																
<p>【単元（教材）】</p> <ul style="list-style-type: none"> 場面の様子について、登場人物の行動を中心に読むことができる。 【知識及び技能 読（1）イ】 物語の内容から登場人物の気持ちを想像し、自分の経験と結び付けて考え、交流することができる。 【思考力、判断力、表現力等 読（1）エ・オ・カ】 物語から心に残った言葉や文を書き抜き、感想をまとめることができる。 【学びに向かう力、人間性等 読（1）エ・オ】 																																
単元の位置とねらい																																
<p>本単元では、これまで学習してきた中でもっとも長文で、展開の変化も多い物語である。ここでは登場人物の言動を基に、そのときの人物の気持ちや場面の様子について想像しながら読めるようにする。</p> <p>これまでの学習を生かし、「だれが」「いつ」「どうした」などを押さえ、場面の変化を表す「ある日」等、時を表す言葉にも注目させ、物語全体の流れを理解させる。そして、単元全体のめあてを「1年生にものがたりのすばらしさをつたえよう」とし、想像を広げて読み、登場人物の心情からそのすばらしさを捉えさせる。また、言語活動として、自分が選んだ本を並行読書しながら、その紹介をショーウィンドウにする。子供たちにはその目標を意識させながら、学習に取り組ませる。</p> <p>この単元では、「想像」が一つのキーワードになっており、叙述から自分の考えとその理由をセットとして、授業の中で取り組ませる。その際、「学び合い」を生かし、自分の考えと理由を友達と交流することで、改めたり、新しく考えたりできるようにする。その結果、子供たちの考えが広がり深まることが期待できる。</p>																																
子供の実態																																
<p>【単元（教材）及び、言葉による見方・考え方に関する質問】</p> <p>初発の感想</p> <ul style="list-style-type: none"> 悲しいお話（23） ・ 悲しいけどいいお話（3） ・ 途中までいい話だけど、悲しくなるお話（2） 勇気のあるお話（1） <hr/> <p>登場人物</p> <ul style="list-style-type: none"> 白い馬 おばあさん 殿様（12） ・ スーホ（9） ・ 白馬（4） ・ 殿様 おばあさん ひつじかい（3） スーホと白い馬（1） 																																
<p>【身に付けさせたい力に関する質問】</p> <p>「スーホの白い馬」から心に残った言葉や文と理由</p> <ul style="list-style-type: none"> 白馬、ぼくの白馬。しなないでおくれ（かなしいから、大切にしていたから、大事な家族だから等）（8） 白馬をとられたかなしみ（殿様に取られたから）（6） ・ 矢がさりました（かわいそうだから）（3） そんなになさしないでください（いい言葉だから） ・ 風のようにかけだしました（様子を表す言葉だから） 二人きりで（様子がよく分かるから） ・ 兄弟に言うように（大切にしていることが分かったから） 心をこめてせわしたおかげで（やさしいから） ・ 一日のつかれをわすれるのでした。（いやしているから） 無回答（6） <hr/> <p>「三まいのおふだ」から中心人物の気持ちの想像（3問出題 こぞうの「気持ち」と「理由」を回答させる）</p> <ul style="list-style-type: none"> 3問とも「気持ち」「理由」が書けた（16） ・ 1～2問「気持ち」「理由」が書けた（7） 1～3問「気持ち」だけ書けた（5） ・ 3問とも書けなかった（1） 																																
<p>【学び合いに関する質問】</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 70%;">自分たちで考えたり、話し合ったりする授業</th> <th style="width: 15%;">学級（%）</th> <th style="width: 15%;">県5年（%）</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>とてもすき・やりがいがある</td> <td>7.0</td> <td>41.5</td> </tr> <tr> <td>すき・やりがいがある</td> <td>1.0</td> <td>46.9</td> </tr> <tr> <td>あまりすきではない</td> <td>1.0</td> <td>9.7</td> </tr> <tr> <td>きらい</td> <td>1.0</td> <td>1.7</td> </tr> <tr> <td>自分たちが発表したり、友達の発表を聞いたりする授業</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>とてもすき・やりがいがある</td> <td>8.9</td> <td>36.2</td> </tr> <tr> <td>すき・やりがいがある</td> <td>1.1</td> <td>48.4</td> </tr> <tr> <td>あまりすきではない</td> <td>0</td> <td>13.1</td> </tr> <tr> <td>きらい</td> <td>0</td> <td>2.2</td> </tr> </tbody> </table>			自分たちで考えたり、話し合ったりする授業	学級（%）	県5年（%）	とてもすき・やりがいがある	7.0	41.5	すき・やりがいがある	1.0	46.9	あまりすきではない	1.0	9.7	きらい	1.0	1.7	自分たちが発表したり、友達の発表を聞いたりする授業			とてもすき・やりがいがある	8.9	36.2	すき・やりがいがある	1.1	48.4	あまりすきではない	0	13.1	きらい	0	2.2
自分たちで考えたり、話し合ったりする授業	学級（%）	県5年（%）																														
とてもすき・やりがいがある	7.0	41.5																														
すき・やりがいがある	1.0	46.9																														
あまりすきではない	1.0	9.7																														
きらい	1.0	1.7																														
自分たちが発表したり、友達の発表を聞いたりする授業																																
とてもすき・やりがいがある	8.9	36.2																														
すき・やりがいがある	1.1	48.4																														
あまりすきではない	0	13.1																														
きらい	0	2.2																														
<p>【分析】</p> <p>物語を読む際の基本的な「いつ」「どこで」「だれが」「どうした」を半数以上の子供たちが知識として、理解していることが分かる。また、心に残った言葉として「しなないでおくれ」のような悲しみを表す言葉が印象に残ったようである。人物の気持ちを想像させる際、理由としての「叙述」を見付けることが難しい子供が多いことが分かる。</p> <p>【考察】</p> <p>まずは、叙述を丁寧に扱い、登場人物の気持ちや行動を捉えさせる必要がある。その際には、多様な意見から自分の考えを練り上げることができるよう「学び合い」を活動の中に取り入れる。また、子供たちの多くが「スーホと白馬」を悲しい話と捉えていることを考慮して、考えが広げられるような学習計画を立てる。</p>																																

本時の目標		
<ul style="list-style-type: none"> ・ スーホの気持ちを表す叙述や白馬の会話文等から、スーホと白馬とのつながりの強さを想像し、自分の考えをまとめることができる。 ・ 「学び合い」を通して物語のよさを考えることができる。 		
本時の流れ ※下線は「言葉による見方・考え方」		
過程	学習活動	主な教師の働きかけ ※…評価
問いをもつ 5分	1 学習課題をつかむ。 ・ 前時を振り返り本時の学習について知る。 2 本時の学習課題を設定する。 馬頭琴をひくとき、スーホはどんな気持ちなのだろうか。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習への気持ちを高めさせるために音読をさせる。 ・ 1年生に物語のよさを伝えることを確認させ、前時までの学習を振り返らせる。 ※ 本時の学習について見通しをもつことができたか。(観察)
	3 本時の学習の見通しをもつ。	
学び合い 25分	自力解決 4 叙述からスーホの気持ちを想像し、自分の考えをもつ。(5分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の考えをもたせるために、叙述や前時までの学習から想像させ、考えさせる。 ・ 考えをもてない子供へはかなしいか、かなしくないか等の選択をさせ、自分の考えをもたせるようにさせる。
	集団解決 5 自分の考えをグループで伝え合い、比べる。(7分) T: 友達の考えと比べてみよう。 C: かなしいと思うな。だって白馬は死んじゃったし。 C: 死んだことはかなしいけど、馬頭琴になって <u>ずっとそばにいられるから</u> 、だんだん明るい気持ちになるかも。 C: 白馬が「 <u>すぐわきに白馬がいるような気がしました。</u> 」とあるからさびしくないかな。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達の考えと比べ、伝えたり再度考え直したりさせるために、グループで話し合わせる。 ・ より多くの考えに触れさせるために、離席させて自由に交流させる。
	再自力解決 6 再自力解決をする。(13分) 「学び合い」から分かったことや考え直したことを自分でじっくり振り返り、まとめる。 (発) このお話は、ただ悲しいだけのお話なのかな。	<ul style="list-style-type: none"> ・ よりじっくり考えさせるための時間をもたせる。 ・ もう1つ発問し、スーホと白馬とのつながりを考えさせる。 ※ 自分の考えをまとめられているか。(観察・ワークシート)
まとめ・ふりかえり 15分	7 学習のまとめをする。 ・ 馬頭琴という形でずっとそばにいられるから、かなしくない。 ・ しんだことはさんねんだけど、しんでも強いつながりがあるから、明るくなれる。 ・ やっぱりしんでかなしい。 ・ 馬頭琴の音で聞く人の心をいやしているからスーホもかなしくない。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作品の主題へつなげさせるため、なるべく多くの考えを出させる。
	8 学習・「学び合い」の振り返りをする。 9 次時の学習について知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「学び合い」のよさを実感させるために、振り返らせる ※ 次時の活動の見通しをもつことができたか。(発言・観察・ノート)

板書計画

お話を、そうぞうしながら読もう
スーホの白い馬 おおつかゆうぞう 作

一年生にものあたりのすばらしさをつたえよう。

書いてあること↓とう場人ぶつ↓気もちめあて



馬頭琴をひくとき、スーホはどんな気もちなのだろうか。

かなしい
白馬がしんだから。

くやしい
スーホはねむれぬくらいだから。

さびしくない
すぐわきに白馬がいる気がするから。

かなしくない
かなしくない

◎ただかなしいだけのお話かな。

かなしい

くやしい

かなしくない

まとめ

- 馬頭琴という形でずっとそばにいられるから、かなしくない。
- しんだことはさんねんだけどしんでも強いつながりがあるから、明るくなれる。
- やっぱりしんでかなしい。

ワークシート



お話を、そうぞうしながら読もう
スーホの白い馬 おおつかゆうぞう 作

名前 ()

馬頭琴をひくとき、スーホはどんな気もちなのだろうか。

そして、つぎの日、白馬は、しんでしまいました。かなしくくやしくて、スーホは、いくばんもねむれませんでした。でも、やっどあるばん、どろどろとねむりこんだとき、スーホは、白馬のゆめを見ました。スーホがなでてやると、白馬は、体をすりよせました。そして、やさしくスーホに話しかけました。

「そんなにかなしくないでください。それより、わたしのほねやかわや、すしや毛をつかって、がっきを作ってください。そうすれば、わたしはいつまでもあなたのそばにいられますから。」

スーホは、ゆめからさめると、すぐ、そのがっきを作りはじめました。ゆめで、白馬が教えてくれたとおりに、ほねやかわや、すしや毛を、むらむらと組み立てていきました。

がっきはできあがりしました。これが馬頭琴です。

スーホは、どへ行くときも、この馬頭琴をちて、きました。それをひくたびに、スーホは、白馬をさるさるたたくやしさや、白馬にのつて草原を駆け回った楽しさ思い出しました。そして、スーホは、自分のすぐわきに白馬がいるような気がしました。そんなとき、がっきの音はますますつくつくひびき、開く入の心をゆりこかすのでした。

やがて、スーホの作り出した馬頭琴は、広いモンゴルの草原中に広まりました。そして、ひつきかいたらは、夕方になると、よりあつまつてそのうつくしい音に耳をすまし、一日のつかれをわすれるのでした。

ショーウィンドウ

本のショーウィンドウ

年 組 名前 ()

このものがたりのよきはここだよ！

馬頭琴をひくときのスーホの気もち

だい名

作しや

いつ・どこのお話

() 場めんでのスーホの () 気もち

単 元 計 画

	学 習 内 容	主 な 教 師 の 働 き かけ
1 ・ 2	<p>○ 単元の学習問題を確認し、学習の見通しをもつ。</p> <p>① モンゴルや馬頭琴についてのお話を聞いたり、映像を見たりする。</p> <p>② 「スーホの白い馬」を読み、感想を書く。</p> <p>③ 単元の学習問題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>―単元のめあて― 1年生にものがたりのすばらしさをつたえよう。</p> </div> <p>④ 試し書きをし、学習内容を決める。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 単元や教材への興味・関心を高めさせるために、映像を視聴させる。 ・ 学習の必要性をもたせるために、まずはショーウィンドウの試し書きをさせる。その際に、教師作成のモデルを見せ、見通しをもてるようにさせる。 ・ 試し書きをさせ、どんなことをどのように学習するか、焦点化させる。 ・ 並行読書を始める。
3 ・ 4	<p>○ 物語の大体を捉える</p> <p>① いつ、どこでの話か叙述からまとめる。</p> <p>② 主な登場人物を確認する。</p> <p>③ 場面はいくつあるかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 時を表す言葉に注目して考える。 ・ それぞれの場面の出来事をまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 叙述から捉えさせるために、文章に線を引かせ、書き込ませる。 ・ 文章全体を捉えさせるために、時・場所・人物の確認をさせる。 ・ 文章の流れを捉えさせるために、場面を分けさせる。その際には、時を表す言葉に注目させ、それぞれの場面を短い文でまとめさせる。
5 ・ 6	<p>〈スーホと白馬との出会いの場面〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 生まれたばかりの子馬を見つけた場面のスーホの気持ちを想像する。 ○ 白馬が羊をおおかみから守る場面でのスーホの気持ちを想像する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ スーホと白馬の出会いや羊を守った場面のスーホの気持ちを想像させるために、叙述から考えまとめさせる。
7 ・ 8	<p>〈競馬の場面・白馬の死の場面〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 白馬を殿様に取り上げられた場面のスーホの気持ちを想像する。 ○ 白馬が死ぬ場面でのスーホの気持ちを想像する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 白馬を殿様に取り上げられた場面や白馬が死んでしまう場面のスーホの気持ちを想像させるために、叙述から考えまとめさせる。
9 ・ 10	<p>〈出会いから白馬の死の場面〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ スーホの言動や様子から白馬への気持ちの変化を考える。 ○ 白馬の行動や様子からスーホへの気持ちの変化を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 中心人物であるスーホの心情や白馬の行動を捉えさせるために、叙述を追いながら変化をまとめさせる。
11 本 時	<p>〈スーホが馬頭琴を作り、弾く場面〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 馬頭琴を弾くときのスーホの気持ちを想像する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ スーホの気持ちから作品の主題を考えさせるために、叙述や前時までの学習から考えをまとめさせる。
12 ～ 15	<p>○ 自分で選んだ本の紹介をする。</p> <p>① ショーウィンドウ作りに取り組む。</p> <p>② 友達の作品を読む。</p> <p>③ 友達の作品を評価する。</p> <p>④ 単元のまとめをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ この単元での学習を生かすために、試し書きしたショーウィンドウを再度書かせ、その変容を比べさせる。 ・ 今後を生かすために、これから物語を読むときに活用できることを話し合わせる。