

国語

小学校 第6学年

OS・ソフト等

- ・ Windows
- ・ 学習者用デジタル教科書
- ・ SKYMENU Cloud

<単元・題材名等>

作品の世界をとらえ、自分の考えを書こう（やまなし）

ねらい

宮沢賢治がなぜ「やまなし」という題名にしたのかを話し合う活動を通して、物語の全体像を具体的に想像したり、表現の効果を考えたりすることができる。

主なICTの活用方法

- ・ 学習者用デジタル教科書を使って、どの言葉に注目したのかを明らかにし、考える根拠とする。
- ・ 考えを学習者用デジタル教科書のワーク（表）に整理してまとめる。
- ・ ICT 端末や大型提示装置の画面を示しながら交流し、自分の考えを分かりやすく伝える。

ICTを通じて育成する資質・能力

- ・ 考えの根拠とした叙述を明確にして、物語の全体像を具体的に考えることができる。
- ・ 学習者用デジタル教科書のワークにまとめることで、言葉と言葉との関係などに着目しながら物語の全体像や作者の表現方法を整理し、想像することができる。

実践の概要

宮沢賢治の代表的な作品である「やまなし」を基に、物語の全体像を具体的に想像する力を身に付けられるようにする。作品の全体像を想像するために、「イーハトーブの夢」から宮沢賢治の生き方や考え方を明らかにし、学習者用デジタル教科書に記録を残していく。また、その記録と、「やまなし」の叙述から考えたことを関連付けて内容を把握し、ICT 端末をノートのように活用できる学習者用デジタル教科書に考えを蓄積していく。本時は、作品の全体像を具体的に想像するために、宮沢賢治はなぜ「やまなし」という題名にしたのかを課題として設定する。導入では、自分だったらどのような題名を付けるのかというアンケート結果を提示し、課題につなげる。個人追究や全体交流では、考えの根拠となる叙述や注目した視点を、ICT 端末に示しながら交流する。終末では、仲間との交流を基にして、「やまなし」の世界について感じたことをまとめる。

児童の学びの様子

- 作品の主題についての考えを説明するために、学習者用デジタル教科書で叙述を抜き出し、矢印や図を使って構造的にまとめる姿が見られた。
- 既習の「イーハトーブの夢」で把握したことを、ICT 端末の画面で振り返りながら、宮沢賢治の生き方や考え方を深く考える姿が見られた。
- 仲間との意見交流では、ICT 端末の画面を示しながら、自分の考えと、根拠となる複数の叙述を関連付けて話す姿が見られた。



指導のポイント

- 「イーハトーブの夢」で把握したことを構造的にまとめたデジタル資料を、お互いに自由に閲覧できるようにすることで、作者の生き方や考え方に関連付けて「やまなし」の主題を考えることができるようにする。
- 「やまなし」の主題についての考えをまとめる際には、叙述を基にすること、矢印や吹き出し、図などを用いることを促し、構造的にまとめることができるようにする。