

【報告者】坂井 卓矢

【学年】 4年 【教科・単元名など】国語「文と文のつながり」

【実践内容】

紙芝居を見て、「だから」と「しかし」の働きを考える。

働きを確認後、いくつか練習問題に取り組む。

(問題例すみずみまでそうじをした。 きれいになった。)

昨日は7時に寝た。 まだねむたい。
努力した。 成功したのだろう。

「接続語ゲーム」をする。

- ・グループ毎に取り組む。
- ・「だから」と「しかし」を使って前の人の方文にどれだけつなげることができるか。
- ・できた文をグループ毎に発表する。

- ・やり方がわからな一い。
- ・書くところなくなりました。もう一枚紙をください。

本時の感想を書く。

- ・ゲームなどがとても楽しくて、みんなの発表では笑えるところもあってとても楽しかった。接続語を使っていきたい。
- ・「だから」と「しかし」が使えると文を書くのが便利になったと思った。
- ・接続語が他にもあるか調べたい。
- ・ゲームでいろいろな文ができてすごいと思った。

【反省】

これまでの取り組みから、好奇心を高めるのに有効な手段は視覚的と活動的なものであると感じている。事実、視覚に訴える教具を取り入れた際、挙手をする児童が増えたり意見交換が活発になったりする傾向が見られた。よって本単元でも興味や関心を持たせるように、次のことを取り入れた。

- ・紙芝居(視覚的な提示の工夫)

本単元の導入部において、接続語の働きと使い方を紙芝居を用いてわかりやすく提示する。

- ・グループ交流(全員に活動を確保するための工夫)

クラス全員の児童に実際に

「話す」機会と自分の考えを友達に伝え、また聞いてもらうという機会を確保するために、「接続語ゲーム」において、グループ交流を取り入れた。

本時で行う「接続語ゲーム」は、友達が作った文に、

引いた接続語カードを用いて文を続けるゲームである。「(友だちは)どんなことを言うのかな」「(

自分は)何の接続語カードを引くのかな」「どんなことを言おう」など様々なことを思うことができる。ゲーム形式にすることで、普段自分からなかなか意見を言えない児童にも意欲的に参加できるようにした。

「接続語ゲーム」において、「とても楽しかった。」「もっとやりたい。」などの意見が大半だった。しかし、「楽しかった」で終わってしまっていないか、接続語の働き・内容を理解したか、と考えたときに、子ども達の作文・日記からは「だから」「しかし」を使ったり、「まず」「そして」などの接続語を使用している子もいるが、ほとんどの子どもは使えていないような実態がある。今後も、接続語に注意して指導していきたい。

他にも、グループの人数などの場の工夫や、「接続語ゲーム」のルールの提示の仕方など反省するところはあった。

本時では、接続語に興味を持ち、働きを確認しながら適切な接続語を使えることを目標とした。今後は、実際に使用するときに「」。だから。しかし、。だから。・・・」とつなぐと、逆に文章が分かりにくくなることもある、ということも指導していきたい。

第2時での接続語から表れる気持ちを考える際にも、別の紙芝居を活用した。