

「じょうほうカード」を書こう。

第7時

ねらい：知りたいことをはっきりさせて、調べたことを「じょうほうカード」にメモする。（書く）  
 準備物：【児童】じょうほうカード、資料 【指導者】見本のじょうほうカード（例示）

	主な学習活動	教師の指導や支援、評価
導入 3分	1 本時の学習について知る。 「おにごっこ」のお話には、4つの遊び方と、そのおもしろさが書いてありましたね。今日は、他のおにごっこや遊びについて、書かれた本から自分が知りたいことが書いてあるところを見つけて「じょうほうカード」に書きましょう。	教師の指導や支援、評価 青担任、黄緑担任か司書教諭、ピンク学校司書 ・掲示している学習活動の計画表を示し、本時の学習の位置を確認する。 ・自分たちが選んだ遊びのひみつ大辞典をつくる準備の学習であるという意識を持たせる。
展開 10分	2 「じょうほうカード」の書き方を知る。 〈資料からの情報のとらえ方〉 ・遊びの名前を確認する ・絵や写真をじっくり見る ・添えられている説明の文を読む（音読する） ・遊び方を読み取る 〈じょうほうカードへの書き方〉 ・短い言葉で書く ・「おにごっこ」で使ったワークシートと同じやり方で書く	・児童が選んでいない遊びの拡大ページを掲示する。 ・児童と一緒に読み、確認しながら板書していく。 ・拡大したカードに、遊びと遊び方をまとめていく。 ・文末の表現（言い切りの形）を確認するが、統一されていれば認める。
25分	3 自分が選んだ資料を読み、カードに書く。 自分でどんどん書ける児童 ・読み返したり読み合ったりする 読み取り方が、わからない児童 ・一緒に資料を見て、質問することでみつけれられるようにする。 カードへの書き方がわからない児童 ・黒板にはってある例示や、「おにごっこ」のワークシートを示して、確かめる。	遊びは、本時までの並行読書で選ばせておく。 児童の様子に応じて、支援する。 ・資料の読み取りに困っていたり、十分に読み取れなかったりする児童に声をかける。 ・児童が見たい資料が重ならないように、コピーを準備する。
5分	4 友達が見つけた遊びについて知る。 ペアの人とカードを読み合い紹介しましょう。	評価規準 自分が選んだ遊びについて情報を取り出し、カードに書くことができる。（カード） ・相手のカードを紹介することでペアの友達のカードをしっかり読むことができるようにする。 ・良いところを見つけれられるよう助言する。
まとめ 2分	5 本時の取り組みを振り返り、次時の見通しを持つ。 今日書いた遊びのカードを使って、次の時間は、そのおもしろさを考えて書きましょう。	・一人ひとりの取り組みを認める。 ・次時への意欲につなげる。

学校図書館活用授業シート

2年生国語科

「遊びのひみつ大事典」を作ろう

4週間前

遊びについて興味を持って読み、自分が知りたいことを取り出す力をつけてほしいな。

担任

遊びという課題は、興味を持ちやすい。目的意識を明確にし、知りたいことをはっきりさせて、情報の取り出し方を知ることで、本での調べ方を身に付けてほしい。

絵や写真、文などから分かったことを、メモする力をつけたいですね。

司書教諭  
もしくは担任

資料からわかったことを2年生なりに記録できるように、簡単な情報カードを使いながら取り組んでいきましょう。

遊びについての読み物や絵本など、使えるような資料を準備しておきますね。

学校司書

学校の図書館のほかに、町立図書館でも資料を探しておきます。人数分より多い冊数があったほうがいいですね。

2週間前

「おにごっこ」の授業の準備をする。その中で使う「遊び方とおもしろさ調べワークシート」を作成しておこう。

「おにごっこ」の学習に入ると同時に、いろいろな遊びを紹介している本を教室に置き、いつでも児童が手に取って見られるようにしましょう。

子どもが使いやすいような資料を学校図書館、町立図書館から探して借り出し、リスト化しますね。

ポイント

「おにごっこ」から「遊びのひみつ大辞典をつくろう」の授業の流れを確認する。

おにごっこ	遊び方とおもしろさ調べワークシート	じょうほうカード	遊びのひみつ大辞典
-------	-------------------	----------	-----------

○「遊び方とおもしろさ調べシート」…大事な言葉を見つけながら、遊び方とおもしろさを読み取りワークシートにまとめる。

○「じょうほうカード」…資料から分かったことを、紹介する遊びの遊び方とおもしろさについてカードにメモする。筆者の名前と題名を書く。

本時までに

「おにごっこ」の学習の様子をみんなでも共有する。個別の支援が必要な児童について共通理解を図る。

学校司書と一緒に資料の確認をし、情報のえやすさなどを検討する。「じょうほうカード」の書き方を確認する。

資料ごとの特性をつかみ、情報を見つけにくい児童にはどの資料を提供するとよいかなどを検討する。

本で調べることに興味を持ち、資料を活用して自分が必要な情報を取り出し、意欲的に遊び大事典作りに取り組めるよう、みんなを支えよう。

# 単元計画

## 単元の目標

- ・身近な遊びを説明している文章を読み、書かれている内容について、自分の経験と結びつけて読むことができる。(読むこと)
- ・知りたいことから書くことを決め、示された型に沿って文章を書くことができる。(書くこと)

	第1次		第2次		第3次	
	1・2	3	4・5・6	7(本時)	8	9
 学習活動	<b>『『おにごっこ』の学習を通して、『遊びのひみつ大事典』を作ろう』</b> ・学習の見直しをもつ。 ・知っている遊びやしたことのある遊びが書かれているところを確かめる。	<b>『『はじめ』を読んで、問いを見つけよう』</b> ・段落をわけ、はじめ、中、終わりを確認する。 ・問いを見つけ、答え(遊び方と遊ぶ理由)を見つけ、ていくことを確認する。	<b>「問いの答えを見つけよう」</b> ・段落や線を引いた遊びの数から、答えの数を予想する。 ・「遊び方とおもしろさ調べシート」に書き込みながら答えを見つける。	<b>「じょうほうカードを書こう」</b> ・知りたいことをはっきりさせて、分かったことをメモする。	<b>「おもしろい遊びをえらび、おもしろさについてまとめよう」</b> ・なぜその遊びがおもしろいのが分かる文章を書く。	<b>『『遊びのひみつ大事典』を完成させよう』</b> ・自分で調べた遊びのまとめを清書する。 ・カードを読んで感想を伝え合う。
 担任の動き	・いろいろな遊びの本を紹介し、意欲的に楽しく学習に取り組めるようにする。 ・「おにごっこ」本文から知っている遊びやしたことのある遊びに線を引かせて整理させる。 ・資料を読んで、気になる遊びには付箋を貼らせていく。	・遊ぶ理由は、おもしろさであることをおさえる。 ・知っている遊びとつなげて考えさせる。 ・会話以外の「」の使い方を知らせる。	・ワークシートへの書き方を示す。 ・「また、ほかに」と「ところが」の違いや「このように」などの接続詞に注目させる。 ・遊びに名前をつけて整理しやすくする。 ・「おには」「逃げる人は」の主語を明確にして、おもしろさを考えるようにする。 ・一人一人の作業を見守り、状況に応じて支援する。	・「じょうほうカード」の書き方を示す。 ・正確に情報を抜き出すことが難しい児童には、コピーして線を引いたり読んであげたりする。 ・授業後に、正しく情報がぬきだせているかチェックする。	・「じょうほうカード」と対応させて、自分の考えが書けるようにワークシートを準備する。 ・	・書くことに意欲を持てるように型を示す。 ・絵を入れることを認めるが文が書くことを優先させる。 ・作品をを読み合い、よいことを感想として伝え合うことを確認する。
 担任もしくは司書教諭の動き	・どの資料が情報を取り出しやすいか検討し、情報の読み取りが難しい児童にすすめたい資料を選んでおく。		・例示に使う掲示物や画像などを、担任と分担して準備する。	・「じょうほうカード」の書き方を示す。 ・担任と事前に打ち合わせをしておき、情報を抜き出すことが難しい児童の個別の支援に当たる。		≪事後≫ ・担任と学校司書に、図書館活用の視点から振り返ってもらい、記録に残す。
 学校司書の動き	・資料を揃え、教室に置けるようにする。	・付箋が貼られている資料を確認し、その遊びについて児童がどのように調べカードを書くか、予測を立てておく。		・情報の取り出し方や「じょうほうカード」の書き方を示す。 ・担任と事前に打ち合わせをしておき、個別の支援に当たる。		
評価規準	<b>【関】</b> ・「遊びのひみつ大事典」を作ることに興味をもち、進んで話し合いに参加している。	<b>【読】</b> ・問いの文を読み取っている。	<b>【読】</b> ・遊び方とおもしろさについて読み取り、ワークシートにまとめることができる。	<b>【書】</b> ・自分が選んだ遊びについて情報を取り出し、カードに書くことができる。	<b>【書】</b> ・自分が選んだ遊びのおもしろさについて、簡単な構成で書くことができる。	<b>【関】</b> ・友達が書いた遊びに興味を持って読んで読み、感想の交流をしようとしている。

※授業の視点・・・知りたいことをはっきりさせる手立てとして、完成品のモデルを示したことは有効であったか。