

主語と述語に気を付けながら場面に合ったことばを使おう



学年	小学校 2 年生
教科（授業内容）	国語（主語と述語）
情報提供者	品川区立台場小学校
学習活動の分類	B．学習指導要領に例示されてはいないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの
教材タイプ	ビジュアルプログラミング
使用教材	Scratch 2（オフライン版をインストール）
コスト・環境	学校所有のタブレット型端末 1 人 1 台利用
都道府県	東京都

学習活動の概要

● 単元や題材などの目標

自分が表現したい場面に必要な助詞を選択して文に表すことを通して、文の中における主語と述語の照応関係や助詞の正しい使い方について理解することができる。

● 単元や題材などの学習内容

児童はこれまでに、教科書の絵などを見ながら「だれが」「どうする」という文型でお話を作ったり、既習教材の文から、主語と述語を探したりする学習を行ってきた。それらの学習を通して、自分がこれまでに書いてきた文や生活の中で話したり聞いたりする文の中にも、主語と述語があることに気付き、その関係について理解している。

本単元においては、これまでの学習を踏まえながら、主語と述語の照応関係や助詞の正しい使い方について注意して、文を作ることができるようにする。また、プログラミング体験を通じて作成した文を基に、どんな場面なのかを説明し合うことを通して、場面に合った言葉を使おうとする意識を高めていく。

● プログラミング体験の関連

児童はまず、1 時間目において、文の中での主語・述語の使い方を学ぶことを通して、助詞の「が」及び「は」の役割に気付く。単に「が」「は」というだけでは意味をなさない文字も、ここで主語・述語を学んだ児童にとっては助詞の「が」「は」という意味のある文字へと変わったことになる。続く 2 時間目では、助詞の「を」や「に」を使って、主語と述語で構成された文をさらに詳しく表現する。ただし、主語と述語の関係を捉えた上で適切な助詞を当てはめなければ、同じ登場人物でも状況が全く異なってしまう。それだけでなく、「ボールを投げる」、「かごに入れる」等のように、目的語として使用するつもりだった言葉が、助詞の使い方ひとつで「ボールは投げる」、「かごが入れる」等のように、現実的には考えにくい文になってしまうこともある。

そこで本時では、一つ一つの助詞の意味を捉えた上で、自分が意図した場面（条件）に応じた助詞を選択していく Scratch のプログラミング体験を学習に取り入れることで、主語と述語の照応関係や助詞の正しい使い方について理解することができるようにする。

本時の指導に当たっては、まず、学級全体で「ねこ（ ）ねずみ（ ）おいかける。」の文を例に助詞の役割に気付かせるとともに、Scratch の基本操作について説明し、学習の導入を行う。ここでは、助詞の「が」または「を」を選択して文に当てはめ、1 文字入れ替わるだけでも場面（イラスト）が変わってしまうことに気付くようにする。

次に、「わたし（ ）ボール（ ）かご（ ）なげた。」の文に、助詞の「は」「を」「に」を選択して当てはめるプログラミング体験を行う。これにより児童は、どのように順序立てて文字を組み合わせれば自分が表現したい場面（イラスト）になるのかを試行錯誤していくことになる。さらに、自分が作った文をイラストとともにペアやグループで伝え合うことにより、友達の表現との共通点や相違点に気付き、それぞれの主語と述語の照応関係や助詞の正しい使い方について考えることができるようにしていく。

Scratch のプログラミング体験を学習に取り入れることにより、助詞の正しい使い方についてすぐに理解することが難しい児童であっても、自分が入力した助詞の組み合わせにより場面（イラスト）が変化することから、選択した助詞が適切であったかどうかを即座に確認することができ、助詞の正しい使い方について気付くことができる。また、一定程度助詞の正しい使い方について理解している児童にとっても、選択した助詞による場面（イラスト）の違いを考えていくことにより、主語と述語の照応関係や助詞の正しい使い方の理解が一層深まることにつながると考えられる。

なお、本時では、「は」「を」「が」「に」の助詞の基本的な役割を考え、どのような条件に応じて助詞を当てはめていけばよいのかを試行錯誤することが可能となるよう、短く簡潔な単純化された例文を用いることとした。

学習指導計画

総時数 2 時間

時	主な学習活動
1	「友達は何をしているのか」を言葉で説明し合うことを通して、文の中での主語・述語や「が」、「は」の役割に気付き、主語・述語を結び付けて場面を説明する。
2	Scratch を利用して、「は」、「を」、「が」、「に」の助詞を入れ替えながら文を作成することを通して、主語・述語・助詞の役割に気付き、それぞれを結び付けて場面を説明する。（本時 2 / 2） ※学習指導要領に記載のある助詞「へ」については、今回の授業では扱わなかったが、別の授業時間において扱うこととする。

本時の学習（2 / 2 時間）

1) 本時のねらい

Scratch を利用して、「は」、「を」、「が」、「に」の助詞を入れ替える文を作成することを通して、主語と述語の照応関係や助詞の正しい使い方について理解することができる。

2) 新学習指導要領上の位置付け

国語 〔第 1 学年及び第 2 学年〕 2 内容〔知識及び技能〕

（1）言葉の特徴や使い方に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ウ 長音，拗音，促音，撥音などの表記，助詞の「は」，「へ」及び「を」の使い方，句読点の打ち方，かぎ（「」）の使い方を理解して文や文章の中で使うこと。

3) 本時の展開

1. 本時の課題をつかむ。

学習課題	場めんに合ったことばをつかおう
------	-----------------

・前時の学習内容を振り返るために、「さとうさん」、「わらった」という言葉を提示し、助詞がなければ文として成立しないことに気付くようにする。

・Scratch の画面上で「ねこ（ ）ねずみ（ ）おいかける。」の例文を示し、教師が操作をしながら助詞「を」及び「が」を当てはめ、助詞が 1 文字入れ替わるだけで場面が全く別のものになることに気付くようにする。

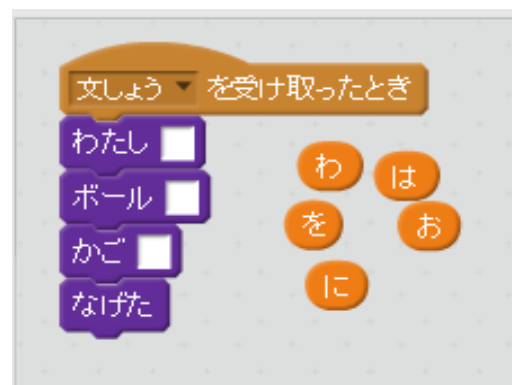


- ・「ねこがねずみを おいかける」場面にするため、Scratch の画面上で適切な助詞をあてはめるよう指示し、基本的な文の作成方法や Scratch の操作に慣れるようにする。



2. プログラミング体験を通じて作成した文を基に、場面に合った言葉を使ってペアで説明し合う。

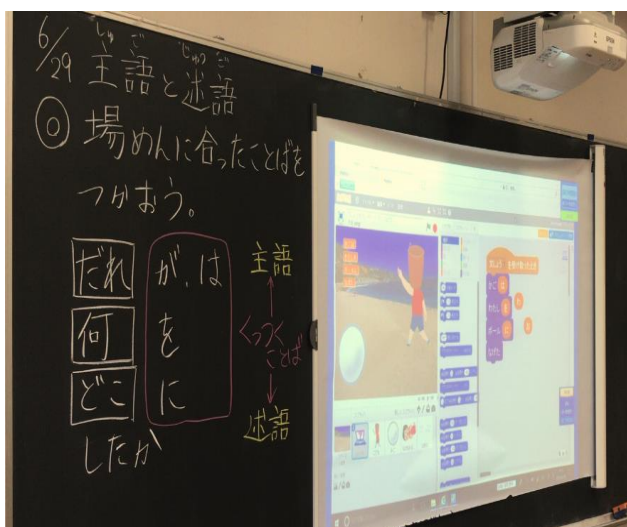
- ・Scratch の画面上で「わたし（ ）ボール（ ）かご（ ）なげた。」の例文を示し、下図（左）のような場面をつくるためにはどのように助詞を組み合わせればよいかを児童に問いかけ、隣同士のペアで相談しながらプログラムするように指示する。
- ・児童の発言を促しながら、「わたし（わ）」・「ボール（お）」という誤った助詞の使い方も提示しつつ、助詞の役割を果たす「は」、「を」、「に」の正しい組み合わせについて確認する。
- ・できた場面を見ながら、クラス全体で文を音読し、助詞の役割を含めた主語と述語の照応関係について実感させる。



- ・「わたしは ボールを かごに なげた」とは異なるパターンで助詞を組み合わせた場合、場面がどのように変化するか隣の席の友達とペアで説明し合う。
- ・ペアで話し合ったことを基にして、他の人とも場面を説明し合えるように、タブレット型端末を持って席を移動しながら相手を替えていくように促す。
- ・説明の際には、画面を見せるだけでなく、「主語」や「述語」、「は」・「を」・「に」ということばを使いながら、どんな場面になるかを伝え合うようにする。

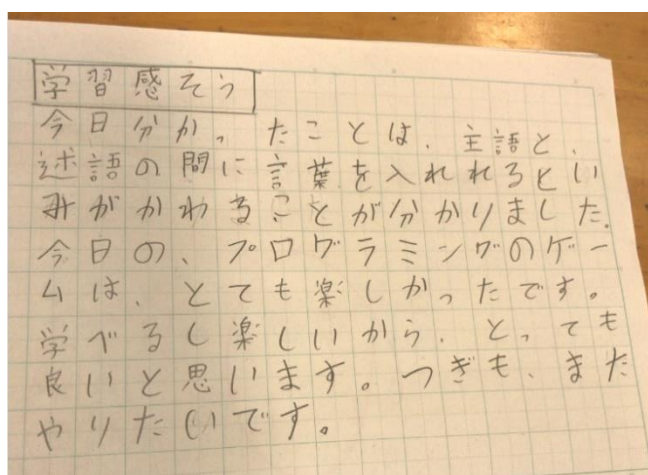


3. ペアで説明し合ったことを基に、どんな場面を表す文を作ることができたか発表し、クラス全体で、場面に合った主語と述語の照応関係や助詞の正しい使い方について確かめる。



4. 本時の学習を振り返る。

- ・本時の学習を確かなものとするために、児童の生活の中にある場面を例として提示し、助詞を適切に使った文を書く機会をつくる。（児童が育てている野菜に水をやる場面：「先生（ ）ミニトマトのなえ（ ）水（ ）やる」を、文で適切に表現することができるか評価する。）
- ・本時の学習の振り返りを行う。



<資料>

該当 Scratch のリンク

- ・「ねこ（ ）ねずみ（ ）おいかける」

<https://scratch.mit.edu/projects/226360582/#editor>

- ・「わたし（ ）ボール（ ）かご（ ）なげた」

<https://scratch.mit.edu/projects/226588348/#editor>