

Ⅰセット5過程方式

3年A漢字



授業実践記録と解説

(紹介および解説の文責：乗木養一)

本時指導過程の解説

配当時間の目安 26-32分間

時間配分の目安

- 1-2分間
 

**1. (音) 読みかた**

  - 卓球の試合で【負ける】【勝つ】の場面をあらわす2枚のイラストをもとに「勝」に注目させ、音訓を教える。
  
- 1-2分間
 

**2. (義) 意味**

  - 「かつ」(相手を打ち負かす)という意味を確認する。
  
- 11-13分間
 

**3. (形) 字体**

  - 字体を分析し、「月ソニ人カ」を見いだせるようにする。
  - 漢字まちがいさがしをする。
  - 自分が覚えやすいと思う〈書きかたストーリー〉をつくる。
  
- 4-5分間
 

**4. (語イ) コトバあつめ**

  - 「勝ち負け」「勝負」「～に勝つ」「ゆう勝」などの意味を考える。
  
- 9-10分間
 

**5. 文づくりとその交流**

  - 「勝負」「勝ち負け」などのコトバを入れた文をつくる。

一般的な指導過程

「Ⅰセット5過程方式」による  
新出A漢字のとりたて指導 略説

- I. (音) 読みかた**
  - 体験との結合による興味づけ。
  - 使用例から読みかたを確かめる。
  
- II. (義) 意味**
  - 意味の手がかりは、訓、使いかた、実物、絵・写真・実演、成り立ちなどから。
  - 主要な意味をとりあげる。
  
- III. (形) 字形**
  - 字形の組み立て、似た字形に着目させる。
  - 画と筆順を確認する
  
- IV. 漢字語(熟語など)の学習 (語イをふやす)**
  - およその意味や使い方がわかるコトバを集めさせる。
  - 初めに意味ごとに数例の典型的な例文を示したり、口頭作文を発表させたりすると、文づくりのイメージをつくりやすい。
  
- V. 文づくりとその交流**
  - 文づくりに使うコトバは、なじみがある語だけにしぼる。
  - 同じコトバを使った文を続けて発表させる。

いずれの過程でも、発表し、聞きあうことを重視して指導する。

# 授業記録

(授業者による記録をもとに紹介者が構成した)

2021年1月26日 火曜日

東京都公立小学校3年生14名の学級

## 板書

## 授業記録

発言者 T…授業者  
C…学習者

○授業者のふりかえり  
★授業記録の紹介者による解説・注

### 1. 音（読みかた）の指導

- T1 今日には絵を見せます。  
C1 えっ！？  
C2 絵だけに。(笑)  
T2 (この学級の) Aさんの好きなスポーツ。  
C3 卓球！  
T3 そう、さすが！  
T4 (イラストを見せながら) 卓球の試合に……  
C4 負ける。  
T5 こっち(負)は、もう習った漢字です。  
(イラストを貼る) **板書1**  
T6 今日は逆に……  
C5 勝つ！  
T7 (イラストを出しながら) ……テツテレーン♪  
T8 負けるの反対は？ **板書2**  
CC 勝つ。  
T9 そうですね、今日の漢字は「勝つ」です。  
T10 ということで、勝つ、という漢字はこれです。  
(文字黒板を貼る) **板書3**

### 板書1

○絵を見せる前から気付く。

### 板書2



- C 6 え、これ、漢字ドリルにのってるの？
- C 7 先生、先生！あと、勝利のショウとも読む。
- T 11 そうだね。素晴らしい。よく知ってるね。
- C 8 (漢字ドリルの) 17にあった！
- T 12 今日は少し先の漢字。ドリルでいうと17番にのっています。
- T 13 みんな、読みかたはだいじょうぶですね。
- C 9 「かつ。」
- C 10 「ショウ。」
- T 14 そうです。音読みは「ショウ」。
- T 15 で、訓読みは「かつ」。 板書4
- C 11 うん、どう書くの……。
- C 12 むずっ。
- T 16 そうなの。難しいでしょう。
- C 13 え、そう？
- C 14 けっこう難しい。
- C 15 これ、すごく画数が多い。

## 2. 義(意味)の指導

- T 17 ということで、意味はわかります？ 勝つだね。 板書5
- C 16 相手を負かす。(ドリルに書いてある意味)
- C 17 「負かす」って言いかた、ひどすぎるでしょ。
- T 18 「勝つ」の言葉の意味を説明するために、「負かす」という言いかたをしているんだね。「相手を負かす」、つまり「勝つ」ということ。

## 3. 形(字形)の指導(① 字体の分析)

- T 19 ということで、今回はとても画数が多いので、ストーリー作りが大事になってきます。
- C 18 月と券。
- T 20 そう。まず、「月」。「月」書いて…。
- C 19 券。
- T 21 月たす……。
- C 20 商品券の券。
- T 22 よく知ってる、そうそう。
- T 23 まず、「月」。「月」のその次、「ソ」。  
「ニ」って書いて、そのあとに、「人」。  
そのあとに「ちから(力)」。 板書6
- T 24 こういうふうに書きます。
- T 25 で、どうやって書くかという、月、ソ、ニ、

月  
+  
ソ  
+  
ニ  
+  
人  
+  
力

○通常、漢字ドリル掲載順に教えているため、探している。

板書4



板書5



○「月と券」と言った子に「そう。」と言っ  
てしまったが、実際は  
「券」ではない。間違  
いやすいので、ここ  
で出てきて良かった。何  
度かTも「そうそう」  
と返してしまったが、  
あとで修正すること  
になる。

★まちがいを訂正しな  
いと尾を引く。「そう

- 人、そしてカ。  
 CC つき（月）ソニひと（人）ちから（力）。  
 T 26 ということで、皆さん、はい（人差し指を出して）。  
 じゃあ、行きますよ。（そら書きをする）  
 1, 2, 3……11, 12。  
 T 27 もう一回やりましょう。  
 1, 2, 3……11, 12。  
 T 28 月、ソニ人カ。

### 3. 形（字形）の指導（② まちがいさがし）

- T 29 というわけで、今回の漢字はとてもまちがいやすい字です。  
 T 30 ジャジャン（まちがいさがしのカードを出す）  
 まちがいさがしをしま～す。板書7  
 CC イエーイ。  
 C 21 あ、おれ、まちがいさがし大得意だから。  
 T 31 1番①  
 CC （すぐまちがいに気づいて）「ハイ」「ハイ」  
 T 32 2番②……。 （と、順に貼っていく）  
 （4番④まで貼り終わる）  
 CC 2番②は「カ」がちがう……。  
 T 33 さて、まちがいさがしです。  
 CC あー、わかった、わかった、わかった。  
 （ほとんどみんな手をあげる。）  
 T 34 この中に正しい漢字はありますか。  
 CC はい！  
 T 35 では、手をおろしてください。  
 「1番」①が正しいと思う人。手をあげてください。  
 （だれも手をあげない）  
 T 36 「2番」②が正しいと思う人？（だれも手をあげない）  
 T 37 「3番」③が正しいと思う人？（手をあげている人を数える。全員）  
 T 38 「4番」④が正しいと思う人（だれも手をあげない）  
 …はいないね。  
 T 39 「3番」③が正しいですね。正解です！  
 T 40 じゃあ、なんで「1番」①はちがうの？  
 CC はい。  
 C 22 ニじゃなくて、三本ある。  
 T 41 そうだね、ここが「二に人」だったのに、「三人」になっちゃってる。二人が三人になってるね。  
 T 42 まちがいやすいです、三本にしないでくださいね。

そう」によって、P.6  
 のC 36「月の旅行券…」  
 まで「刀」の印象が続  
 くことになる。

板書7



- C 23 はい。「2番」②もまちがっている。
- C 24 はい！（もう、次のまちがいを言いたくて、待ちきれない）
- T 43 じゃ、「2番」②は何がちがいますか。
- C 25 えっと。力が刀になっている。
- T 44 はい。ここが刀になっちゃってますよ。ここは、力です。
- T 45 「3番」③は合ってます。
- T 46 「4番」④は何がちがうでしょう。
- C 26 人が上に出てない。
- T 47 はい。ここが二の上に出てないといけない。なのに、出ていないのでダメです。
- C 27 しかも、一本めのところから出てないといけないのにさ、出てない。
- T 48 もう一度言ってもらえますか。
- C 28 人のほらいが、二の二本めのところから出てる。
- T 49 これ、気が付きましたか。
- C 29 はい。
- T 50 正しくは、ここから出ないといけません。こうです。  
この下から出ているのはまちがい。実は、この「勝つ」という漢字のここにはおにぎりがあります。
- C 30 おにぎり♪
- C 31 小さい三角。
- C 32 三角形。
- T 51 そう、小さいおにぎり。
- C 33 正三角形。
- T 52 正三角形かはわからないけど、ここに三角おにぎりがあります。

### 3. 形（字形）の指導（③ 書きかたストーリー）

- T 53 じゃあ、これ、ストーリー作れる人います？  
「勝」はとても画数が多いので、ストーリーづくりが大事になってきます。自分が覚えやすいと思う〈書きかたストーリー〉を考えてつくりましょう。
- T 54 （C39 拳手）おお、すごい。思い浮かんだの。  
C39 さん、じゃあ、書いておいて。
- C 34 先生が、おお！って言ったけど、なんで。
- T 55 だって先生もストーリー、一生懸命考えたもの。
- C 35 へえ～、先生も考えたんだ。

○算数で三角形の名前を学んだばかりだった。

★「おにぎり」の部分の評価については、P.12の〔注〕参照。

- T 56 では、C36さんどうぞ。
- C 36 月の旅行券をもらえたのは、サッカーの試合に勝ったから。
- T 57 月の旅行券。ああ、右側が券だから。  
でも、「券」って漢字まだ習っていないんだよね。  
あ！しかも、これ券じゃない！
- CC 「券じゃないの？」「えーっ！」
- T 58 （「券」を板書して）「券」は、ここが刀。  
（説明のあと板書の「券」を消す。そのため P.2 に示した「板書」には、記載していない）
- CC 「あっ、そうか。」「そうなのか。」
- T 59 残念ながらこれは券じゃなかった。旅行券の「券」と「勝」、とても似ていますよね。
- T 60 何か思いつきますか。
- C 37 思いつきませ〜ん。
- T 61 先生も結構考えました。
- C 38 先生も思いついたの？じゃあ、C39さんのあとにやってください。
- T 62 では、C39さん。
- C 39 月曜日「ソニ人力」と書いてあるサインをもらうジャンケンで勝った。
- CC お〜。（みんなが拍手）
- T 63 月は「月曜日」にした。ソニ人力。…と書いてあるサインをもらうジャンケンで勝った。板書8  
「月曜日、ソニ人力、で勝った。」と。
- C 40 月を見て、ソう思った。あの二人は、力が入ってそうだから、しあいだ勝てそうだ。
- T 64 すごーい。
- CC 「すごーい。」「すごーい。」
- CC 「ヒューヒュー。」（拍手）
- T 65 「月、ソ、二人、力が入っていきそうだから、勝ちそう。」いいですね。
- C 41 先生は？
- T 66 先生の考えたストーリーも月にしました。
- C 42 月、多いね〜。
- 月の夜、ソっと二人でカくらべの勝負する。
- C 43 ああ〜。
- C 44 勝負。勝か。
- C 45 勝負の勝だ。
- C 46 決勝をする。
- T 67 「決勝」でもいいですね。

○よくできたストーリーだと思う。しかし「券」は間違いだったので、ここで修正することに。



★「券」は6年配当。

○先生とじゃんけんして勝った人が何か権利を得られる、というのがクラスの恒例イベントである。

板書8

書きかたストーリー  
月曜日「ソニ人力」と書いてあるサインをもらうジャンケンで勝った。  
月を見て、ソう思った。あの二人は、力が入ってそうだから、しあいだ勝てそうだ。  
月の夜、ソっと二人でカくらべの勝負する。

- T 68 月の夜、ソっと二人でかくらべの勝負する。  
 C47a はい、先生、おれも～！  
 T 69 お、C47さんも思い浮かびましたか。  
 C47b ちがう、コトバだよ。  
 T 70 コトバあつめは、まだこれからですね。  
 T 71 では、みなさん大丈夫ですかね。  
 月、ソ、ニ、人、力で勝つです。覚えられそうですね。  
 C47c おれ、コトバ言いたくて。  
 T 72 ではでは。難しいので、書きかたしっかり覚えてください。  
 T 73 (まちがいさがしのカードを指して) まちがえやすいところ、ここ、しっかり気をつけてください。  
 C 48 (ストーリー) 先生の採用させてもらおう。  
 T 74 ストーリー、どれもいいですね。よく考えましたね。  
 短い時間に。先生時間かけて考えました。  
 C47d 先生、コトバ言いたい。  
 T 75 はい。じゃ、書くのは後で。コトバ集めしましょう。

#### 4. コトバ集め

- T 76 では、C47さん。  
 C47e えっと～、〈勝利〉。 板書9  
 T 77 勝利。いいですね。勝利するって、わかるよね。  
 C47f えっと～、なんか、サッカー…。  
 C 49 〈決勝〉。  
 T 78 決勝。「決まる」って、みなさんもう習いましたね。  
 CC 「はい。」「決勝戦。」  
 C 50 〈全勝〉。  
 T 79 全勝。「全部勝つ」の全勝。  
 C 51 〈勝者〉。  
 T 80 勝者。「勝った人」ということですね。  
 T 81 続々と3年生で習った漢字が出てきますね。  
 C 52 〈勝負〉  
 T 82 先生も出しましたけど・・・(「勝負」を黒板に書く)  
 これ、なんと読みますか。

○ Tがストーリーを言う間も、「月の夜」と繰り返したり、かくらべの後に「それで勝った」など子どもたちが考えたつぶやきが聞こえる。

○ C47さんはコトバ集めが大好き。知っているコトバを早く言いたい。

#### 板書9



- C 53 「勝負。」
- T 83 「勝ち」と「負け」。これ、反対の意味の漢字でできている言葉です。  
反対の意味の漢字でできている言葉覚えてください。
- C 54 はい。漢字使っているか、わからないけど。「勝つ」を使っているか分からないけど、〈ゆう勝〉。
- T 84 優勝。そうです。優勝の優は、Bさんの優。優しい、優れているという意味。
- T 85 どうぞ、他にありますか。
- C 55 〈勝ち目〉。
- T 86 ああ～、よく知っているね。「勝ち目」って言葉で、「勝ち」という送り仮名が使えるね。「勝ち目がない。」絶対に勝てないな、という時に使います。
- C 56 優勝を使って、〈準優勝〉。
- T 87 最後に、「勝負」を送り仮名をつけて書くと、どうなりますか。
- C 57 〈勝ち負け〉。
- T 88 そうですね。

### 5. 文づくりとその交流

- T 89 すごい、コトバもたくさん出たし、……書きかたしっかり覚えてくださいね。  
では、ノートに……。  
ぜひ、この『勝負』勝つと負ける、反対の意味でできている漢字、書いてください。  
それと、これに送り仮名つけたら、こうなるよね、『勝ち負け』も書いておいてください。  
あと、皆さんの好きな言葉も書いて文作りしてください。  
ストーリーも、自分の覚えやすいもの、自分が覚えられるものを書いてください。
- C 58 もう（書いて）いいの。
- T 90 どうぞ。
- T 91 （C 59さん、手をあげる）C 59さん。まだですよ。
- C 59 あはは、そうだった。

■個別に書く時間■  
（3分タイマー）

★文づくりの前、板書の一斉読みがあればよかった。



T 92 では、時間なので一度書くのをやめてください。  
 C 60 今ちょうど書き終わりました。

■発表■

C 61 C 62さんがたっ球大会でゆう勝していたから、  
 いいなと思った。 板書10

CC おお、本当のことだ。(みんなが拍手)  
 T 93 C 62さん、おめでとうございます。  
 C 62 ありがとうございます。

C 63 スーペルコパの決勝戦で、バルセロナが負けて、  
 アスレティック・ビルバオが勝利した。スーペ  
 ルコパとは、スペインでいちばん強いチームの  
 ことです。

C64a C63さんは興味ないと思うけど。はい！  
 C64b 「勝負 勝負ウ！！」  
 (アニメのキャラクターの真似をしている。)

C65a えっと～、ゲームで…。  
 C65b ゲームで、相手とたたかっていたら、ようやく  
勝利した。

T 94 ようやく勝利した。ようやくは、やっとということ。

C 66 ゲームの勝ち負けは関係ない。  
 T 95 はい、「勝ち負けは関係ない。」

C 67 決勝で、初ゆう勝をかけて天理が わせだとた  
 たかった。28対55で勝って、ゆう勝した。

T 96 決勝と、優勝、勝って、3つの言葉を使ったんです  
 ね。

T 97 はい、もういいですか。では、勝つ、という字、覚  
 えてください。  
 全勝とか、決勝とか、皆さんの書ける漢字のコトバ、  
 いっぱいあります。  
 では、終わります。

○ おにぎりの話は印象的だったらしく、ほとんどの子が意識して書いていると  
 感じられた。また今まで指導した漢字の中ではかなりきれいに(形が整っている)  
 字を書いている子が多かった。(授業者)

板書10

文  
 ○さんがたっ球大会でゆう勝して  
 いたから、いいなと思った。

○「勝ち負けは関係ない」は、結果に強くこだわらずに全員遊びや体育のゲームで険悪になる子に向けてTが繰り返すことば。  
 ○ C67 は文作り大好き。いくつも言葉を入れて一つのお話のような長文を1学期からずっと作ってきた。  
 ○数ページにわたる創作物語を文作り(宿題)で書いてくることのある児童が複数いる。

## 本時までの経過

本時：2021年1月26日 火曜日

2020年度は、年度はじめに新型コロナウイルス感染症対策のための臨時休業となった。漢字の指導は、この休校期間中に、新出漢字を①読み②意味③漢字の書き方、ストーリー作り④コトバ集め⑤文作りとして、ノートに書いてくる課題を出し、1学期に学習する半分程度を自主学習で取り組ませた。登校日に書きかた指導し、書きかたのプリントをノートに貼らせて、家庭の協力をお願いしたところ、基本的なノート作りはできるようになった。

登校できるようになってからは、発表ができなかったため、毎日1字～2字、教材会社の漢字ドリルに出てくる順（教科書に出てくる順）に宿題で各自やってこさせるようにした。

発言、会話がある程度OKとなつてからは、何回か朝学習の時間や、授業時間に漢字の学習をみんなで行い、空書き、意味の確認、コトバ集め、文作りを行った。

本時のころになると、マスク着用のもと、話し合いが実施できるようになった。  
(授業者)

## 本時授業過程の解説

(文責：紹介者)

### 1. この漢字の指導の最重点

- ① 3年生にとっては、複雑な字形をしていることから、〈字体の分析〉、〈まちがいさがし〉、〈字体ストーリー〉\*をつくる過程を通して、「勝」の字体をよく観察し、正しく書けるようにする。
- ② 「勝負」「勝ち負け」「ゆう勝」など、「●かつ」にかかわりのある漢字語を使うことができるようにする。

\* 〈字体ストーリー〉とは、ひとつの漢字の字体に着目し、構成要素に分解してつくった短文のこと。その漢字の基本的な意味、あるいは代表的な漢字語の意味とむすびつけることにより、すじにそった短文をつくる過程を重視する。単に、筆順を口でとなえて覚えるだけにとどめない。児童とは〈書きかたストーリー〉と称してとりくんでいる。

## 2. 指導の工夫

- ① 意味が「❶かつ、❷まさる・すぐれている、❸景色・風景がよい」など複数あるが、学年段階を考え基本的な「❶かつ」のみを指導する。
- ② 書きだすまえに、こみいった字形をよく観察し、組み立てにそって部分にわけるところを習慣化するために、〈まちがいさがし〉と、〈書きかたストーリー〉にとりくむ。

## 3. 予告と導入

この字をまなぶことを事前には予告せず、導入で既習の「負」からはいり、「負ける」「勝つ」の場面の心情が想起できるイラストを対比させ、核心に引き込むようにした。そのうえで、「勝」を学習することを提示した。

## 4. 指導の順序

「一般的な指導過程」の順をおったが「Ⅲ（字形）」に時間をさいた。

## 5. 個別学習と集団での学習

書く活動、読む活動と、話し合い活動の区別とつながりを明確にして進めている。

## 6. 他者へのマナーと、授業のルール

- ① なかまを認め合う学級づくりが基盤となっている。本時でも何回か、誰かの発言に拍手している場面がみられた。教室に温かい空気が流れた。
- ② 読むときは読む、ほかのこと（話す、書く）はしない。話すときは話す、ほかのこと（読む、書く）はしない…の区別をする意識が教師にも子どもにも浸透しつつある。

## 7. 主発問例

\*今回（勝）はとても画数が多いので、ストーリーづくりが大事になってきます。自分が覚えやすいと思う〈書きかたストーリー〉を考えてつくりましょう。

## 8. 評価

### (1) 評価の観点

- ① 〈書きかたストーリー〉をつくる過程で、「勝」の字体を観察し、意味と字体の関連を考えることで、より確実な字体の定着を図ることができたか。
- ② 「勝負」「勝ち負け」などのコトバを使って文をつくることができたか。

### (2) 評価の方法

授業における形成的な評価、提出されたノート、2週間後の小テスト、一か月後のテスト。

## 定着状況

(授業者から寄せられたデータをもとに紹介者が構成)

### 定着調査 (対象14人)

- ① 授業で書いたノート ② 2週間後の小テスト ③ 1か月後のテスト

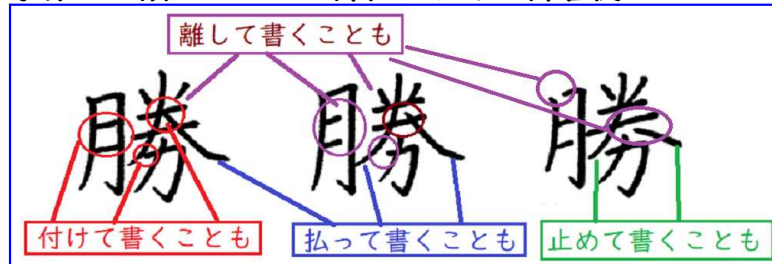
誤字例	①	②	③
A 勝	0名	2名	②に対して「三人ではなく、二人だったよね。」と伝えたところ、つぎのテストから正しくなった。
B 勝	1名	1名	つぎのテストから正しくなった。
C 勝	2名	2名	②に対して「おにぎりをわすれないで。」と伝えたところ、つぎのテストから正しくなった。
正答	11名	9名	14名

#### 【紹介者による注】

「C」は、授業記録にみられるような「おにぎり」がない。教科書体をもとにすると、ととのった字形とはいえないかもしれないが、字体の正誤という点からは、あやまりといえない。

新出漢字の指導の際は、小学校では教科書体で教えるのが正しいが、評価の際は柔軟に扱うのがよい。

#### 字体の正誤についての評価における許容例



点画をつけるか・はなすか、終筆をはらうか・とめるかについては、いろいろな書き表しかたがある。これらのちがいは、字体の判別の上で問題にならない。

『常用漢字表の字体・字形に関する指針(報告)』  
文化審議会国語分科会(2016年2月29日)を一部改編