

小学校第3学年 国語科学習指導案

日 時 平成30年6月29日(金) 2校時
 指導者 教育センター所員 橋本 亜紀

1 単元名 「しかけ」のある物語のおもしろさについて、感想や考えをつたえよう

教材名 「ゆうすげ村の小さな旅館」(東京書籍 3年上)
 副教材 『ゆうすげ村の小さな旅館』茂市久美子 作
 『車の色は空のいろ 白いぼうし』あまんきみこ 作

2 単元について

(1) 単元観

本単元の重点指導事項は、現行学習指導要領「C 読むこと」の「オ 文章を読んで考えたことを発表し合い、一人一人の感じ方について違いのあることに気付くこと」である(新学習指導要領「オ 文章を読んで理解したことに基づいて、感想や考えをもつこと」「カ 文章を読んで感じたことや考えたことを共有し、一人一人の感じ方などに違いがあることに気付くこと」に相当)。

本教材は、「ゆうすげ旅館」の1年間を舞台にしたファンタジー作品『ゆうすげ村の小さな旅館』(茂市久美子 作)に収録されている12話中の第1話であり、旅館のおかみであるつぼみさんと美月(実はウサギ)の心温まる交流を描いている。教材文中には、物語を面白くするために、美月がウサギだと分かる伏線(以下、教科書に倣って「しかけ」とする)が随所にちりばめられており、児童が興味・関心をもって「しかけ」を見付けたり、「しかけ」について自分なりの感想や考えをもったりするのに適した教材である。

また、収録されている続きの11話の短編を併せて読むと、作品全体を通して仕組まれた「しかけ」に気付くことができることから、シリーズ作品を通して読むことの面白さに気付かせることのできる教材でもある。特に、11話中5話は、物語を読み進める中で登場人物の正体が明らかになる、という教材文に類似した「しかけ」が仕組まれている。

なお、新学習指導要領では、読書の意義や効用に関する指導事項が新設される(〔知識及び技能〕(3)「オ 幅広く読書に親しみ、読書が、必要な知識や情報を得ることに役立つことに気付くこと」)。中学年の児童については、「読書する本や文章の種類、分野、活用の仕方など、自分の読書の幅を広げていくこと」「読書によって、疑問に思っていたことが解決したり、新しい世界に触れて自分の興味が広がったりする楽しさを味わうこと」の重要性が示されている。今後、資質・能力の3つの柱に基づいた評価が行われるようになる際は、本指導事項も評価規準として適用すべきものとする。

児童から出されるであろう「しかけ」の例

	分類の例	「しかけ」に関する叙述	児童が「しかけ」と考える理由・根拠
登場人物の様子や行動	名前	「宇佐見」 「美月」 うさみみづき 「ウサギダイコン」	・ウサギに似ているから。 ・満月で、ウサギが餅つきをしている様子が思い浮かぶから。 ・音の響きから、ウサギの耳をイメージするから。 ・つぼみさんも聞いたことがないということは、人間の世界にはないダイコンかもしれない。 ・ウサギが作っているから、わざとこの名前にしたと思う。
	特徴 (見た目)	「色白」 「ぼっちゃり」	・ウサギダイコンの色と同じ。 ・ふんわり丸いウサギのような見た目をしている。

	行動 (動き)	「くるくると」よく働く 「せっせと」料理を作る	・ウサギが素早く動き回っている感じがする。
		「おずおずと」エプロンを外す 「にげるように」帰る	・お手伝いできなくなることを申し訳なく思っている。つぼみさんを思いやる優しい性格が、ウサギらしい。
出来事	出来事	誰も聞いていないはずのつぼみさんのひとり言の内容を、美月が知っていた。 ちょっと出かけて摘んできた、たんぽぽの花とよもぎの葉っぱで料理を作る。 ダイコンづくしの料理を食べ続けたお客さんと、つぼみさんの耳が急によくなる。	・ウサギは耳がいいから、つぼみさんのひとり言も聞き取ることができたと思う。 ・本当は、すぐ足下にいたけれど、ウサギは小さいから、つぼみさんは気が付いていなかったのかもしれない。 ・ウサギは山のことをよく知っているから、すぐ摘んでくることができた。 ・ウサギが好きそうな食べ物を選んでいるから。 ・ウサギが作るウサギダイコンだから、食べるとウサギのように耳がよくなったのだと思う。

『ゆうすげ村の小さな旅館』所収の短編 12 話を通した「しかけ」(例)

登場人物の相互関係 「山のみんな」	教材文では、ウサギがウサギダイコンを「山のみんな」に分け合う叙述がある。続きの短編を読むと、「山のみんな」であろう動物たちが、互いに食べ物や薬を分け合ったり、譲り合ったりしながら共存していることが分かる(サルの干し柿、ネズミの福もち、クマの霜焼け薬等)。
不思議な出来事の発端 「まほう」	教材文では、「耳がよくなるまほう」が描かれている。続きの短編でも、様々な不思議な出来事を引き起こす、多様な「まほう」が描かれている。
出来事の呼応 「手紙」	教材文は、美月からつぼみさんへの手紙「いそがしくなったら、またお手伝いに行きます」で終わる。第 12 話目は、つぼみさんから美月へ「ひとりではたいへんなので、手伝いにきてほしい」と手紙を送る場面が描かれており、二人の再会について、読者の想像を膨らませる展開となっている。
色の象徴性	作品によって、赤、若草色、黄色等の色が象徴的に取り入れられている。 (教材文では、ダイコン、ウサギ、美月の肌の色などが白)
共通する動作 「首をかしげる」	「しかけ」に関する出来事に直面したとき、つぼみさんがいつもする動作。

(2) 児童観

本学級の児童は、2 年下「かさこじぞう」で、昔話の面白いと思うところを、友達に紹介する学習を行ってきている。また、2 年下「ニャーゴ」で、場面ごとの様子を思い浮かべながら、読んだことを基に劇で発表する学習を行ってきている。本単元では、「しかけ」のある物語の面白さについて、感想や考えを伝える学習を行う。児童にとって「しかけ」のある物語を読む経験は初めてである。「しかけ」の面白さや意義を実感させ、物語文中の表現や展開を味わいながらじっくりと読む愉しさに浸らせたい。ただし、新学習指導要領では、ただ活動するだけの学習にならないよう、自分の考えを形成する学習過程を重視し、「考えの形成」に関する指導事項が位置付けられた。中学年の児童については、自分の体験や既習の内容に基づいて、感想や考えをもたせることに重点を置いている。そこで、本単元でも、児童が直感的な「しかけ」探しにとどまることのないように、叙述を基にした根拠や自分なりの解釈の理由について、併せて考えさせることとする。

本学級の児童に、日頃の読書生活についてアンケート調査を行った。読書が「好き」「やや好き」と答えた児童は 26 名中 23 名 (89%) で、その理由は、「わくわく、ドキドキして楽しいから」が 61%、「初めて知ることがあるから」が 56%、「想像するのが面白いから」が 38%であった。一方、読書が「きら

い」「ややきらい」と答えた児童は3名(11%)で、その理由は、「めんどくさいから」「むずかしいから」であった。1週間に読む本の冊数については、5冊以上の児童が11名(42%)、3～4冊の児童が7名(27%)、2冊以内・ほとんど読まない児童がそれぞれ4名(15%)ずつであった。1週間に2冊以上本を読む児童に対して普段読む本のジャンルについて尋ねる(複数回答可)と、イラスト中心の物語が85%、絵本が69%、図鑑が50%、写真が中心の科学的な読み物が46%、文字中心の物語は15%であった。これらのアンケート調査結果から、本学級は読書を好む児童が多く、読んでいる本は、内容を視覚的に楽しむことのできるジャンルのものが大半を占めることが分かった。これは、身の回りにいろいろな本があることを知ったり、読書の楽しさや面白さを感じたりして読書に親しむことを重視する低学年の指導事項を身に付けた姿と言える。中学年に入った児童においては、これらに加え、同一の作者による作品や、ファンタジーのシリーズ作品、物語集などにも読書範囲を広げることが求められる。そして、こうした本を読んだ感想が、どの叙述に基づいているのか、児童自身の経験や考えとどのように関連しているのかを説明できるようにすることが大切となる。本單元においては、自分の感想と友達の感想を比較させることで、物語の面白いと思うところや、その理由について、一人一人の感じ方に違いがあることにも気付けるようにしたい。

また、国語科の学習に関するアンケート調査を行った。自分の考えを友達に伝えることに関する質問について、「好き」「やや好き」と答える児童と「きらい」「ややきらい」と答える児童の割合が、ちょうど半々であった。「きらい」「ややきらい」と答えた児童のうち、その理由として、「恥ずかしいから」「答えが合っているか自信がないから」「どう伝えていいのかわからないから」がいずれも46%ずつ挙げられた。児童間で対話を行う際は、その目的と方法を明確に児童に示すことが大切であると分かった。

(3) 指導観

本單元では、並行読書した教材文の続きの5話から、おすすめの物語の見付けた「しかけ」について、感想や考えをしかけカードで伝えることを言語活動として設定する。これは、新学習指導要領の言語活動例(2)「イ 詩や物語などを読み、内容を説明したり、考えたことなどを伝え合ったりする活動」(現行「ア 物語や詩を読み、感想を述べ合うこと」)を具体化したものである。感想や考えをしかけカードとして残すことにより、單元終了後の日常的な読書活動においても、児童が継続的に「しかけ」のある物語の面白さに触れることができるものとする。

本單元では、児童が主体的に学びに向かうことができるよう、単元のゴールを見通すための学習課題を児童と共に設定する。その際、教師自作のしかけカードをモデルとして提示することで、どのようにして感想や考えをもてばよいのかという課題解決の具体的な視点についても児童自身に思考させたい。また、見付けた複数の「しかけ」の内容について、物語の登場人物の様子や行動、名前、出来事等分類ができることに気付かせることで、続きの短編や他のファンタジー作品でも自ら「しかけ」を見付けることができるようにさせたい。さらに、一単位時間のゴールとして望ましい姿の具体を到達基準として示すことで、児童が目的意識や見通しをもって授業に臨むことができるようにしたい。

続きの短編5話は、隙間時間でも手軽に並行読書ができるように、短編ごとに小冊子を作って教室内に展示する。短編を読み終えた児童には、題名を記した児童名簿にシールを貼らせることとする。これにより、続きの短編を読んだことへの達成感を味わわせるとともに、第三次で、しかけカードを作成する際の対話の相手を明確にすることができるように考える。

第一次は、しかけカードのモデルを教師が示すことで、学習への見通しや目的意識をもたせたり、児童の意欲を喚起したりする段階と位置付ける。

第二次は、教材文の読解を通して、「しかけ」について理解し、感想や考えのもち方を習得する段階と位置付ける。本教材の「しかけ」は、名前、登場人物の特徴、登場人物の行動、出来事等に分類することができる。こうした個々の「しかけ」に関する叙述が、物語全体の中でどのように結び付いているのかを俯瞰して捉えられるように、教材の全文をつなげた拡大掲示物を使用する。

第三次は、物語の「しかけ」について習得した知識や技能を実際に生かす段階と位置付ける。第二次

で習得したことを基に、自分が選んだ「しかけ」のある物語の面白さについて、感想や考えを伝えたり、友達が選んだ物語の感想や考えを聞いたりすることで、指導事項や「しかけ」の概念を徐々に定着させることができると考える。『ゆうすげ村の小さな旅館』のしかけカードを早く完成させた児童は、並行読書をしてきた他の作者の本等でも、しかけカードを作るように促す。なお、しかけカード作りの過程で、第二次の分類に当てはまらない「しかけ」や、作品全体を通した「しかけ」を見付ける児童がいた場合は、学級全体にも提示し新たな分類として、共有させる。

単元の終末では、身に付いた力について振り返らせることで自身の学びをメタ認知させたい。また、単元の学習を通して、日常生活における幅広い読書につなげられるようにしたい。そのために、単元終了後も、同一作者による他のシリーズ本や、他の作者によるファンタジー作品について手軽に読み広げられるよう、読書の環境を整備しておく。

3 単元目標

「しかけ」のあるファンタジー作品を、叙述を基に想像して読んだり、感想や考えを伝え合って感じ方に違いがあることに気付いたりすることができる。

4 単元の評価規準

国語への 関心・意欲・態度	読む能力	言語についての 知識・理解・技能
・「しかけ」のあるファンタジー作品を読んで、物語の好きなおとこや面白なおとこに着目しながら感想を述べようとしている。	・「しかけ」のある物語の面白さについて、既習の物語や自分の経験などと関連付けながら感想や考えを伝え合い、一人一人の感じ方について違いのあることに気付いている。(オ) ・登場人物の気持ちの変化を、「しかけ」に関する叙述や物語の展開を基に、想像して読んでいる。(ウ)	・言葉には、考えたことや思ったことを表す働きがあることに気付いている。(イ(ア)) ・幅広く読書に親しみ、読書が、必要な知識や情報を得ることに役立つことに気付くこと。 【知識及び技能】(3)オ

※網掛け部は、新学習指導要領

5 指導の視点

主体的・対話的で深い学びの実現に向けて、単元のまとまりの中で、次の3点について留意する。

- (1) 学習を見通したり振り返ったりしたことが、児童自身の学びや変容の自覚につながったか。
(モデルの提示、単元の学習課題・一単位時間の到達基準の設定)
- (2) 対話を取り入れたことが、児童の考えを広げたり深めたりすることにつながったか。
- (3) 児童に自ら考えさせたことが、学びの深まりにつながったか。
(「しかけ」の分類、感想や考えを書く際の視点)

6 指導と評価の計画 (全9時間)

学習過程	次	時	学習活動	指導上の留意点	評価規準 (【】) 評価方法 (□)
			単元前	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の性格を表す語句と様子・行動を表す語句の分類について、アニメのキャラクターを基に整理する。 ・物語のしかけがある本を図書室から集め並行読書がしやすい環境を整えておく。 	
単元を見	一	1	○既習の物語を振り返り、その面白さに目を向けさせる。	・これまで学習した「お手紙」「名前を見てちょうだい」「ニャーゴ」を想起させ、心に残っている場面がそれぞれ異なること	【関】 「白いぼうし」の「しかけ」に興味をもち、好きなおとこ

通す		<p>○教師おすすめのファンタジー作品として、「白いぼうし」の読み聞かせを聞く。</p> <p>○「しかけ」とはどのようなものかを知る。</p> <p>2 ○自分のおすすめのファンタジー作品を選んでしかけカードを作るという単元のゴールを見通す。</p>	<p>を確かめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・読み聞かせの際、「しかけ」の答えを暗示する箇所を故意に読み飛ばしたり、間を置いたりすることで、「しかけ」のある物語の面白さを味わえるようにする。 ・教科書の記述を基に、「しかけ」とはどのようなものかを確認する。 (教師が教える場面) ・「白いぼうし」のしかけカードをモデルとして提示することで、言語活動のイメージをつかませる。 ・感想や考えを伝えるための、視点について、児童自ら気付くことができるようにする。 <ol style="list-style-type: none"> ①「しかけ」がない既習の物語との比較 ②自分の経験や体験との照合 	<p>や面白いところに着目しながら感想を述べようとしている。</p> <p>[ワークシート記述の分析] [学習活動の観察]</p> <p>【関】 モデルを基に、物語の好きなところや面白いところに着目しながら、感想や考えを書くときの視点を見付けようとしている。</p> <p>[ワークシート記述の分析]</p>
<p>学習課題 「しかけ」のある物語のおもしろさについて、感想や考えをもつ学習</p> <p>これまでの物語とくらべたり、自分におきかえたりしてしかけカードでつたえよう。</p>				
目的をもって読む	二	<p>3 ○登場人物の気持ちの変化について、叙述を基に想像する。</p> <p>4 ○第1～3場面から、「しかけ」を見付け、感想や考えをしかけカードに書く。</p> <p>5 ○ペアで、しかけカードに書いた感想や考えを伝え合う。 ・同じ「しかけ」を選んだ児童のペア</p>	<p>・「しかけ」のある他の物語でも、面白さについて自分自身で感想や考えを伝えられるように、本教材を用いて学習するという目的意識を明確に示す。</p> <p>・見付けた「しかけ」が教材文中のどこにあるかを伝えやすいように、便宜上、場面分けをさせる。既習事項を想起させ、本教材では「時」に着目して場面分けさせる。</p> <p>・登場人物の性格を読み取る際、直接的な表現だけではなく行動や会話などの叙述にも目が向くよう声掛けを行う。</p> <p>・必要に応じて、掲示物からふさわしい言葉を選ばせるよう促す。</p> <p>・「しかけ」と思われる叙述を赤で囲ませる。</p> <p>・児童が見付けた「しかけ」を分類することで、登場人物の名前や見た目、動作等の類型について、児童が気付けるようにする。</p> <p>・しかけカードを書く際は、学習課題に基づき、既習の物語と比べたり、自分に置き換えたりするという視点を示す。</p> <p>・目的意識のあるペア対話となるように、次の二点を行わせる。 <ol style="list-style-type: none"> ①視点を踏まえた感想や考えになっているか、チェック欄にサインをする。 ②自分と考え方が異なるところに、傍線 </p>	<p>【読】 登場人物の気持ちの変化を、「しかけ」に関する叙述や物語の展開を基に、想像して読んでいる。</p> <p>[ワークシート記述の分析]</p> <p>【読】 「しかけ」のある物語の面白さについて、叙述や自分の経験などと関連付けながらカードに感想や考えを書いている。</p> <p>[ワークシート記述の分析]</p> <p>【読】 「しかけ」のある物語の面白さについて感想や考えを伝え合い、互いの感じ方の違いに気付いている。</p>

		<p>6</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・違う「しかけ」を選んだ児童のペア ○ペア対話でもらった意見を基に、全体交流をする。 ○第4～7場面から、「しかけ」を見付け、感想や考えをしかけカードに書く。 ○しかけカードに書いた感想や考えを伝え合う。 	<p>を引く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一人一人考え方が異なることの面白さに気付けるよう、児童の意見をつなぐ。 ・第6・7場面は、美月がウサギと判明しているので、「しかけ」について見付ける場面は第4・5場面であることを先に確認する。 ・5時目と同様のペア対話後、全体交流を行う。 	<p>[ワークシート記述の分析] [学習活動の観察]</p> <p>【読】 「しかけ」のある物語の面白さについて、感想や考えを伝え合い、互いの感じ方の違いに気付いている。 [ワークシート記述の分析] [学習活動の観察]</p> <p>【言】 言葉には、考えたことや思ったことを表す働きがあることに気付いている。 [ワークシート記述の分析] [学習活動の観察]</p>
<p>学んだことを生かす</p> <p>単元を振り返る</p>	<p>三</p>	<p>8</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○自分が選んだおすすめの物語について、「しかけ」を見付ける。 ○同じ物語を選んだ友達とグループで話し合いながらカードを完成させる。 ○自分が選んだおすすめの物語の感想や考えを、しかけカードで伝え合う。 ○全体で感想や考えを共有する。 ○単元の学習を振り返る。 	<p>並行読書</p> <p>↓</p> <ul style="list-style-type: none"> ・意味の分からない語句は、随時調べられるよう、国語辞典を手元に置かせておく。 ・第二次で学習したことを生かせるよう、「しかけ」を見付けるこつとして、登場人物や出来事に関する叙述に着目させる。 ・第二次で出てこなかった、新たな「しかけ」の分類に気付いた児童がいれば、学級全体に提示し、共有させる。 ・物語の面白さについて互いの感想や考えを伝え合うことで、互いの考えの違いに気付かせる。 ・違う物語を選んだ3～4人でグループングし、カードを基に作品を紹介させる。 ・発表した児童が充実感や達成感を味わえるように、聞き手は一言よさを伝えるよう促す。 ・それぞれの物語で児童が見付けた「しかけ」の面白さを基に、シリーズ作品全体を通した「しかけ」について示唆を与え、シリーズ作品の面白さを実感できるようにする。(教師が教える場面) ・振り返りの観点を次のように与えることで、学びをメタ認知させ、次の学びへの意欲につなげる。 (できるようになったこと、分かったこと) 	<p>【読】 「しかけ」のある物語の面白さについて、叙述や自分の経験などと関連付けながら、感想や考えをしかけカードに書いている。 [ワークシート記述の分析]</p> <p>【読】 「しかけ」のある物語の面白さについて、感想や考えを伝え合い、一人一人の感じ方の違いがあることに気付いている。 [学習活動の観察] [ワークシート記述の分析]</p>

			(今後、日常のどのような場面で役に立てられそうか)
単元後			・しかけカードとファンタジー作品を併せて教室の読書コーナーに設置し、紹介を聞いていない友達のしかけカードと見比べながらファンタジー作品を読めるように、読書の環境を整える。

7 本時の計画

(1) 目標

「しかけ」のある物語の面白さについて感想や考えを伝え合い、互いの感じ方の違いに気付くことができる。

(2) 展開 (5/9)

学習活動	指導上の留意点及び支援 (○) と評価 (◆)
1 本時のめあてを確かめる。	○前時で児童が書いたしかけカードの感想や考え (一部抜粋) のよさを紹介し、三次で自分が選んだ物語のしかけカード作りに生かせる可能性を示唆し、めあてに導く。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>本時のめあて</p> <p>友達が書いた、しかけカードのよいところを、見つけよう。</p> </div>	
2 選んだ「しかけ」の面白さについて、ペア対話で伝え合う。 ・同じ「しかけ」を選んだ友達と ・違う「しかけ」を選んだ友達と	○本時の到達基準を児童に提示し、本時の学習のゴールへの見通しをもたせる。 ○学習課題を基に、しかけカードを書くときの視点 (既習の物語や自分の経験と関連付けて書く) について振り返る。 ○対話に目的意識をもたせるために、友達のよさをどのように見付けるかを示す。 ・視点を踏まえた感想や考えになっているか、チェック欄にサインをする。 ・自分と考え方が異なるところ、納得したところに傍線を引く。 ○対話の相手を変えることによって、面白いと思う「しかけ」、根拠や理由が様々であることに気付かせる。(◆) ○既習の物語や自分の経験と関連付けて書くという視点で、繰り返しカードを読ませることで、少しずつ感想や考えのもち方を習得させる。
3 「しかけ」の面白さについて、学級全体で伝え合う。	○同じ「しかけ」を選んでも、面白いと思う根拠や理由が異なる場合があることに気付くよう、ペア対話で出された児童の意見をつなぐ。 ○ペア対話で、どのようなところに傍線を引いてもらったかに着目させることで、本時のまとめに導く。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>本時のまとめ (例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おもしろいと感じる「しかけ」や、その理ゆうは、人によってちがう。 ・これまでの物語とくらべたり、自分とおきかえたりして書くと、おもしろさがつたわる。 </div>	
4 本時の学習を振り返り、次時への見通しをもつ。	○本時を振り返り、到達基準によって自分の学びを確認させる。 ○次時も、同様の流れで学習を行うことを伝え、現時点でしかけカー

	<p>ドに書きたい「しかけ」の叙述（掲示物）に付箋を貼らせる。</p> <p>○児童自身の問題意識に沿った学習となるよう、カードに書く「しかけ」を変更したい場合は、当日に変更してよいことを伝える。</p>
--	--

(3) 評価

(◆)評価規準	「しかけ」のある物語の面白さについて、しかけカードで感想や考えを伝え合い、互いの感じ方の違いに気付いている。【読】		
判断する基準	十分満足できる状況(A)	おおむね満足できる状況(B)	努力を要する状況の児童への支援(C)
	友達の感想や考えを読んで、自分と違うところや納得したところに傍線を引き、そのよさの理由を書いている。	友達の感想や考えを読んで、自分と違うところや納得したところに傍線を引いている。	→自分のしかけカードと並べて比較させ、違いに焦点化して一緒に考えるようにする。
評価の方法	ワークシートの記述の分析、学習活動の観察		