

単元名・教材名		世界の民話を読もう 「木かげにごろり」 東京書籍 国語 3 年下			
ねらい 単元の	○民話のおもしろさにふれて、進んで読書をしようとする。	(関心・意欲・態度)			
	◎民話のおもしろさを味わうために、いろいろな世界の民話を場面の移り変わりを想像しながら読み、感想や紹介したいところを伝え合っている。	(読む) (1)ウ、オ、カ			
	○本のショーウィンドウに、あらすじやおもしろさを記述することを通して、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くことができる。	(伝国) (1)イ (ア)			
<b>本単元における言語活動</b>					
・自分が選んだ世界の民話のおもしろさを、本のショーウィンドウ (①本の題名・作者・国名 ②感想 ③主な登場人物 ④あらすじ ⑤おもしろさ ⑥印象に残った場面の絵) に書いて、友達に伝える。					
<b>指導計画・評価規準</b>					
段階	時間	目標	主な学習活動	具体的な書く活動	評価規準 (評価方法)
見通す	1	・学習のねらいを確かめ、学習の見通しを持つことができる。	・例を見て、並行読書をして本のショーウィンドウを書き、友達と交流することを知る。 ・学習のねらいを確かめ、物語を読んで初発の感想を交流する。	・読みの視点にそって、初発の感想を書く。	【関意態】(発言・行動観察) 民話のおもしろさ (場面の移り変わり・人物の性格や行動・おもしろい言葉や文章) にふれて、物語を楽しんで読み、これからの本のショーウィンドウ作りに意欲的に取り組もうとしている。
	2	・叙述をもとに場面の移り変わりをとらえ、内容の大体をつかむことができる。	・時を表す言葉などをもとに場面を分ける。 ・主な登場人物を確かめ、物語のあらすじをまとめる。	・時を表わす言葉にサイドラインを引く。 ・場面ごとの出来事を整理して、あらすじを書く。	【読】(ワークシート・発言) 人物の関係を理解して、物語のあらすじをまとめている。
深める	3 4	・木かげの様子と人物の言動を整理し、場面の移り変わりや人物の性格を読み取ることができる。	・木かげの伸び方や地主とお百姓たちの言動を表にまとめる。 ・場面の移り変わりをとらえて、地主とお百姓たちの気持ちを想像する。	・木かげの伸び方や地主とお百姓たちの言動を表に書き出す。 ・地主とお百姓たちの立場が変化していく様子をとらえ、人物の気持ちを想像して吹き出しに書く。	【読】(ワークシート・発言) 時や場所、人物の言動などの叙述に着目して場面の移り変わりをとらえ、人物の気持ちを想像しながら読んで、民話のおもしろさを味わっている。
	5 (5 分)	・「木かげにごろり」のおもしろさについて考えることができる。	・「木かげにごろり」のおもしろいと思ったところを探す。 ・おもしろかったところを発表し、友達と交流する。	・民話のおもしろさについて、理由を明確にして自分の考えを書く。	【読】(ワークシート・発言) おもしろかった点について、自分と友達の意見を比較しながら、理由を明確にして民話のおもしろさを書いている。
まとめる	6 7	・いろいろな国や地域の民話を探し、おもしろさを見つけながら読むことができる。	・いろいろな国や地域の民話を探して読む。 ・読んだ民話について記録する観点をもとに、メモを取る。	・読んだ民話について、ワークシートにメモを取る。	【読】(行動観察・ワークシート) 民話のおもしろさを味わうために、いろいろな世界の民話を読んでいる。
	8 9	・物語のおもしろさが伝わるように、本のショーウィンドウを書くことができる。	・読んだ民話の中から、友達に紹介したい民話を選び、本のショーウィンドウを書く。	・民話のおもしろさが伝わるように、本のショーウィンドウを書く。	【言】(行動観察・カード) 場面の移り変わりや人物の気持ちの変化、性格に着目して、おもしろさが伝わるように本のショーウィンドウにまとめている。
	10	・本のショーウィンドウを読み合い、感想を伝え合うことができる。	・本のショーウィンドウを読み合い、交流する。	・友達の書いた本のショーウィンドウを読んで、自分の感想を書く。	【関意態】(行動観察・発言) おもしろかった民話を紹介したり、友達の紹介を聞いて感想を伝え合ったりして、新たな読書活動につなげようとしている。

本時の指導・・・目標 「木かげにごろり」のおもしろさについて考えることができる。

展 開	
段階	学 習 活 動
つかむ (5分)	<p>1 前時想起</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時の学習を振り返る。</li> </ul> <p>2 課題把握</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>木かげにごろりのおもしろさを見つけて、本のショーウィンドウをかんせいさせよう。</p> </div>
深める (30分)	<p>3 学習の見通し</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題解決するための見通しを立てる。</li> </ul> <p>4 一人学び</p> <p>①「木かげにごろり」のおもしろかったことを書く。</p> <p>ア：だんだん木かげがのびていって、最後には地主の家の中までのびていくところ。</p> <p>イ：かしこいお百姓たちが最後には、いじわるな地主を見返すところ</p> <p>ウ：お百姓たちが地主の家に入り込んで、一人がごろり、二人がごろり、三人がごろりと寝転んで、次にはごろりん、ごろりん寝転ぶところ</p> <p>②おもしろいと思ったわけを書く。</p> <p>ア：最初は小さかった木かげがだんだん大きくなって、お百姓たちの味方をしているみたいだから。</p> <p>イ：最初は威張っていた地主が、お百姓たちによってだんだん弱気になっていくから。</p> <p>ウ：似ている言葉を繰り返して、寝転ぶ時の言葉がおもしろいから。</p> <p>5 全体交流</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の考えを発表し、友達の考えと自分の考えを比べる。</li> </ul>
まとめる (10分)	<p>6 各自のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「木かげにごろり」のおもしろさをまとめる。</li> </ul> <p>7 まとめめの交流と音読</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まとめを発表し、部分音読をする。</li> </ul> <p>8 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の学習について振り返る。</li> </ul> <p>9 次時予告</p>

指 導 方 法 や 留 意 点 (○教師の働きかけ ■書く活動 ◇評価)

- 前時に書いた、物語を読んだ感想を発表させる。
- ノートや壁面掲示を見ながら、これまでの学習を振り返らせる。
- 本時の課題を読み、確認させる。

- 民話のおもしろさの3つの観点(ア：場面の移り変わり、イ：人物の性格や行動、ウ：おもしろい言葉や文章)について振り返らせる。
- 一人学びをするための手立てを示し、見通しを持って一人学びができるようにさせる。
  - ①「木かげにごろり」のおもしろかったことを書く。
  - ②おもしろいと思ったわけを書く。

■自分がおもしろいと感じたことを書く。

- 簡潔に、いくつ書いてもよいことを知らせ、早く終わった児童は別の観点についてのおもしろさを見つけるようにさせる。

■おもしろいと思ったわけを明確にして書く。  
「わけは、・・・からです。」

◇具体的評価規準(読む能力)

- ・おもしろさの3つの観点(ア：場面の移り変わり、イ：人物の性格や行動、ウ：おもしろい言葉や文章)から民話のおもしろさを見つけ、自分と友達の意見を比べながら理由を明確にして書いている。

支援の手立て

- ・書けない児童には、ノートや掲示などで前時までの内容を想起させたり、挿絵を見て考えたりするように助言する。

- 見つけたおもしろさについて、観点別(場面の移り変わり、人物の性格や行動、おもしろい言葉や文章)に分けて板書していく。

■本のショーウィンドウに貼るように、ワークシートに短く書く。

- 全体交流を通して、自分の考えで足りないところや、参考にしたい考えなどを付け足して書かせる。

- 全体交流の中で多く取り上げられた場面や、印象に残った場面を取り上げて音読する。

- 民話のもつおもしろさを自分なりに考えられていればよいことを伝え、本時の学習について自己評価させる。

- 自分が選んだ世界の民話で本のショーウィンドウを書いていくことを伝える。