

第4学年国語科学習指導案

日 時 平成26年10月2日(木) 公開授業2
児 童 4年生 男12名 女5名 計17名
授業者 佐々木 縁

単元名 物語を読んで考えたことをしようかいしょう ○中心学習材「ごんぎつね」(光村4年下)

1 単元の見どころ

- ◎場面の変り変わりに注意しながら、登場人物の性格や思い、情景について叙述を基に想像して読むことができる。〔読ウ〕
- 物語のおもしろさを紹介するために、ぎつねの登場する物語を選んで読むことができる。〔読カ〕

2 単元を貫く言語活動の特徴

本単元では、「本のショーウィンドウをつくって、物語のおもしろさを紹介する」という言語活動を設定した。本のショーウィンドウをつくるために、「あらすじ」「主人公の紹介」「主人公の思い」「作品から受け取ったメッセージ」などの作品について自分が感じたことや考えたことを叙述を根拠としながらまとめる活動に取り組ませる。このことから、物語のおもしろさを本のショーウィンドウで紹介する活動は、物語の基本的な構成要素を理解しながら、叙述を基に想像して読む力を育てることに有効な手段であると考えられる。また、友達同士でショーウィンドウを紹介し合うことは、読書の幅の広がりが期待できる活動であると考えられる。

3 単元について

(1) 児童の実態

児童はこれまでに、「白いぼうし」と「一つの花」の物語文の学習をしてきた。「白いぼうし」では、人物の行動や会話から人柄を想像する学習を行った。また「一つの花」では、戦争と平和をテーマにした本を読み、ブックトークにより物語を紹介する学習を行った。その結果、人物の気持ちを想像したり、お気に入りの場面について叙述を示しながら作品を紹介したりする力が付いてきている。

しかし、人物の会話や行動を根拠に、登場人物の気持ちの変化や性格を考える力や、物語のおもしろさを紹介する力はまだ十分とは言えない。

また、読書が好きな児童は多いが、好きな本のジャンルが決まっておらず、読書の範囲の広がりはあまり見られない。

(2) 学習材について

中心学習材「ごんぎつね」は、いたずらばかりしているごんが、母親をなくしてひとりぼっちになってしまった兵十に心を寄せていく物語である。兵十がひとりぼっちになってしまったのは、自分のいたずらのせいだと思い込み、ひたむきに償いを続け、気づいてほしいと願うごんの思いに、児童は寄り添いながら読むことができる内容である。この作品は、ごんの行動や心内語をもとに、場面の移り変わりやごんの気持ち・性格がとらえやすい学習材である。

また、美しい情景描写が多くちりばめられ、児童は想像の世界をふくらませながら、物語の世界に引き込まれていく作品である。

これらのことから、中心学習材「ごんぎつね」は、児童が、登場人物の性格や思いを行動や会話、情景描写などと関連付けながら想像して読むことに適していると考えられる。

(3) 指導にあたって

第1次では、既習の学習材「スーホの白い馬」を使って、教師がショーウィンドウのモデルを提示し、物語の紹介を行うことにより、学習への関心を高める。その後、ショーウィンドウで紹介する事柄の例を明確に示し、第3次で自分が選んだぎつねが登場する物語をショーウィンドウで紹介するという目標を立てる。また、ぎつねが登場する物語の並行読書を進めていくにあたり、

ブックリストを児童に示し、児童の意欲を喚起していきたい。なお、つくったショーウィンドウは、図書室に展示することを知らせることにより、相手意識や目的意識をもって進められるようにする。

第2次では、「ごんぎつね」のショーウィンドウをつくるために「あらすじをまとめる」「ごんの性格を考える」「登場人物の思いを想像する」「物語を読んで強く感じたことをまとめる」といった内容を書きためていく。その際、必要な文や語句を引用することと、必要に応じて短くまとめることを指導する。また、発表させる際には、友達と似ている点や違っている点をもとに交流させたい。毎時間の「ふりかえりの場」では、第3次の活動を自分で進めるために、どのような読みの視点を活用したのか、自分で活動できそうか、実際にどのくらいできたかを考えさせるようにする。

第3次では、紹介する物語を1冊選び、ショーウィンドウをつくる活動を行う。その際、第2次の活動の流れを参考に進めさせる。また、選んだ物語に登場するきつねについて、ごんの性格と比べて考えさせる問いを位置付けたい。

4 本単元の評価規準

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
<ul style="list-style-type: none"> 自分が選んだきつねが登場する物語についてショーウィンドウで紹介するために、本を繰り返し読むなど、改めて読み味わったり、新たなおもしろさに気付いたりしながら読もうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分が選んだきつねが登場する物語のおもしろさを説明するために、場面の移り変わりの印象的などころや主人公の性格や気持ちの変化を捉えて読んでいる。〔読ウ〕 自分が読んで紹介したいと思う本について、選んだ理由を明らかにしながら読んでいる。〔読カ〕 	<ul style="list-style-type: none"> 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文や文章を読んでいる。〔伝国イ（ア）〕

5 学習指導計画（全14時間）

	主な学習活動	読みの視点	評価《 》評価方法
第1次 (2時間)	第1・2時 <ul style="list-style-type: none"> 「スーホの白い馬」のブックトークを行い、本のショーウィンドウをつくる活動のイメージをもたせる。 中心学習材「ごんぎつね」の範読を聞き、初発の感想を出し合う。 ショーウィンドウの構造を確認し、学習計画を立てる。 	<ul style="list-style-type: none"> 設定（中心人物、対人物、時、場所） 言語表現（心に残る書きぶり） 	関 ショーウィンドウづくりに関心をもち、単元の見通しをもとうとしている。《発表・態度》
第2次 (8時間)	第3・4時 <ul style="list-style-type: none"> 「ごんぎつね」を場面ごとに短くまとめる。 *教材文の前半、後半に分けて取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> 設定（時、場、登場人物） 構造（場面構成・あらすじ） 	読 出来事を読み取り、あらすじをまとめている。《発表・ノート》
	第5・6時 <ul style="list-style-type: none"> 主人公ごんがおかれている状況とごんの性格について考える。 	<ul style="list-style-type: none"> 視点（どの人物の気持ちが書いているか） 	読 行動や会話（心内語）、情景描写に着目して、人物の性格やおかれている状況についてまとめている。《発表・ノート》

	第7時	・ごんの気持ちの変化について考える。	・設定（中心人物の気持ちの変化）	読 行動や会話に着目して、ごんの気持ちの変化について読み取っている。《発表・ノート》
	第8時（本時）	・兵十に撃たれたごんについて考える。	・構造（山場） ・作品から受け取ったメッセージ（強く思ったり感じたりしたこと）	読 撃たれたごんの気持ちについて、これまでのごんの様子とつなげながら自分の考えをまとめている。《発表・ノート》
	第9時	・兵十のごんに対する気持ちの変化を読み取る。	・設定（対人物の気持ち）	読 ごんに対する兵十の気持ちの変化について読み取っている。《発表・ノート》
	第10時	・「ごんぎつね」を紹介するショーウィンドウを完成させる。 ・できあがったショーウィンドウを紹介し合う。	*紹介する活動の中で、これまでに活用した読みの視点を確かめる。	読 ショーウィンドウを紹介し合い、友達との感じ方、考え方の違いに気付いている。《発表・ノート》
第3次 （4時間）	第11 12 13時	・自分が選んだ物語を紹介するショーウィンドウづくりをする。	・設定（時、場、登場人物、あらすじ、中心人物、対人物の気持ち） ・構造（山場） ・作品から受け取ったメッセージ（強く思ったり感じたりしたこと）	読 選んだ本について、紹介する観点にそって紹介文を書くことができる。《ワークシート》
	第14時	・できあがったショーウィンドウを紹介し合い、感想を交流する。 ・単元の学習をふりかえり、考えたことをまとめる。	*各児童が取り上げた内容を基に読みの視点を確かめる。	読 友達とショーウィンドウを読み合い、感想を交流し、感じ方や考え方に違いがあることに気付いている。《発表・ノート》

6 本時の指導

（1）本時の目標

- ・兵十に撃たれたごんの気持ちについて、叙述をもとにして、クライマックスの場面の様子を想像して読み、自分の考えをまとめることができる。〔読ウ〕

（2）確かに読み取るための読みの視点

- ・クライマックスの場面をもとに、物語から強く思ったことや感じたことをまとめる。

【作品から受け取ったメッセージ】

(3) 展開

段階	学習活動・学習内容	・指導上の留意点と読みの視点
みとおす 5分	1 前時までの学習を想起する。 2 本時の学習課題を把握する。	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでに読み取ったごんの償いをする様子や思いについて話し合ったことを確かめる。 ・本時は、兵十に撃たれたごんの気持ちを想像し、作品から感じたことを交流していくことを確かめさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">兵十にうたれたごんはどんなことを思っただろう。</div>
ふかめる 35分	3 学習課題を解決する。 (1) 本時の学習場面を音読する。 (第6の場面) (2) ごんが悲しいと感じたことやうれしいと感じたことについて考える。 (3) 全体で交流する。 (4) ごんの気持ちを想像して、考えたこと、感じたことをノートにまとめる。	<ul style="list-style-type: none"> ・一番盛り上がるクライマックス場面で、中心人物の気持ちがはっきりしたり、大きく変化したりすることを知らせ、第6場面を読む価値をとらえさせる。 ・児童の初発の感想から、ごんの気持ちについて「悲しい」「うれしい」といった様々な受け取り方があることを知らせる。 ・これまでの場面のごんの行動や考えたことを関わらせながら、ごんの気持ちを想像することを知らせる。 ・ごんはどんなことがうれしいのか、またはどんなことが悲しいのかを考えさせる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> クライマックスの場面をもとに、物語から強く思ったことや感じたことをまとめる。 【作品から受け取ったメッセージ】 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ごんが撃たれてしまった出来事について、読者としてどのように受け止めたかについて考えさせる。 ・まとめを発表させる中で以下の点を確認させ、場面のつながりを明らかにさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ○兵十に気付いてもらった喜びとごんの生まれ育った環境と境遇 ○撃たれた事実とごんのひたむきな行動 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 評価規準 兵十にうたれたごんの気持ちについて、これまでのごんの様子とつなげながら自分の考えをまとめている。〔読ウ〕《発表・ノート》 </div>
まとめる 5分	4 学習のふりかえりをする。 5 次時の学習について確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・クライマックスの効果を確認し、自分の選んだ本にも活用できそうか考えさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> クライマックスの場面で登場人物の気持ちを想像することができました。自分の選んだ本でもできそうです。 《発表・ノート》 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が選んだ本では難しいと考えている児童には、後で個別に相談にのることを伝える。 ・次時の学習では、兵十のごんに対する気持ちの変化を読んでいくことを確認する。

(4) 板書計画

ごんぎつね

新美 南吉

㊦ 兵十にうたれたごんはどんなことを思っただろう。

読みのポイント

作品のメッセージ↓クライマックス場面

悲しかった

・ 気づいてもらえたけど

自分はまだ死んでしま
う。

・ 兵十がまたひとりぼっ
ちになってしまう。

うれしかった

・ 今まで自分がしてきた
ことに気付いてもらえ
た。

・ いつも持ってきたこと
をわかってくれた。

㊧ 兵十にうたれたごんは、悲しかったと思います。理由は、自分と同じ一人ぼっちの兵十と仲良くなりたくてくりや松たけを持っていたことにやっとなり。気づいてもらえたのに、自分は死んでしまうからです。でも最後に気づいてもらえて、うれしい気持ちもあつたと思います。

㊨ 今日の読みのポイントを自分の本に生かせそうか

友達の考えを聞いて思ったこと など