

第3学年 国語科学習指導案

日時 令和5年10月6日(金) 5校時

児童 3学年 12名

授業者 佐藤 裕子

1 単元名 組み立てをとらえて、オリジナル民話風物語をつくろう

2 学習材名 『三年とうげ』(光村三年下)

3 単元について

児童は、学習材『ちいちゃんのかげおくり』では、場面の移り変わりに注意して物語を読み進めた。また、民話については、1年『おおきなかぶ』、2年『スーホの白い馬』を学んでいる。

本単元では、『三年とうげ』を教材とし、物語の展開を捉えたうえで、登場人物の変化を考える学習に取り組む。そして、読み広げた昔話や民話のおもしろさをいかして自分の作品をつくろうという展開にすることで、『三年とうげ』に出てくる民話特有の表現に気づかせ、活用できるようにしたい。

本単元に関わる指導事項は、読むこと「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。」書くこと「イ書く内容の中心を明確にし、内容のまとまりで段落をつくったり、段落相互の関係に注意したりして、文章の構成を考えること。」である。

指導にあたっては以下の2点に留意する。

**手立て1に関わって**

- ・単元のゴールを「オリジナル民話風物語をつくろう」と設定することにより、「書くために登場人物の気持ちの変化を場面と結び付けて読んだり、物語のおもしろさについて考えをもったりする」という目的意識をもつことができるようにする。
- ・学びの深まりや身に付いた力を実感できるように「友達から学んだこと」「作品をつくるときにいかしたいこと」などのふり返りの観点を設定する。

**手立て2に関わって**

- ・「審査員だったら、どのおもしろさを発表する？」などの問いをすることにより、児童にとって必要感のある対話的活動を設定する。
- ・考えをつなぐことができるように出た意見に対して「〇〇さんは、どう思う？」など他の児童に問いかける。その際、効果的にICTを活用する。

4 単元の目標

○様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、語や文章の中で使い、語彙を豊かにすることができる。

〔知〕(1)オ

○登場人物の気持ちの変化について、場面の移り変わり結び付けて具体的に想像することができる。

〔思〕C(1)エ

◎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ができる。〔思〕C(1)オ

○書く内容の中心を明確にし、内容のまとまりで段落をつくったり、段落相互の関係に注意したりして文の構成を考えることができる。〔思〕B(1)イ

○言葉がもつよさに気付くとともに、幅広く読書をし、言葉を大切に、思いや考えを伝え合おうとする。

「学びに向かう力、人間性等」

5 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、語や文章の中で使い、語彙を豊かにしている。(1)オ	①「読むこと」において、登場人物の気持ちの変化について、場面の移り変わり結び付けて具体的に想像している。C(1)エ ②「読むこと」において、文章を読んで理解したことに基づいて、感想や考えをもっている。C(1)オ ③「書くこと」において、書く内容の中心を明確にし、内容のまとまりで段落をつくったり、段落相互の関係に注意したりして文の構成を考えている。B(1)イ	①登場人物の気持ちの変化について、積極的に場面の移り変わり結び付けて具体的に想像しようとし、学習課題に沿って、民話や昔話をつくろうとしている。

## 6 単元の指導計画（全7時間扱い）

時	学習活動	◆研究に係わる手立て ・指導上の留意点	評価【 】〔方法〕
1	○今までに読んだ民話を発表する。 ○学習課題を設定する。 ○P77「この本、読もう」を見て、民話や昔話の読み広げに意欲をもつ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・知っている民話や昔話、それらのおもしろいところについて交流する。</li> <li>・範読を聞いた後に、問いかけを行うなど登場人物やあらすじなどを簡単に把握できるようにする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">◆単元のゴールを「オリジナル民話風物語をつくろう」と設定することにより目的意識をもつことができるようにする。（手立て1）</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学級に本を用意することで、多くの本に触れることができるようにする。</li> </ul>	
組立てをとらえて、オリジナル民話風物語をつくろう			
2	○民話や昔話に当てはまる組み立てを知り、『三年とうげ』の人物や出来事などの組み立てを捉える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習課題に沿って、三年とうげの様子、登場する人物、出来事、おじいさんのその後などを整理して、物語を四つのまとまりに分けて捉える。</li> </ul>	<p>【知①】登場人物の様子や行動、気持ちを表す言葉に着目しているか確認する。〔記述・発言〕</p> <p>【思①】民話や昔話の組み立てを理解し、おじいさんの行動や気持ちの変化などについて、捉えているか確認する。〔観察・発言〕</p>
3	○物語を通して、誰が、何によって、どのように変わったのかを考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「おじいさん」の行動や様子を表す表現に着目して読み、場面ごとに整理して、その変化を考える。</li> <li>・誰が、何によって、どのように変わったのかを初めと終わりを比較して考えることができるようにする。</li> </ul>	<p>【思②】登場人物の気持ちの変化について、何によってどのように変わったのか、場面の移り変わり結び付けて、具体的に想像しているか確認する。〔記述・発言〕</p>
4 本時	○『三年とうげ』のおもしろいと思ったところをまとめる。 ○交流する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリジナル民話を作るために、物語の組み立て、登場人物の行動や様子の表し方やその変化、言葉の使い方や文の調子といった物語のおもしろさを見つける観点を確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">◆「審査員だったら、どのおもしろさを発表する？」などの問いかけをするなど、必然性のある対話的活動を設定する。（手立て2）</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">◆考えをつなぐことができるよう効果的に ICT を活用したり問いかけたりする。（手立て2）</div>	
5	○自分が作る作品の組み立てを考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第4時に扱った物語の組み立て、登場人物の行動や様子の表し方やその変化、言葉の使い方や文の調子などおもしろさの観点に沿って、考えることができるようにする。</li> </ul>	<p>【思③】『三年とうげ』のおもしろさの観点を意識しながら、書く内容の中心を明確にし、内容のまとまりで段落をついたり、段落相互の関係に注意したりして登場人物の行動や様子などについて考えているか確認する。〔記述・発言〕</p> <p>【主①】『三年とうげ』で学習したことをいかして、民話風物語をつくろうとしているか確認する。〔記述・観察〕</p>
6	○『三年とうげ』で見つけたおもしろさを参考にして、民話風物語を作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・書き出しを書くことができるように、いくつか例示しておく。</li> <li>・お話が4つの場面になるようワークシートを用意する。</li> </ul>	
7	○みんなに紹介し、チャンピオンを決める。（ビブリオバトル） ○単元の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビブリオバトル風に紹介し、関心をもって聞くことができるようにする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">◆単元の目標に照らし合わせた5つの観点からの振り返りをするすることで、自分の学びの深まりを感じることができるようにする。（手立て1）</div>	
時間外	○チャンピオン（いとひば賞）の作品に絵を付け、紙芝居にして他の学級などへ紹介する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・代表者の作品に紙芝居の絵を描き、紙芝居に仕上げる。</li> <li>・紙芝居の絵はロイロノートを効果的に活用する。</li> <li>・チャンピオンに選ばれた作品は、他の学級へ紹介するなど、最後まで意欲をもって学習に取り組むことができるようにする。</li> </ul>	

## 7 本時の指導

### (1) 目標

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ができる。

### (2) 本時の評価と具体の評価規準

文章を読んで理解したことに基づいて、感想や考えをもっている。

具体的な子どもの姿	Bに至らせるための支援
・おじいさんやトルトリの気持ちの変化や行動などをもとに、「物語の組み立て」「登場人物の行動や様子の表し方」「言葉の使い方や文の調子」のいずれかの視点でお話のおもしろさに気付いている。	・これまでの物語と比較するなど、3つの観点に着目して考えることでおもしろさに気付くことができるようにする。

### (3) 展開

	学習活動 ・予想される児童の反応 ＜目的：＞児童と共有する対話的活動の目的	◆研究に係わる手立て ・指導上の留意点 【評価】〔評価方法〕
導入 5分	1 前時までの学習を想起する。 2 本時の学習課題を確認する。	・「おじいさん」の気持ちがどのように変化したのかをまとめたことなど、前時を振り返る。 ・学習計画を掲示しておき、本時の学習内容や単元のゴール「オリジナル民話風物語を作ろう」を意識できるようにする。
	自分の作品作りにいかすために、「三年とうげ」のおもしろいところを、見つけよう。	・学習計画をふり返り、子ども達から学習のゴールにせまるような言葉を引き出し、学習課題を設定する。そのことにより、単元のゴールまでの意欲を持続することができるようにする。
展開 35分	3 『三年とうげ』を読んで、おもしろいと思ったところについて考える。 出来事とその解決などの物語の組み立て 登場人物の行動や様子の表し方、また、その変化 言葉の使い方や文の調子 4 おもしろいと思ったところを伝え合う。 ① 3人グループで交流 <目的:比較> ・私は、「文の調子」で見つけました。「えいやらえいやら～」というところを読むと楽しいからです。 ・ぼくは、「出来事」で見つけました。トルトリが出てくると、一気に解決するからです。こんなしなかけをぼくも考えたいです。 ② 全体で交流 <目的:広がり> ・なるほど。その表現もおもしろい。 ・自分もお話をつくる時使ってみようかな。	・役割 {司会・記録(ロイロ)・発表}をはっきりさせた3人グループでの交流を行う。 ◆「審査員だったら、どのおもしろさを発表する？」などの問いを投げかけ、必然性のある対話的活動にする。(手立て2) ・考えをつなぐことができるように出た意見に対して「○○さんは、どう思う？」など他の児童に問いかける。その際、効果的にICTを活用する。 ・オリジナル民話をつくるという次の活動へつなげる発言が出たら、大いに賞賛する。
		【思】おじいさんやトルトリの行動などから、物語の組み立てなどお話のおもしろさに気付いている。〔記述・発言〕
終末 5分	5 本時の学習を振り返り、次時への見通しをもつ。	・作品のおもしろいところを友達とみつけることで、より多くの発見ができたことを振り返り、文章を読んで感想を伝え合うことよさに気づくことができるようにする。 ◆本時における学びの深まりや身に付いた力を実感できるように「友達から学んだこと」「作品をつくる時にいかしたいこと」などのふり返りの観点を設定する。(手立て1)

〔期待する振り返りの例〕

- ・みんなの話を聞いて、自分とちがった言葉をたくさん選んでいることが分かりました。
- ・○○さんの発表を聞いて、私と同じ所を選んでいることが分かりました。自分の作品をつくるときに、どんな言葉にしようかと楽しみになってきました。

(4)板書計画

三年とうげ

④ 自分の作品作りにいかすために、「三年とうげ」のおもしろいところを、見つけよう。

① 組み立て

- ・ 転んだら三年しか生きられないという言い伝え
- ・ トルトリが出てきたら、一気にかいけつ
- ・ とうげで、何度も転ばせて長生きさせること

② 登場人物の行動や様子

- ・ トルトリが、長生きする方法を考えたところ
- ・ 死んでしまうとしんじたおじいさんが、三年とうげでたくさん転がって長生きしたこと

③ 言葉の使い方

- 三年とうげで。転ぶでない。
- 長生きしたくも生きられぬ。
- 三年きりしか生きられぬ。
- だれだったのでしょうかね。

⑤

- ・ 友達から学んだこと
- ・ 作品を作るときにいかしたいこと