

第3学年 国語科学習指導案

令和2年11月24日(火) 第5校時

1 単元名・教材名 組み立てをとらえ、民話のおもしろさを4コマまんがでしようかいしよう「三年とうげ」

2 児童の実態と本単元の意図

(1) 児童の実態

本学級の児童は、明るく、真面目に学習に取り組む児童が多い。

児童は、1学期に「きつつきの商売」では文章中の叙述を基に登場人物の気持ちを想像することを、「まいごのかぎ」では、登場人物の気持ちが場面の移り変わりや出来事によってどう変化するかを学習した。2学期の「ちいちゃんのかげおくり」では、文章を読んで感じたことや考えたことを物語を詳しく読む前後の考え方の変化や、友達の感じ方との相違点について考える学習を行った。これらの学習を通して、叙述を基に主人公の行動や気持ちを捉え、自分の考えをもつことができるようになりつつあるが、物語全体の組み立てを捉え、物語のおもしろさを自分なりに表現し、内容を説明したり、考えたことなどを伝え合ったりすることはまだ不十分である。

本単元の学習に当たって、児童に意識調査を実施した。結果は、以下の通りである。

＜令和2年11月5日・実施人数 名＞

項目	◎	○	△	×
1. 読書をするのが好きだ				
2. 自分の考えを書くのが好きだ				
3. 登場人物の気持ちの変化や情景について、想像するのが好きだ				
4. 国語の授業中、自分の考えや意見をもてることが多い				
5. 国語の授業中、友達の発表を聞くことにより、自分の考えがより深まる ことがある				

読書が好きな児童が多い割に、登場人物の気持ちの変化について具体的に想像することについては苦手意識のある児童が多い。また、約 割の児童が自分の考えや意見をもつことが難しいと考えていることが分かる。

(2) 教材について

本単元における学習指導要領の位置付けは、以下のようになっている。

C 読むこと

(1) ア 段落相互の関係に着目しながら、考えとそれを支える理由や事例との関係などについて、叙述を基に捉えること。

イ 登場人物の行動や気持ちなどについて、叙述を基に捉えること。

ウ 目的を意識して、中心となる語や文を見付けて要約すること。

エ 登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像すること。

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。

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。

本教材「三年とうげ」は、朝鮮半島に伝わる民話の題材である。民話特有の世界観があり、挿絵からも伝わってくる美しい情景と、峠に昔から伝わるおそろしい言い伝えのギャップが、読み手を惹きつける。また、独特なリズムの語り口で、繰り返しや対比の表現、歌などが効果的に取り入れられている。「けろけろけろっとした顔」など、「おじいさん」の行動や気持ちを表す叙述も親しみやすさを覚えるものが多く、児童が楽しんで読むことができ、登場人物の気持ちの変化や場面の移り変わりを読み取るのにも適した教材だと言える。

また、「三年とうげ」は物語の組み立てがはっきりしており、以下の4つの場面に分かれている。

- ①「三年とうげ」と、とうげに伝わる言い伝え (時・場所・登場人物等の紹介)
- ②おじいさんが三年とうげで転ぶ (出来事が起こる)
- ③トルトリが、おじいさんに三年とうげで何度も転ぶよう勧める (出来事が解決に向かう)
- ④おじいさんが三年とうげで何度も転び、元気になる (その後、どうなったか)

場面ごとの内容を全体の組み立てと対応させながら押さえていくことで、児童に物語の組み立てを捉える力を身に付けさせていくことができると考える。

◆単元の系統性

2年	【スイミー】	行動の会話から想像を広げながら読み、感想の手紙を書く。
	【お手紙】	登場人物の気持ちを想像し、音読劇をする。
3年	【まいごのかぎ】	登場人物の気持ちの変化を捉え、感想をまとめる。
	【ちいちゃんのかげおくり】	物語についての自分の考えをまとめ、交流する。
	【三年とうげ】	物語の組み立てに着目し、登場人物の変化を捉える。
	【モチモチの木】	登場人物の性格について考え、話し合う。
4年	【白いぼうし】	場面と場面をつなげて読み、考えたことを交流する。
	【一つの花】	場面の様子を比べて読み、感想をまとめる。

(3) 指導について

児童の実態と教材の特性を踏まえ、本単元で取り上げる言語活動を「組み立てをとらえ、民話のおもしろさを4コマまんがでしようかいしよう」とした。「三年とうげ」の学習と並行して世界の民話や昔話を読み、単元後半で自分が選んだお話のおもしろさを4コマ漫画にまとめるという活動である。漫画という形式が児童にとって親しみやすいこと、「三年とうげ」で学習する起承転結の組み立てが4コマ漫画の組み立てに活かせること、登場人物の言葉や行動・表情等の叙述を取り入れやすいことなどから、このような言語活動を設定した。

まず、単元の学習に入る前に、市立図書館から世界の民話や昔話の本を借り、「世界の民話コーナー」を設置する。また、図書館の方による昔話を題材にしたブックトークを実施し、本単元への意欲付けを図る。読書好きな児童が多いことから、「三年とうげ」の学習に興味をもつことができると考える。

「三年とうげ」を読み進めていく段階では、登場人物の行動や気持ちを表す語句や表現について着実に押さえ、「おじいさん」の気持ちの移り変わりを、叙述をもとに考えられるようにしていきたい。そのために、音読の仕方を工夫して表現に親しませたり、文章にサイドラインを引かせたりするなどの支援を行っていく。さらに、叙述を基に考えた「おじいさん」の気持ちを、友達同士で交流させていきたい。自分の考えが友達と似ているか違うか、そう考えた理由についてはどうかなど、交流の視点を与えて取り組ませていく。意識調査の結果から、自分の考えに自信をもたせ、考えを深めるために、意見の交流は有効な手立てであると考え。また、物語の組み立てや場面の移

り変わりを捉える力を身に付けさせるために、「時」「場所」「背景」「登場人物」「出来事」などの場面を構成する要素についての視点を提示する。場面ごとにそれらの要素を整理していくことで、物語の組み立てを捉えることができるようになると思う。

単元のゴールである4コマ漫画を作成していくために、並行して「4コマまんが組み立てノート」に取り組んでいく。自分の4コマ漫画に書きたいことや引用したい表現等をメモしていき、単元の終わりに組み立てノートを基に漫画づくりに取り組む。組み立てノートは児童同士で交流し、場面の組み立てや場面ごとの内容について検討し合う。自分では思い付かなかった考えを得たり、肯定的な評価をもらったりすることで、友達と話し合うことのよさを実感し、児童が自分の考えや思いを深めることができると思う。

単元の最後には互いの作品を読み合い、友達の作品の組み立てのおもしろさや、民話・昔話への親しみを一層感じられる活動になることを期待したい。

3 研究主題との関わり

【 研究主題 】

自分の思いや考えをもち、深める児童の育成 ～主体的・対話的で深い学びの実現を通して～



【 目指すゴール 】

自分の考えを自分なりの言葉で表すことができる子

【仮説1】学習環境を整備することで、安心して生き生きと学び、自分の思いや考えをもつことができるであろう。

<手立て>

①単元で取り上げる言語活動の工夫

単元で取り上げる言語活動を「世界の民話・昔話を4コマまんがでしようかいしよう」とした。自分が選んだ物語を子どもにとって身近な漫画の形で紹介するというゴールを設定することにより、高い意欲をもって取り組み、自分の思いをもつことができると思う。単元のはじめには教師が別の物語を4コマ漫画にしたモデルを示し、ゴールへのイメージをもたせたい。

また、学習に合わせ、本単元では並行読書を行う。世界の民話や昔話の書籍を市立図書館から借用し、廊下に「世界の民話コーナー」を設置する。「三年とうげ」の学習と並行して読み進めることで、主体的に学習を進めていくことができると思う。

②学習カードの工夫

自分の4コマ漫画を作成するために、「オリジナル4コマまんが組み立てノート」を使用していく。例えば、第一場面について学習した際には、4コマ漫画の1コマ目に書く内容を考えるというように、本単元の学習と対応させながら漫画の原案を練っていくような学習カードである。学習の進度に合わせて自分の漫画が出来上がっていくため、意欲的に学習に取り組むことができると思う。

【仮説2】交流の場、振り返りの場の取り入れ方を工夫することで、自分の思いや考えを深めることができるであろう。

<手立て>

①交流の工夫

「おじいさん」の心情を読み取る際には、考えたことや考えの理由について交流し、自分と友達との相違点についても考えるようにする。「想像したおじいさんの気持ちは似ているけど、根拠となる表現は違う」など、友達の意見を聞くことで考えが多面的・多角的になったり、深まったりすると考える。

また、組み立てノートに書いた内容について互いに検討し合う際には、各コマに書くべき内容が書けているか、登場人物の気持ちを表す叙述が書けているか等、見合うポイントを設定して話し合わせる。友達のアドバイスにより、自分の思いや感じたことがより伝わるものになっていくと考える。

②振り返りの工夫

1 単位時間の振り返りは、自分の選んだお話や自分が描く4コマについて振り返らせるようにする。常に単元のゴールを意識した振り返りを積み重ねていくことで、おのずと自分の作品への思いが高まることであろう。支援や励ましのコメントを適宜書き加えながら、児童が思いを深めていけるようにする。

4 単元の目標

- (1) 様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、話や文章の中で使うとともに、言葉には性質や役割による語句のまとまりがあることを理解し、語彙を豊かにすることができる。
＜知識及び技能＞ (1) オ
- (2) 登場人物の行動や気持ちなどについて、叙述を基に捉えることができる。
＜思考力、判断力、表現力等＞C (1) イ
- (3) 登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、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。
＜思考力、判断力、表現力等＞C (1) エ
- (4) 言葉がもつよさに気付くとともに、幅広く読書をし、国語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 単元で取り上げる言語活動

世界の民話や昔話を読み、組み立てを捉え、民話のおもしろさを4コマ漫画で紹介する。

(関連：言語活動例ウ)

6 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
<p>① 様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、話や文章の中で使うとともに、言葉には性質や役割による語句のまとまりがあることを理解し語彙を豊かにしている。 (1) オ</p>	<p>① 「読むこと」において、登場人物の行動や気持ちなどについて、叙述を基に捉えている。 (1) イ</p> <p>② 「読むこと」において、登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わり結び付けて具体的に想像している。 (1) エ</p>	<p>① 進んで登場人物の心情を場面の移り変わり結び付けて捉え、学習課題に沿って自分の考えをまとめ、紹介しようとしている。</p>

7 指導と評価の計画（全9時間扱い）

次	時間	主な学習活動	学習内容	指導上の留意点・評価
第一次	1	<ul style="list-style-type: none"> ○「世界の民話や昔話のおもしろいところを4コマまんがでしようかいしよう」という学習課題を設定し、学習の計画を立てる。 ○教師の「三年とうげ」の範読を聞き、大まかなあらすじをまとめる。 ○自分が選んだ物語の大まかなあらすじをまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○学習の計画・課題設定 ○学習のゴール ○文章全体のあらすじ ○4コマまんが組み立てノート① 	<ul style="list-style-type: none"> ○教師がモデルを示し、学習のゴールへのイメージをもたせるとともに、主体的に取り組む意欲をもたせるようにする。 ○「いつ」「どこで」「だれが」「何をして」「どうなった」かを簡潔にまとめさせる。
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○「三年とうげ」を音読し、時・場所・登場人物・出来事をおさえ、物語を4つの場面に分ける。 ○自分が選んだ物語を4つの場面に分け、4コマまんがの組み立てを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○文章の組み立て ○場面を構成する要素 <ul style="list-style-type: none"> ・時 ・場所 ・登場人物 ・出来事 ○4コマまんが組み立てノート② 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【主体的に学習に取り組む態度①】 <u>組み立てノート</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の選んだ物語について、学習した分け方にしたがって4つの場面に分けようとしているか確認する。 </div>
第二次	3	<ul style="list-style-type: none"> ○第一場面（①はじまり）の内容を捉える。 <ul style="list-style-type: none"> ・三年とうげの情景を捉える。 ・三年とうげに伝わる言い伝えの内容を確認する。 ○4コマまんがの1コマ目に書く内容を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○場面を構成する要素 ○「三年とうげ」の場面設定 ○4コマまんが組み立てノート③ 	<ul style="list-style-type: none"> ○登場人物の行動や気持ちが表れている箇所にサイドラインを引かせ、叙述をもとに登場人物の心情を捉えさせる。 ○話し合いの場面を設定し、考えを深められるようにする。
	4	<ul style="list-style-type: none"> ○第二場面（②出来事が起こる）の内容を捉える。 <ul style="list-style-type: none"> ・おじいさんの様子や気持ちについて、叙述をもとに捉える。 ○4コマまんがの2コマ目に書く内容を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○場面を構成する要素 ○叙述を基に登場人物の行動や心情を捉えること ○場面の移り変わりや気持ちの変化 ○4コマまんが組み立てノート④ 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【知識・技能①】 <u>ノート・教科書</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の行動や気持ちを表す語句を文章中から見付けているか確認する。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>【思考・判断・表現①】 <u>ノート・発言・発表</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の気持ちなどについて、叙述を基に考えているか確認する。 </div>

第三次	5	<p>○第三場面（③出来事が解決する）の内容を捉える。</p> <p>・おじいさんの様子や気持ちについて、叙述をもとに捉える。</p> <p>○4コマまんがの3コマ目に書く内容を考える。</p>	<p>○場面を構成する要素</p> <p>○叙述を基に登場人物の行動や心情を捉えること</p> <p>○場面の移り変わりと気持ちの変化</p> <p>○4コマまんがを組み立てノート⑤</p>	<p>【思考・判断・表現②】</p> <p><u>ノート・発言・発表</u></p> <p>・登場人物の気持ちの変化について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像しているか。</p>
	6 (本時)	<p>○第四場面（④結び）の内容を捉える。</p> <p>○第二場面と第四場面を比較し、おじいさんの気持ちが変わったことやその理由について、考えを交流する。</p> <p>○4コマまんがの4コマ目に書く内容を考える。</p>	<p>○場面を構成する要素</p> <p>○叙述を基に登場人物の行動や心情を捉えること</p> <p>○場面の移り変わりと気持ちの変化</p> <p>○4コマまんがを組み立てノート⑥</p>	<p>【知識・技能①】</p> <p><u>教科書・発言</u></p> <p>・登場人物の行動や気持ちを表す語句を文章中から見つけているか確認する。</p> <p>【思考・判断・表現②】</p> <p><u>ノート・発言・発表</u></p> <p>・登場人物の気持ちの変化について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像しているか確認する。</p>
	7	<p>○全文を読み、「三年とうげ」の全体の感想をまとめる。</p> <p>○4コマまんがの組み立てを見直す。</p>	<p>○叙述を基に登場人物の行動や心情を捉えること</p> <p>○場面の移り変わりと気持ちの変化</p>	
	8 ・ 9	<p>○自分が選んだ物語を4コマまんがにまとめる。</p> <p>○4コマまんがを使って、物語を紹介する。</p>	<p>○叙述を基に登場人物の行動や心情を捉える</p> <p>○場面の移り変わりと気持ちの変化</p> <p>○友達を感じ方・考え方と違い</p>	<p>【主体的に学習に取り組む態度①】</p> <p><u>ワークシート</u></p> <p>・自分の選んだ物語について、学習した組み立てに沿って4コマ漫画で表そうとしているか確認する。</p> <p>【思考・判断・表現②】</p> <p><u>ワークシート</u></p> <p>・場面の移り変わりや登場人物の気持ちの変化を、4コマ漫画に表しているか確認する。</p>

7 本時の学習指導（本時6／9時）

(1) 目標

- 様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、話や文章の中で使うとともに、言葉には性質や役割による語句のまとまりがあることを理解し、語彙を豊かにすることができる。

＜知識及び技能＞(1)オ

- 登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、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。

＜思考力、判断力、表現力等＞C(1)エ

(2) 評価規準

- 様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、話や文章の中で使うとともに、言葉には性質や役割による語句のまとまりがあることを理解し、語彙を豊かにしている。

【知識・技能】

- 「読むこと」において、登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像している。

【思考・判断・表現】

(3) 展開

学習活動	学習内容	指導上の留意点・評価	時間
1 前時の学習を振り返り、本時の課題を確認する。		○前時の学習を振り返り、おじいさんの「うん、なるほど、なるほど。」という言葉から、おじいさんの気持ちが変わっていくことを意識させ、学習の見通しをもたせる。	2
第二場面と第四場面をくらべ、「おじいさん」の気持ちのへん化のおもしろいところを話し合おう。			
2 第四場面を音読する。		○歌の部分のリズムに乗って楽しく読ませる。	3
3 第四場面のおじいさんの様子や気持ち分かる部分を見つけてサイドラインを引き、全体で共有する。	○気持ちや性格を表す語句（様子・行動） ＜押さえない表現の例＞ ・ふとんからはね起きる ・わざとひっくり返り ・すっかりうれしくなりました ・あんまりうれしくなった ・けろけろけろっとした顔 ・にこにこわらいました ・すっかり元気になり	○第二場面で見付けたおじいさんの気持ちや様子を表す語句と、見付ける観点を示し、第四場面の中から見付けるようにする。 (・転ぶ様子 ・顔 ・気持ち ・行動 ・体 ・歌 ・言葉など)	7
		評価場面1 【知識・技能①】 ＜評価方法＞ 教科書・発言 ・おじいさんの気持ちを表す言葉を見付けている児童をBとする。 ＜「努力を要する」状況(C)への手立て＞ ・黒板に示した観点から見付けるよう助言する。	
4 第二場面と第四場面のおじいさんの気持ちの変化のおもしろいところについて考え、話し合う。 個人→ペア→全体	○場面の移り変わりと気持ちの変化	○おじいさんの気持ちの変化のおもしろいところを叙述を基に考えさせる。ノートに書く際には、表現を引用して書くようにする。 ○おじいさんの気持ちの変化のおもしろさを多面的・多角的に捉えられるよう、意見の交流をする。児童に自分の意見と友達の意	15

	<p><期待される児童の反応></p> <ul style="list-style-type: none"> ・真っ青な顔をしていたおじいさんがけろけろけろとした顔にすっかり変わっているところがおもしろい。 ・転ばないようにしていたおじいさんが、とうげからふもとまで転がり落ちるなんて、よほどうれしんだなと思った。 ・「もう3年しか生きられない。」と言っていたのに、百年とか二百年とかふつうはむりなくらいの長生きができると言っていて、かわりすぎていておもしろい。 	<p>見の相違点を意識して聞くようポイントを示す。</p> <p>○発言の際は、「おじいさんの気持ちの変化のおもしろいところ」と「面白いと思った理由」を話すようにする。</p>	
<p>5 本時のまとめをする。</p>		<p>評価場面2 【思考・判断・表現②】 <評価方法> ノート・発言・発表 ・おじいさんの気持ちの変化について、二つの場面を比較して書いている児童をBとする。 <「努力を要する」状況(C)への手立て> ・板書をもとにおじいさんの変化を捉えさせ、どんな風にな変わっているか考えるよう助言する。</p>	4
<p>6 自分の4コマ漫画の4コマ目（その後、どうなったか）に書く内容を考え、グループで交流する。</p>	<p>○4コマまんが組み立てノート⑥</p> <p><期待される児童の反応></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「——。」という言葉を入れると、主人公のうれしい気持ちが伝わりやすいんじゃないかな。 	<p>○児童から出た意見を活かし、まとめるようにする。</p> <p>○本時の学習を踏まえ、登場人物の気持ちの変化や話の結末が分かるような表現を自分の選んだ本から見付けて書かせる。</p> <p>○自分の考えた4コマ目の内容がふさわしいかグループで交流し、互いにアドバイスをし合う。</p>	12
<p>7 本時の振り返りをする。</p>	<p><期待される児童の振り返り></p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習をいかして、4コマ目に書きたい表げんを見つけたことができた。 	<p>○場面の移り変わりや気持ちの変化を捉えることができたか振り返らせる。</p>	2

(4) 評価に基づく改善のポイント

本時までの学習内容を掲示物に整理し、場面ごとに捉えた登場人物の気持ちや印象的な叙述、おもしろいと感じたところなどを、児童がいつでも振り返ることができるようにする。また、児童の学習の振り返りを随時点検し、次時の見通しがもてるよう支援を継続的に行っていく。本単元で身に付けた力を今後の文学的文章の読み取りに活用していけるよう、普段の学習でも適宜取り扱っていく。

8 板書計画

第二場面と第四場面をくらべ、「おじいさん」の気持ちのへん化のおもしろいところを話し合おう。

第二場面

転ぶ絵

・あんなに気をつけて歩いてなのに

・真っ青

・ごはんも食わずに

・ふとんにもぐりこみ

・おいおいなくて

・がたがたふるえ

・「わしのじゅみょうはあと三年じゃ。」

・とうとう病気に

・だんだん重く

・三年きりしか生きられぬ

おもしろいところ

○文章中の言葉を引用しよう。

○第二場面から第四場面でへん化しているところにちゅう目しよう。

△ふり返り▽

第四場面

転ぶ絵

・わざとひっくり返り

・とうげからふもとまで

・けろけろけろつとした顔

・ここにこわりました

・ふとんからはね起きる

・すっかりうれしくなり

・あんまりうれしくなつた

・「百年も二百年も、長生きできるわい。」

・すっかり元気になり

・長生きするとはこりやめでない

歌

体調

言葉

気持ち

行動

顔

転ぶ様子

トリ

トル

三年とうげでもう一度転ぶんだよ。