

# 第3学年1組 国語科 授業案

令和元年7月4日(木) 第5校時

指導者 齋藤 典子

場所 3年1組教室

## 授業テーマ

物語のしかけについて、叙述を基にしながら少人数や全体で話し合い、ファンタジー作品のおもしろさを味わうことができる授業

### 1 単元名 物語のしかけをさがそう 「ゆうすげ村の小さな旅館」

### 2 単元の目標

○物語を読むことに興味をもち、物語のしかけを探しながら読もうとしている。(関心・意欲・態度)  
○それぞれの場面で起きた出来事を読み取り、場面と場面を関連づけて読むことができる。

(読むこと)

○物語のしかけを見つけるために、文章中の語や表現に着目して読むことができる。(読むこと)

○自分が感じたことや考えたことについて、理由をあげて書くことができる。(書くこと)

○表現したり理解したりするために、必要な語句を増やすことができる。

(伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項)

### 3 これまでの学びと単元について (男子14名 女子14名 計28名)

#### (1) 児童の実態

児童は、物語文「すいせんのラッパ」の学習で、登場人物の行動や場面の様子を読み取り、音読の工夫に取り組んだ。声の大きさを工夫したり抑揚をつけたりして、表現豊かに音読できる児童も見られたが、恥ずかしさから工夫できない児童もいた。また、説明文「自然のかくし絵」では、段落ごとの内容をとらえながら読む学習をし、大事な言葉や題名に関係のある言葉に着目して要点をまとめた。要点をまとめる学習は初めてであったが、自分で考えたり、友達の意見を聞いたりして、頑張る姿が見られた。しかし、内容を理解したり全体の構成をつかんだりすることについては、十分に身につけているとは言えない。また、個人差も大きい。目的意識をもって進んで読み進めることのできる児童もいれば、読むことだけで精一杯という児童もいる。さらに、自分の意見や考えなどを書いたり人に伝えたりするなど、表現することに対する苦手意識を持っている児童が多い。

本学級には発表意欲の旺盛な児童がいるが、適切に言葉を使えなかったり本題から外れたりして、しっかりと話せないことが多い。その一方で、人前で話すことに抵抗を感じている児童もいる。そのため、話す機会を意図的に設定したり、グループでの話し合いなどを取り入れたりと、話す経験をさせているところである。

#### (2) 教材のもつ価値

本単元の重点指導事項は、新学習指導要領におけるC読む(1)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」エ「登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わり結び付けて具体的に想像すること」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」、読むことの言語活動例イ「詩や物語などを読み、内容を説明したり、考えたことを伝え合ったりする活動」と関連している。

本教材は、基本的に時間の経過に沿って物語が展開しており、時を表す言葉に着目することで、場面をとらえることができる。また、人物の行動や会話に気持ちが表れており、人物の気持ちを想像することが容易である。さらに、この作品はファンタジー作品であり、物語の途中に、終末につながる「しかけ」がいくつもあり、何度も読み返すことで、その表現や言葉遣いのおもしろさの工夫に気づくことができる。ファンタジーの世界のおもしろさを知り、想像力や読書の幅を広げることのできる教材である。

児童はこれまで、人物がしたことやその時の様子に気をつけて読む学習をしている。しかし、場面の移り変わりに注意しながら読むことや、人物の気持ちや性格を想像しながら読むことには至っていない。

そこで、本単元では、物語の「しかけ」を探しながら読む活動を設定し、それぞれの場面の出来事を関連づけ、文章中の言葉や表現に着目して読む力をつけることを目指したい。

4 めざす子どもを育てるための単元構想（総時数時間 本時 7/10）

次	時	○めあて ・主な内容	◇視点に関わる手立て <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">評価項目</span> （方法）
一	1	○ 読んで感じたことを話そう。 ・ 初発の感想を交流する。 ・ 物語の「しかけ」について知る。 ・ 学習課題を知る。 ・ 学習の見通しを持つ。	◇1③ 「物語のしかけカード」を提示し、「しかけカードを作って物語を紹介しよう」という課題を知らせ、意欲を持たせる。 ◇1③ しかけのある物語を準備し、単元を通して並行読書ができるようにする。 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">関</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">言</span>
	2	○ 時を表す言葉に気をつけて場面に分けよう。 ・ 場面ごとに、「時」「人物」「場所」を確かめる。	◇1② 人物の様子や行動で疑問に思ったことを出し合い、読みの課題を考えさせる。 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">読</span>
二	3 4	○ どんな出来事が起こったのか、場面ごとに短くまとめよう。 ・ 場面ごとに出来事を確認する。 ・ 物語の大体を捉える。	◇1② 場面ごとに人物の行動に着目し、どんな出来事が起きたのかを考えさせる。 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">読</span>
	5	○ つぼみさんはどんな人かな。 ・ つぼみさんの人物像について話し合う。	◇2① 人物像の根拠となる叙述（行動や会話、心内語など）に線を引いた後、イメージマップに書き出し、人物像を考えさせる。 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">関</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">読</span>
	6	○ 美月はどんな人かな。 ・ 美月の人物像について話し合う。	
	7 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">(本時)</span>	○ <u>美月がウサギだと分かる</u> ところは？ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ま</span> <u>美月がウサギだと分かるしかけは、名前や見た目、行動などにかくれている。</u>	◇1③「活用」場面（言語活動）を意識した問い作り「物語しかけカード」作りにつながる学習であることを意識させる。 ◇2②学び合いの場作りの工夫理由を付けて意見をつないでいけるようにする。 ◇3③観点を明確にした振り返り3つの観点を基にして振り返らせる。 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">読</span> 理由をはっきりさせながら「しかけ」と分かる言葉や文を見つけることができる。 (ワークシート・話し合い)
三	8 9	○ しかけカードを作ろう。 ・ 選んだ話の「しかけカード」を作る。 ・ 選んだ話の「しかけ」について話し合う。	◇2① 「ゆうすげ村の小さな旅館」で学習したことを生かせるよう、「しかけ」を見つけるこつとして、登場人物の名前や見た目、行動などに関する叙述に着目させる。 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">関</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">書</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">読</span>
	10	○ しかけカードをしょうかいしよう。 ・ 選んだ話の「しかけカード」を紹介する。	◇3① 「しかけカード」を紹介し合い、互いのよいところを伝え合うことができるようにする。 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">関</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">読</span>

5 本時の学習 (7/10)

(1) 本時の目標

叙述を基に美月がウサギであることが分かるような物語のしかけを見つけることができる。

(2) 学習過程

段階	学習内容・活動	時間	◆ 目指す子どもを育てる手立て ○ 指導上の留意点 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">評価 (方法)</span>
問 い づ く り	1 本時のめあてをつかむ。  <span style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">美月がウサギだと分かるところは？</span>	3	◆ 1③ 教師自作の「物語のしかけカード」を提示し、本時に学習することを確認できるようにする。また、本時に学習したことが、「物語しかけカード」作りにつながっていることを意識させ、意欲づけを図る。  ○ 「そういうことだったの…」が指す内容を確認し、美月がウサギだと分かる言葉や文を見つけていけばよいという学習の見通しが持てるようにする。
	と も に 思 考 す る 場 づ く り	2 叙述を基に、物語のしかけを探す。  (1) 自分の考え(家庭学習で書き込んできた部分)を確認する。  (2) 少人数で交流する。  (3) 全体で話し合う。	25
学 び 合 い の 価 値 付 け	3 物語のしかけについて分かったことや感じたことについて話し合う。	5	○ しかけについて話し合うことを通して、しかけの効果や物語のおもしろさなどに気づかせたい。
	4 本時のまとめをする。  <span style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">美月がウサギだと分かるしかけは、名前や見た目、行動などにかくれている。</span>	7	<span style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">理由をはっきりさせながら「しかけ」と分かる言葉や文を見つけることができたか。 (ワークシート・話合い)</span>
	5 本時の学習を振り返り、次時の学習への見通しを持つ。	5	◆ 3③ 3つの観点を基にして学習感想を書き、本時を振り返らせる。(分かったこと、できるようになったこと、友達との学び合い)  ○ しかけのおもしろさを味わい、「物語しかけカード」作りの意欲につなげたい。