

昔話のおもしろいところをリーフレットで紹介しよう

発行
令和元年 7月 18日
中部教育事務所



授業者 大谷 彩教諭 (土佐市立蓮池小学校)

単元 第3学年 国語 三年とうげ (光村図書3下)

単元計画 (全9時間)

- 0次 民話や昔話の読み聞かせを聞く
- 第1次 1時 学習についての見通しをもつ
- 2時 並行読書の本を読み、自分が紹介したい本を選ぶ
- 第2次 3時 リーフレットを書くために、「三年とうげのあらすじをまとめる」→自分の選んだ本のあらすじを考える
- 4時 「おもしろさのひみつ (場面設定)」について読み取り、感想をもつ。→自分の選んだ本について同じ視点で見直すことで学習を振り返る

- 5時 「おもしろさのひみつ (歌)」について読み取り、感想をもつ。→自分の選んだ本での振り返り
- 6時 「おもしろさのひみつ (言葉・表現)」について読み取り、感想をもつ。→自分の選んだ本での振り返り
- 本時 7時 「おもしろさのひみつ (登場人物の変容)」について読み取り、感想をもつ→自分の選んだ本での振り返り**
- 第3次 8時 「三年とうげ」で学習したおもしろさを見つけ
- 9時 る視点を生かしてリーフレットを作る

本時で達成したい目標

◇おじいさんの気持ちの変容が分かる叙述を探し、それをもとに面白さへの感想をもつことができる。

本時における深い学びとは

◇場面を比べて、中心人物の気持ちの変化を捉え、感想や考えをもつこと。

授業の概要

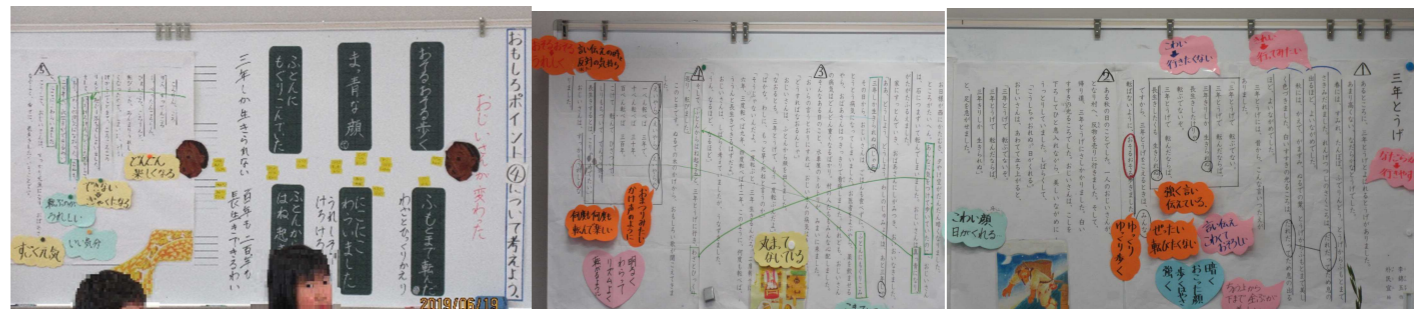
本単元は「昔話のおもしろさを味わい、おもしろいと思うところをリーフレットで紹介する」という言語活動を設定した。第2次では、並行読書で読んだ本の紹介ができるように場面の移り変わり結びつけて具体的に想像しながら読み、「あらすじ」と「一番面白かったこと」とその理由を短い文に表す活動を行う。また、それぞれの考えたことを交流することで、感じ方に違いがあることに気づく機会にもしていく。

本時の展開

学習活動	指導上の留意点
1 本時の課題をつかむ おじいさんが変わった面白さをそれぞれ出し合う。	<ul style="list-style-type: none"> ・初発の感想をもとに、おじいさんの気持ちの変化がわかるところを発表させる。 ・おじいさんの変容の面白さの根拠となるところがそれぞれに違うことを確認し、話し合いの必然性をもたせる。
2 おじいさんの気持ちが変わって一番面白いなと思うところに名前プレートを貼り、友だちと共感したり質問したりする	<ul style="list-style-type: none"> ・自分が一番面白いなと思った部分に名前プレートを貼るようにして、考えを可視化し、児童同士が共有できるようにする。 ・同じ部分を選んだ友だちと話し合うことで、自分の考えを確かなものにさせる。
3 考えの交流をする 叙述をもとに、理由をつけて考えを発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ・「自分だったらどう？」と投げかけることで、児童が自分と結びつけて話について考えられるようにする。
4 本時のまとめを行う 話し合いをもとに、おじいさんの気持ちの変化で面白と思うところを、理由をつけて書く。 今日の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の行動や気持ちなどについて、叙述を基に文章を読んで感想をもっているかを見取る。 ・自分の選んだ本には、今日の学習のような「登場人物の気持ちが変わるおもしろさ」(変容)があるのかを確認させる。

板書例

- ・全文を黒板に掲示することで、学習に前時までの学びも生かす。
- ・子どもたちが見つけた面白さの中でつながりがある部分を、線でつなぐ。



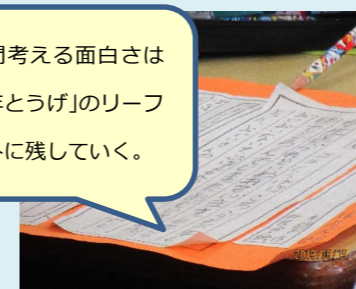
指導のポイント

① 「三年とうげ」で学習したことを、自分の選んだ本に生かす

三年とうげを読んだ子どもたち全員の初発の感想を、おもしろさのひみつ①～④に分類する。なぜおもしろいのか、どこがおもしろいのかをおもしろさのひみつという視点に沿ってまとめていく。毎時間考えるおもしろさは、三年とうげのリーフレットに残していきながら、その視点は自分の選んだ昔話の中にもあるのかを探ることで、毎時間の学習を振り返る。三年とうげの学習が自分の選んだ昔話のリーフレットを作るというゴールにずっとつながっていくように単元を構成した。

ただし、物語はすべて関連しているため、おもしろポイントで分けることで、子どもたちの思考が途切れてしまわないよう留意する必要がある。

毎時間考える面白さは「三年とうげ」のリーフレットに残していく。



② 全文を掲示することで、登場人物の変容を見取りやすくする。

一番変わって面白いと思ったところ(登場人物の変容)を、叙述をもとに理由を話す。その際に物語の中での登場人物の変容を可視化し、確かめられるようにするために、各自が全文シートに書き込みをし、黒板にも全文を掲示する。

低学年は登場人物の気持ちを「点」で捉え、中学年はそれらの「点」を「線」でつないで変化を捉える。高学年は全文シートの下に気持ちを書く欄を設けて、「面」でイメージ絵をもつとよい。このように、学びの系統を意識した読みが可視化できるため、全文シートは有効である。



③ 叙述を基に行動や気持ちを捉えて、自分の考えにつなげる。

感想や考えをもつ際に、自分の体験と結びつけて自分の考えを形成するように、「〇〇さんだったらどう…？」と投げかけ、自分が文章をどのように捉え理解したのかを改めて確かめるようにしたが、自分の考えを表現することのできない子どももいた。

ファンタジーの話は自分の生活とつなげることに無理がある。文章の種類によっては、いつでも自分に置き換えて考えなくても、人物の言動に対しての自分の考えと、なぜそう考えたのかを叙述から探らせ、自分の言葉で表現させるとよい場合もある。

講師松永立志先生より

		1次	2次	3次					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
課題	見直し	課題解決に向けた言語活動 性格・気持ち・心情・それらの変化・情景			準備	解決	発表		
関連図書・比べ読み(並行読書・事前読書・発展読書・自由読書)									

学習目標の具現化
指導目標の具現化

物語文の読解は、「教師が場面ごとの登場人物の気持ちを問う→子どもが答える」授業スタイルが多く取られてきた。子どもたち自身に文章から探らせなければ、紙芝居やリーフレットを作ったからと言って、子どもに付けた力(指導事項)は身につかない。教師の仕掛けが必要。「気持ち」を問うのではなく、「どうしてこのせりふを考えたのだろう。」「登場人物に何て言ってあげたい？」などと問うと、子どもは理由を叙述から探して考えを述べる。子どもは「紙芝居をつくろう」などの学習目標に向かって進んでいくのだが、教師は様々な仕掛けをして、指導目標の具現化をおこなうことが重要である。