

第3学年国語科学習指導案

日時：令和5年 月 日
 児童：第3学年 組 名
 場所：第3学年 組 教室
 授業者：

1 単元名 「民話のおもしろさのひみつを探ろう！」 (教材名 三年とうげ)

2 単元の目標

- (1) 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・判断・表現C(1)イ)
- (2) 幅広く読書に親しみ、読書が、必要な知識や情報を得ることに役立つことに気づくことができる。
 (知識・技能(3)オ)
- (3) 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。(思考・判断・表現C(1)オ)
- (4) 登場人物の行動や気持ちなどについて、積極的に叙述を基に捉え、学習課題に沿って民話や昔話を紹介しようとしている。
 (主体的に学習に取り組む態度)

3 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
単元 の 評 価 規 準	・幅広く読書に親しみ、読書が、必要な知識や情報を得ることに役立つことに気づいている。(3)オ)	・「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。(C(1)イ) ・「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)	・登場人物の行動や気持ちなどについて、積極的に叙述を基に捉え、学習課題に沿って民話や昔話を紹介しようとしている。

4 単元について

- (1) 本単元は、学習指導要領内容「知識及び技能」と「思考力、判断力、表現力等」に示された以下の指導事項を受けて設定した。

<p>「知識及び技能」 (3) オ 幅広く読書に親しみ、読書が、必要な知識や情報を得ることに役立つことに気付くこと。</p> <p>「思考力、判断力、表現力等」 C 読むこと (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。 C 読むこと (1) 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。</p>

- (2) 本学級の子供たちは「きつつきの商売」で「登場人物」や「場面」などの物語学習の基礎を学び、「まいごのかぎ」で中心人物の気持ちの変化を場面の移り変わり結び付けて読んだり、擬人法や比喩表現など様子や気持ちを表す言葉の面白さに目を付けて読んだりしてきた。それらの学習を生かして「ちいちゃんのかげおくり」を読み、感じたことや考えたことを文章にまとめて友達と交流したり、戦争や平和をテーマにした本への読み広げも行ってきた。

本学級では、「読むこと」の学習で経験した読み方(文章への着目の仕方)や「中心人物」などの用語をまとめて「学習用語」として共有し、習得した学習用語を活用する場面として課外の並行読書にも取り組んできた(右表)。概ね物語を読むことへの意欲は高く、意見の交流も比較的活発にできるものの、いずれも教師の発問や課題設定からスタートする「教師主導型の授業」から脱し切れず、子供主体の学びの実現には課題があると考えている。

子供主体の学びを実現するために不可欠なことは、一人一人が解決したいと思う「問い」をもつことである。ある一つの物語を読んだとき、「なぜだろう?」と気になったり、「面白いな」と感じたりするポイントは一人一人異なる。筑波大学附属小学校の青木は、その子なりの文章の捉え方や着目の仕方を「フレーム(目のつけどころ)」と呼び、子供に目のつけどころをもたせるといふ発想で授業をし、自分のもっている目のつけどころを更新させたり、新たな目のつけどころをもたせたりすることが個別最適な学びをつくと述べている。一人一人の目のつけどころから「問い」は生まれるのである。本単元においても、これまでの学習で身に付けてきた一人一人の文章の捉え方を出発点にし、解決したい「問い」をそれぞれがもって学びを進めていく中で、新たな問いをもったり、新たな着目の仕方、物語の楽しみ方を発見できたりすることをめざして授業づくりをする。

これまでの並行読書
(物語文) きつねのおきやくさま ニャーゴ つりばしわたれ 海をかつとばせ 百万回生きたねこ
(説明文) ヤドカリのすみかえ サンゴの海の生き物たち かるた *いずれも他社教科書掲載教材文や 光村図書旧教科書掲載教材文

- (3) 「三年とうげ」は朝鮮半島に伝わる民話である。民話や昔話に特徴的な「起承転結」が分かりやすく、それぞれの場面の登場人物の気持ちやその変化を、物語の設定や人物の性格の描写を基に豊かに読み取ることができる。また、民話独特の語り口で、楽しいリズムの言い伝え・歌の味わい深さや、木の陰で歌ったのは誰なのかという謎解きの要素など、多様な面白さを感じ取れる作品である。「三年とうげ」から他の民話や昔話に読み広げていき、「面白い」と思うところを紹介し合う活動に取り組むことで、幅広く読書に親しみ、興味を広げていく楽しさを味わうことができる。

本校の目指す児童像「他者のよさを認め、自己の学びに生かす児童」及び研究主題「ICTを活用した授業スタイルで学ぶ児童の育成」に迫るために、本単元の指導に当たっては以下のように手立てを工夫をする。

- 初発の感想（子供の「目の付けどころ」）を起点に「読みの観点」を話し合う
 - ・ 「民話のおもしろさのひみつを探る」という学習課題を捉えた上で「三年とうげ」を通読し、初発の感想を書く。その際、①この話のおもしろいところとそのわけ ②読んで気付いたことや考えたこと ③これからみんなで考えたいことやくわしく読みたいこと を書くように指示し、できるだけノートにたくさん箇条書きするようにする。そうして出た気付きや問いを共有し、全員で対話しながら「みんなで考えたいこと」「読めばすぐに解決できそうなこと」「(教材を)いくら読んでも解決できそうにないこと」の3つに整理していく。「三年とうげ」の教材文の特徴から、「登場人物」や「言葉のおもしろさ」に着眼した気付きや問いが多く出ると予想される。そのほかにぜひ着眼させたいのは、「起承転結」や「中心人物の変化」という「物語の組み立て」である。子供から出なかった場合は、教師がこれまでの学習を想起させ、「中心人物はなぜ変化したのか？」(他の物語で既習)「それはなぜなのか？」(他の物語で既習)「作者の言いたいことは？(主題。他の物語で既習)」などと問いかけることにより、「組み立て」に着眼して読むことへの意欲を喚起したい。このようにして整理した「登場人物」「言葉のおもしろさ」「組み立て」という3つの観点から「三年とうげ」のおもしろさのひみつを探っていく。
- 観点別グループの自由進度学習
 - ・ 3つの読みの観点（全3コース）の中から、自分はどの観点でおもしろさのひみつを探っていくのかを選択して進めることにより、課題が個別最適になるようにする。
 - ・ 自由進度学習のための「学習の手引き」は教師が作成する。発達段階や学習経験をふまえ、3つの観点ごとの具体的な学習課題の設定や構成は今回は教師が行う。課題の配列は、従来の一斉指導の読みの学習過程に沿うようにする（「精査・解釈」の後に「考えの形成」。コースによっては最初に「構造と内容の把握」）。
 - ・ 個別の追究の途中で協働の場を設定し、個別の追究に生かせるようにする。具体的には、Teamsで観点別（コースごと）にチャンネルを作り、そこで追究の成果物（デジタル教科書の「マイ黒板」）や考えの交流ができるようにする。
 - ・ 追究の成果物（デジタル教科書の「マイ黒板」や研究レポート）のモデルを教師が作成する（別の民話「なら梨とり」でコースごとに3パターン）。
 - ・ 全コースに発展課題を用意し、課題が早く終わった場合に対応する。
- 「三年とうげ」で広げ深めた「読みの観点」を使って民話の読み広げ
 - ・ 物語を読むときの新たな目の付けどころとしての「読みの観点」を生かして、世界の民話を読み、そのおもしろさを紹介するという言語活動を設定する。
 - ・ 教師が作成したモデル文（並行読書ですでに読んでいる民話「なら梨とり」を題材に）を用意することにより、書くことが苦手な子が参考になるようにする。

5 研究の視点

(1) 学習者用デジタル教科書及び電子図書館等のデジタルコンテンツの効果的な活用

- 第二次の自由進度学習で、「学習者用デジタル教科書」の「マイ黒板」を使用する。学習課題に沿って読み取ったことをまとめる際に、「本文抜き出し機能」のメリットは大きい。「きれいにできる」「やり直しや並べ替えが容易」「はやい」などである。さらに「マイ黒板」にまとめた内容を画像化すれば、そのまま成果物（今回は研究レポート）に貼り付けたり、友達と共有したりすることもできる。

本単元に入るまでに児童が「マイ黒板」を使用した経験は4単位時間程度と、まだ操作技能そのものを習得しているような初期段階ではあるが、すでに上記のメリットが要因となって児童の学習意欲が高まる姿も観察されている。例えば、書字の苦手なある児童は、マイ黒板を使うことで自分の考えを可視化しやすくなったのか、自信をもって共有の場に参加（Teamsのチャンネルに考えを投稿）することができた。別の児童は、普段はノートを開くのも億劫な様子がしばしば見られるが、マイ黒板にまとめる活動には嬉々として取り組んだ。一方、日頃から学習意欲が高い児童は、物語文の挿絵をマイ黒板に貼り付け、本文と挿絵を関連付けて場面の様子を比べるなど、創意工夫して取り組む姿が見られた。

いずれも1単位時間の一斉指導の中でのマイ黒板の使用であったが、今回は4時間というやや長めの時間設定（第二次自由進度学習）の中で、様々な児童の実態に応じた意欲の高まり、学びの様相が見られることを期待したい。

(2) 児童同士の関わりや考えの共有、その一歩先に進むための工夫

- 第二次を自由進度学習で行うことにより、児童が必要だと感じたタイミングで友達と関わることをできるようにする。ただし、自由進度の前半は一人学び（個別）を基本とし、まずは自分なりの読みをつくることを重視する。自由進度の後半は課題の難易度も上がるので、観点別チャンネルに課題ごとのスレッドを立て、そこでより多くの友達と考えの交流（協働的な学び）ができるようにする。そうすることで、自分の考えをもつことができたり、自分の考えが広がったり深まったりすることを期待したい。また、児童同士の交流の様子が可視化されることで、必要に応じた教師のフィードバックも可能になると考える。同じ観点の友達との交流は以上のような形で行い、異なる観点の友達との交流は、教師主導の全体学習（第7時）で行うようにする。

6 単元計画 (全9時間)

- ・ 第一次 学習の見通しを持つ。(2時間)
 - ・ 第二次 観点別に「三年とうげ」を読む。(5時間)
 - ・ 第三次 世界の民話を読んで紹介文を書く。(2時間)
- ※ 課外の並行読書で日本や世界の民話を読む。

次	時	目標	主となる学習活動	＜★は研究の視点＞	評価規準									
一次	1	学習課題を理解する。(1時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 今までに読んだり聞いたりした民話や昔話について伝え合う。 ・ 単元名を読み、「世界のいろいろな民話を読んで、おもしろいところを紹介する。そのためにまず『三年とうげ』のおもしろさのひみつを探る」という学習課題を理解する。 ・ 「三年とうげ」を通読し、登場人物やあらすじなどのおおまかな内容を捉える。 ・ 初発の感想を書く。 ・ 振り返りを書く。 ・ 並行読書として世界の民話を読み進める。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ 登場人物やあらすじなど、物語の内容をおおまかに捉えている。(思・判・表) 【発言】 ・ 「三年とうげ」を読んで感想をまとめようとしている(主) 【ノート】 									
	2	学習課題を解決するための「読みの観点」をもち、学習の見通しをもつことができる。(1時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 初発の感想を共有し、「三年とうげ」のおもしろさのひみつを探るための「読みの観点」について話し合う。 ・ 「登場人物」「話の組み立て」「ことばや文の使い方」の3つの観点に整理し、自分がどの観点からおもしろさのひみつを探っていくかを決める。 ・ 教師が作成した「学習の手引き」を読み、学習の見通しをもつ。 ・ 振り返りを書く。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の「読みの観点」を決め、課題に意欲的に取り組もうとしている。(主) 【発言、ノート】 									
二次	3	自分の決めた「読みの観点」に沿って「三年とうげ」を読み、おもしろさのひみつについて自分の考えをもつことができる。(4時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の決めた「読みの観点」に沿って「三年とうげ」を読み、おもしろさのひみつを探る。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習課題に沿って「三年とうげ」を読み、おもしろさのひみつを探ろうとしている。(主)【デジタル教科書のマイ黒板、ノート】 ・ 「三年とうげ」のおもしろさについて、文章を読んで理解したことに基づいて自分の考えをもっている。(思・判・表) 【デジタル教科書のマイ黒板、ノート、研究レポート】 									
	4		<p>＜★視点(1) デジタル教科書「マイ黒板」の活用＞</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>A 登場人物の人物像から</th> <th>B 物語の組み立てから</th> <th>C 言葉や文の表し方から</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ①おじいさんの人物像を捉える。 ②トルトリの人物像を捉える。 ③二人の人物像を比べる。 ④おもしろさのひみつを考え、研究レポートにまとめる。 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ①おじいさんの気持ちの変化を捉える。 ②おじいさんの気持ちの変化のきっかけを捉える。 ③おじいさんの気持ちの変化のきっかけから、主題を捉える。 ④おもしろさのひみつを考え、研究レポートにまとめる。 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ①言葉の使い方がおもしろいところや、文の調子のよいところを見つけ、描写の種類を考えて仲間分けする。 ②おもしろさのひみつを考え、研究レポートにまとめる。 </td> </tr> <tr> <td>③④は協働あり</td> <td>③④は協働あり</td> <td>②は協働あり</td> </tr> </tbody> </table>	A 登場人物の人物像から		B 物語の組み立てから	C 言葉や文の表し方から	<ul style="list-style-type: none"> ①おじいさんの人物像を捉える。 ②トルトリの人物像を捉える。 ③二人の人物像を比べる。 ④おもしろさのひみつを考え、研究レポートにまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①おじいさんの気持ちの変化を捉える。 ②おじいさんの気持ちの変化のきっかけを捉える。 ③おじいさんの気持ちの変化のきっかけから、主題を捉える。 ④おもしろさのひみつを考え、研究レポートにまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①言葉の使い方がおもしろいところや、文の調子のよいところを見つけ、描写の種類を考えて仲間分けする。 ②おもしろさのひみつを考え、研究レポートにまとめる。 	③④は協働あり	③④は協働あり	②は協働あり	
	A 登場人物の人物像から	B 物語の組み立てから	C 言葉や文の表し方から											
<ul style="list-style-type: none"> ①おじいさんの人物像を捉える。 ②トルトリの人物像を捉える。 ③二人の人物像を比べる。 ④おもしろさのひみつを考え、研究レポートにまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①おじいさんの気持ちの変化を捉える。 ②おじいさんの気持ちの変化のきっかけを捉える。 ③おじいさんの気持ちの変化のきっかけから、主題を捉える。 ④おもしろさのひみつを考え、研究レポートにまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①言葉の使い方がおもしろいところや、文の調子のよいところを見つけ、描写の種類を考えて仲間分けする。 ②おもしろさのひみつを考え、研究レポートにまとめる。 												
③④は協働あり	③④は協働あり	②は協働あり												
5 本時	6		<p>＜★視点(2) 同じ観点の友達同士で交流する場の設定＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ おもしろさのひみつをまとめ終えた場合は、他の観点から読んだり、発展課題に取り組んだりする。 											
	7	「三年とうげ」のおもしろさの理由を、登場人物の人物像、行動や気持ちの変化、表現描写などから考え、まとめることができる。(1時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 完成した研究レポートを友達と読み合い、「三年とうげ」のおもしろさのひみつについて交流する。 ・ 物語を楽しむときの目の付けどころとしての「観点」をマインドマップに整理し、これまで学んできた学級の「学習用語」の中に位置づける。 ・ 振り返りを書く。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ 行動や様子を表す言葉に着目して、登場人物の行動や気持ちなどを捉えている。(思・判・表) 【ノート】 									

三次	8	選んだ民話の登場人物や話の組み立て、表現描写などの観点から、おもしろいところを見つけることができる。(1時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 並行読書として読んできた世界の民話のおもしろいところを見つけ、紹介する文章を書く。 (※ 並行読書ブックリスト) ・ 子供に語る日本の昔話 (こぐま社 全25話) ・ 子供に語るトルコの昔話 (こぐま社 全15話) ・ 子供に語るロシアの昔話 (こぐま社 全13話) ・ 子供に語る北欧の昔話 (こぐま社 全15話) ・ せかいのむかしばなし (のら書店 全14話) ・ りこうなこども アジアの昔話 (こぐま社 全4話) ・ グラフィックカラー世界の民話 (研秀出版 全16巻) ・ グラフィックカラー日本の民話 (研秀出版 全20巻) ・ むかしむかし絵本シリーズ (Yomokka! ポプラ社) ・ 日本のむかし話3年生 (Yomokka! 偕成社) ・ 振り返りを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 選んだ民話について、登場人物の人物像や話の組み立て、表現描写などの観点からおもしろいところを見つけ、積極的に紹介しようとしている。(主) 【紹介文】
	9	選んだ民話を友達と紹介し合い、学んだことを生かしてこれからも読書をしようという思いをもつことができる。(1時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 世界の民話のおもしろいところを紹介する文章を友達と読み合う。 ・ 単元全体の振り返りを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 世界には多様な民話があることを知り、それらを読むことが知識や興味を広げること気付いている。(知・技) 【ノート】

7 本時の学習

(1) 本時のねらい

- ・ 自分の決めた「読みの観点」に沿って「三年とうげ」を読み、おもしろさのひみつについて自分の考えをもつことができる。

(2) 本時の展開 (全9時間中の5時間目)

	○学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ・ 留意点 ★ICT活用 □評価規準 【評価方法】
3分	○前時の学習を振り返り、本時のめあてを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前時に書いた児童の振り返りの中から、全体で共有した方がよいものは共有する。★電子黒板 (例「したことや言ったことに注目するとできた」 ＜読み方の価値付け＞ 「手引きをよく読むと進んだ」＜学び方の価値付け＞
「三年とうげ」のおもしろさのひみつをさぐろう！		
35分	○自分の決めた「読みの観点」に沿って「三年とうげ」を読み、読み取ったことや考えたことをまとめる。	<ul style="list-style-type: none"> ★デジタル教科書 (読み取ったことのまとめ・記録に) ★Teams (友達との考えの交流に) ★PowerPoint (研究レポートの作成に) ・ 児童の進捗やつまずきに応じて言葉かけを行う。そのために前時までの各児童の進捗やつまずきを把握しておく。観点 (コース) ごとに以下のような言葉かけを用意しておく。 ＜人物コース＞ ① 「おじいさんの様子が分かる文や、したこと・言ったことの文に注目してごらん」 (例「おじいさんは真っ青になり、がたがたふるえました。」 「その日から、おじいさんは、ごはんも食べずに」 「とうげからふもとまで、ころころころりんと…」) 「こんなおじいさんだけど、あなたはと思う？」 ② 「トルトリがしたこと・言ったことの文に注目してごらん」 ③ 「おじいさんとトルトリをくらべて、にているところはあるかな？ ちがうところはどうかな？」 ④ 「おじいさんの性格とトルトリの性格からおもしろさを考えよう」 「二人がこんな性格でなかったらこの話はおもしろいかな？」 「なぜ作者はおじいさんをこんな性格にしたのかな？」 「もしトルトリがこんな性格でなかったら？」

		<p><組み立てコース></p> <p>①「おじいさんの様子が分かる文や、したこと・言ったことの文を抜き出してごらん」</p> <p>②「おじいさんの気持ちが大きく変わるきっかけとなったのは誰の言葉？」</p> <p>「トルトリのしたこと・言ったことの文を抜き出してごらん」</p> <p>③「トルトリがしたことを、あなたは思う？」</p> <p><ことばコース></p> <p>①「おじいさんの様子でおもしろい言葉はないかな？」 (例「ころりんころりんすってんころりん…」) 「くり返しになっているところはないかな？」 「音楽みたいにリズムがよい文はないかな？」 「音を表していることばはないかな？」</p> <p>②「もしも①で見つけたような表し方でなかったら、どんな文になっていたかな？」 「もしも①で見つけたような表し方でなかったら、この話はおもしろいかな？」</p> <p>・読み方に関してだけでなく、学び方についても必要に応じて働きかけ（助言・励まし・傾聴・価値付け・つまりの確認など）を行う</p> <p>・一人学びの苦手な児童に対して重点的に個別支援を行う。</p> <p><input type="checkbox"/>学習課題に沿って「三年とうげ」を読み、おもしろさのひみつを探ろうとしている。 【デジタル教科書の「マイ黒板」、ノート】</p> <p><input type="checkbox"/>「三年とうげ」のおもしろさについて、文章を読んで理解したことに基づいて自分の考えをもっている。 【デジタル教科書の「マイ黒板」、ノート、研究レポート】</p>
7分	○振り返りを書く。	<p>・本時の読み方や学び方を振り返ってカードに記入する。</p>

(3) 授業観察の視点

- ・ デジタル教科書の「マイ黒板」を使用したことで、どの児童も意欲的に取り組めたか。