

国語「民話のおもしろさのひみつをさがろう！」

名前

やくそく

★自分で「学習の手引き」を見ながら、進めます。

★学習問題や学習か題から、ずれないように進めます。

（自由進度学習は、すべてが自由という意味ではありません。）

★できるだけ、自分の力と自分のペースで進めます。

（分からないときや、こまったときは、先生や友だちにそうだししましょう。）

★マイプラン学習（4時間）では、コースごとにチームスのチャンネルを作ります。

・毎時間「マイ黒板」をスクショして、チャンネルに投こうしましょう。

・  のついた か題では、スレッドで友だちと考えの交流をしましょう。

自分でえらんだり調整できたりするもの

①進め方・・・学習をどんなスピードで進めるか。

どのか題にどれくらいの時間を使うか。

②場所・・・どの場所で進めるか。（教室・ろう下）

③人・・・だれと進めるか。（一人で・二人で・三人で・四人で）

④方ほう・・・どの学習コースで進めるか。

どのはってん課題^{かだい}に取り組むか。

こんなとき、どうする？

・計画よりも早く進んでしまったら？

→どんどん先に進めましょう。

はってん課題^{かだい}に取り組む、一度終わったところをまとめ直してみるなど。

・計画どおり進まなかったら？

→げんいんを考えましょう。

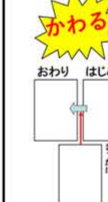
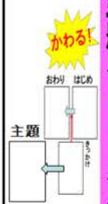
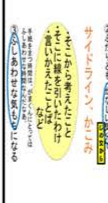
自分で調整できるもの（①進め方 ②場所 ③人 ④方ほう）のえらび方はどうだったか？

自分の気持ちはどうだったか？ 次はどうしたらよいか？



・わからないことがあったら？

【これまで学んだ学習用語を思い出そう】

学習用語(物語) 	③登場人物 人のように話し、動き、考える。	⑥語り手 お話を語っている人。ナレーターのこと。	⑨リズム 音楽のようなきこえたらしい音のちようし。	⑫擬人法(ぎじんほう) 人いがいものものを人にたとえるあらし方。まばたきするかのようになりまし。	⑮人物ぞう 人物のせいやくや人がら。人物のようすしたと、言たことこをこまかく読むと、人物ぞうがつかめる。
①物語 おはなし。つくりばなし。	④中心人物 しゅじんこう。ようすや気もちがたくきく書かれてる。はじめとおわりで気もちや考えが大きくかわる。	⑦場面 物語は、いくつかのまとまり(場面)でできている。紙しばいの一まいの絵のようなもの。	⑩ファンタジー 現実と非現実(ふしぎな世界)の両方をえがいてる物語のこと。	⑬場面分け ・時 ・場所 ・人物 この三つを考えて分ける。	⑯マイプラの物語 中心人物の気持ちがいマイナスからプラスに変わるものたり。
②作者 物語を作った人。読者につたえたいことがある。	⑤中心人物のへんか かわる 	⑧いつどこでだれがどうした できごとをせつめいするときにわかりやすいせつめいのしかた。	⑪比喩(ひゆ) くのような... くみたいな... おとうみみたいなのうしや 水中ブルドーザーみたいないせえび	⑭前話(プロローグ) 物語の、おまかなせつめいの場面。 ・時 ・場 ・人物	⑰プラマイの物語 中心人物の気持ちがいプラスからマイナスに変わるものたり。
⑱連(れん) 詩の中のまとまりのこと。	⑳大きな事件の始まりの合図 夏のはじめのある夜ある日、おそろしいまぐろがある日のことでした。	㉒情景 地の文に人物の気持ちがい表れることもある。暗い夜が来まし。	㉔後話(エピローグ) お話の、その後の場面。	㉚きっかけ かわる 	
㉙リフレーン くり返しのこと。	㉛事件(出来事) ものがたりの中でおこるできごとのこと。ものがたりには、いくつのじけんがある。小さいじけんときんときんがある。	㉝語り手の視点 だれの目線て語っているか。 ちいちゃんは、よびまし。 (ちいちゃんの視点) 小さな命が空にえまし。 (語り手、読者の視点)	㉟作者が伝えたいこと 作者には、物語を通じて、読者に伝えたいこと(メッセージ)がある。読者が、それをどう受け取るか。	㉞きっかけから主題をとらえる かわる 	
㉠対く(ついく) 詩の中で、ペアになつていることば。 ええと、ほくは、だれだうけ そつだ、ほくは、くまだつた	㉡(一)ダッシュ 言い切りにしないことて読者に考えさせる。追いぬかれたり、ぶかつたり。	㉢対比(たいひ) くらべて書くことて、伝えたいことを強調する。	㉣あらすじ お話を短くまとめたもの。人物がしたことや、できごとを中心にとめる。基本は、「いつどこでだれがどうした」	㉤気もちの読みとり 	

→どうしてもわからなかったら、友だちや先生にきいてみよう。

「学習の手引き」

●学習問題をつかもう（全体学習2時間）

●学習コース ～3つのコースからえらぼう！～（マイプラン学習4時間）

A 人物コース	B 組み立てコース	C ことばコース
登場人物の「人物ぞう」から おもしろさのひみつをさぐるコース	物語の「組み立て」から おもしろさのひみつをさぐるコース	「ことばや文の表し方」から おもしろさのひみつをさぐるコース

- * 次の2つは、マイプラン学習が始まるまでのしゅくだい。
 ① 三年とうげに出てくる花やしよくぶつの写真を見る。（デジ教→まなぶ→ワーク）
 ② 自分が分からないことばの意味調べ（国語じてんで。ノートに書いておく）

◆学習か題（←読むときの大事な目のつけどころ!）

□学習活動 ★使う物やしりょう、ヒント  チームスのスレッドで交流

◆①「おじいさんは、どんな せいかくの人物だろう？」

□おじいさんのせいかくが分
かるところを、文しりょうから
ぬきだす。

★デジ教→まなぶ→マイ黒板
→※本文ぬき出し

※かならず最後にほぞんしりょう！
★先生が「なら梨とり」で作
ったお手本をさんこうに！

□ぬきだした文やことばをも
とに、おじいさんの人物ぞう
をふせんに書く。

★デジ教→どうぐ→ふせん
★人物ぞうとは、自分が思う
その人のせいかくや人がらの
こと。

◆②「トルトリは、どんな せいかくの人物だろう？」

□トルトリのせいかくが分
かるところを、文しりょうから
ぬきだす。

★デジ教→まなぶ→マイ黒板
→※本文ぬき出し

※かならず最後にほぞんしりょう！
★先生が「なら梨とり」で作
ったお手本をさんこうに！

□ぬきだした文やことばをも
とに、トルトリの人物ぞうを
ふせんに書く。

★デジ教→どうぐ→ふせん
★かならず！まいの黒板にま
とめよう！

◆③「おじいさんの人物ぞう と、トルトリの人物ぞうをく らべてみると、どんなことに 気付くだろう？」



□二人の人物ぞうをく
らべて、にているところやちがう
ところを考え、気付いたこと
をふせんに書く。

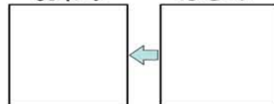
◆①「おじいさんの気持ちは、 はじめと終わりでどう変わっ たのだろう？」

□おじいさんの気持ちが分
かるところを、文しりょうから
ぬきだす。

★デジ教→まなぶ→マイ黒板
→※本文ぬき出し

※かならず最後にほぞんしりょう！
★先生が「なら梨とり」で作
ったお手本をさんこうに！

★へんかが分かるようにま
とめる。



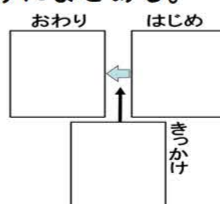
◆②「おじいさんの気持ちは はじめと終わりで変わったの は、なぜだろう？」

□おじいさんの気持ちが大き
く変わるきっかけとなったこ
とばや文を、文しりょうから
ぬきだす。

★デジ教→まなぶ→マイ黒板
→※本文ぬき出し

※かならず最後にほぞんしりょう！
★先生が「なら梨とり」で作
ったお手本をさんこうに！

★へんかのきっかけ（理由）
が分かるようにまとめる。



◆③「作者は読者に何を伝え たいのだろうか？」



□作者のリクムオギさんが、
三年生みんなに伝えたいこ
とは何かを考え、ふせんに書
く。

◆①「ことばの使い方がおも しろいところや、文の調子の よいところはどこだろう？」

□ことばの使い方がおも
しろいところや、文の調子のよ
いところを、文しりょうから
ぬきだす。

★「行動や様子を表すことば」
に目をつけよう。

★声に出して読んだときに、
調子のよいところやリズムの
よいところに目をつけよう。

★デジ教→まなぶ→マイ黒板
→※本文ぬき出し

※かならず最後にほぞんしりょう！

★先生が「なら梨とり」で作
ったお手本をさんこうに！

□ぬきだした文やことばの横
に、それらがなぜおもしろ
いのかを考え、ふせんに書い
てはる。

★デジ教→どうぐ→ふせん

★「リズム」
「音や様子の表し方
（ぎ音語・ぎたい語）」
「くり返し」

などで考えるとよい。

★かならず！まいの黒板にま
とめよう！

★先生が「なら梨とり」で作
ったお手本をさんこうに！

◆②「三年とうげのお話は なぜおもしろいのだろう？」



□①で分かったことをもと
に、三年とうげのお話のおも
しろさの理由（ひみつ）を考
え、マイ黒板または国語ノ
ートに書く。

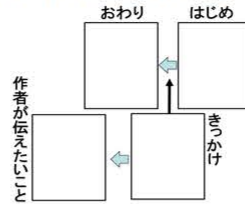
★デジ教→どうぐ→ふせん
★かならず！まいの黒板にま
とめよう！

◆④「三年とうげのお話は
なぜおもしろいのだろうか？」



□①②③で分かったことをも
とに、三年とうげのお話のお
もしろさの理由（ひみつ）を
考え、マイ黒板または国語ノ
ートに書く。

★デジ教→どうぐ→ふせん
★へんかのきっかけ（理由）
は何かをよく考えるとよい。



◆④「三年とうげのお話はな
ぜおもしろいのだろうか？」



□①②③で分かったことをも
とに、三年とうげのお話のお
もしろさの理由（ひみつ）を
考え、マイ黒板または国語ノ
ートに書く。

★ことばや文のおもしろさ
は、この話のおもしろさとか
んけいあるのだろうか？

★もしも「リズム」や「くり
返し」や「ぎ音語・ぎたい語」
がなかったら、この話はおも
しろいのだろうか？

◆三年とうげのおもしろさのひみつを研究レポートにまとめよう！

□「三年とうげのおもしろさのひみつ」という題で、研究レポート
にまとめる。

- ★先生から、お手本をもらう（「なら梨とり」で作ったもの）。
- ★パワーポイント（デジタル）で作るか、色画用紙（手書き）で作る
かを決めて、どちらかで作る。
- ★データの場合・・・「学習系ファイルサーバ」→「先生からもらう」
→ファイルをデスクトップにコピーして使う。
- ★色画用紙の人は、「マイ黒板」をスクショしたものを先生がいんさ
つしてのりではる。（スクショをどこに出すか→「学習系ファイルサ
ーバ」→「先生に見せる」）

「なら梨とり」のおもしろさのひみつ！
名前（ ）
テーマ： 物語の組み立て
そのテーマにした理由
読み手になかよく知した！ 家族がヒント！ 中心人物 三浦 三郎
まじめ、自分の考え

◇はってんか題（えらんでみましょう！） □学習活動 ★使う物やしりょう、ヒント

◇この話のさいごの文（「ところで、…歌ったのは、だれだったのでしょうか。」）は、いる
のだろうか？ それとも、この文はなくてもいいのだろうか？

- ★「…だれだったのでしょうか」と言っているのは語り手（ナレーター）であるこ
から考え、自分の考えとその理由をノートに書く。→チームスにも投こうする。



◇1の場面は、この話にひつようなのだろうか？

- ★1の場面は、おじいさんもトルトリも出てきません。この場面はいるのかいらない
のかを考え、自分の考えとその理由をノートに書く。→チームスにも投こうする。



◇なぜ「三年とうげ」という題名なのだろうか？

- ★なぜこのとうげには、「転ぶと三年しか生きられない」という言い伝えがのこってい
るのかを考え、理由を国語ノートに書く。→チームスにも投こうする。
- ★言い伝えはひつようなのか、それともなくてもいいのか、そもそも言い伝えは何の
ためにあるのかを考え、国語ノートに書く。→チームスにも投こうする。



◇三年とうげの言い伝えは、その後ものこったのだろうか？

- ★おじいさんのびょう気がなおった後も、「転ぶと三年しか生きられない」という言い
伝えはこの村にのこったのだろうか？ それはなぜだろうか？ 物語のさらなる後話
（エピローグ）をそうぞうして国語ノートに書く。→チームスにも投こうする。



◇この話に出てくる歌や、ことば・文でおもしろところの音読のしかたを考えよう。

- ★じっさいに音読して、そのようすをろく音（ろく画）し、オクリンクでていしゅつする。

ちようせん

◇朝鮮の文化について調べよう。

- ★昔の朝鮮のたて物、道具、かみ形、服そうなどについて調べ、パクミニさんのさし絵とく
らべる。けんさくの例（たて物→オンドル 道具→チゲ、バージゲ、チプシン、チャンスン、
チャンゴ かみ形→タンモリ、サントウ、ナンジャ 服そう→チョゴリ、パジ、チマ）

◇自分がえらんだコースとは別のコースの学習か題に取り組もう。

- ★すべてのか題ではなく、自分ができそうなか題をえらんで取り組む。

●学習のまとめ（全体学習1時間）

◆「三年とうげのおもしろさのひみつ」について、学習したことをみんなでまとめ、学習問
題をかいけつしよう。

●世界の民話を読んで、おもしろいところを友達にしょうかいしよう（2時間）