

## 第3学年 国語科学習指導略案

1 組 計 35人  
指導者 江 口 真 理

1 単 元 組み立てをとらえて、民話をしようかしよう  
(教材「三年とうげ」光村3年下)

### 2 単元の見通し

- 様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、話や文章の中で使い、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について、場面の移り変わりや結び付けたり、登場人物の行動や気持ちを、叙述を基に捉えたりして、具体的に想像することができる。【C読むこと(1)イ,エ】
- 登場人物の気持ちの変化について、場面の移り変わりや結び付けて具体的に想像し、民話を紹介しようとしている。【学びに向かう力、人間性等】

### 3 単元で育成を目指す「未来の創り手に求められる資質・能力」

問題発見力	言語活動(紹介カード)、教材文、既習内容を照らし合わせて、「解決するために読みたい。」という思いや願いを基に、「自分の問い」を立てる力
論理的思考力	「自分の問い」の解決のために、「〇〇に着目すると、登場人物の気持ちの変化が分かりそうだ。」と学習内容を見通し、追究しようとする力
創造力	読み取った登場人物の気持ちの変化を他者と交流し、「やはり〜だ。」と、よりよい解決方法や新たな考えを創り出す力
振り返る力	5観点での振り返りや、紹介カードの共有と感想の交流から学びの意味を見だし、高まった資質・能力に自信をもつ力

### 4 指導・評価計画(全6時間)

過程(時)	主な学習活動	学びの価値を見いだす子供の反応	主な教師の手立てと重点評価項目(◆)
つかむ・見通す(1)	<p>【「自分の問い」づくりタイム】</p> <p>1 試しに書いた「三年とうげ」の紹介カードを交流し、学習課題を立てる。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">昔話や各地に伝わる話を読んで、内容やおもしろいと思うところを紹介するためには、物語を何に気を付けて読めばよいだろうか。</p>	<p>昔話や各地に伝わる話を読んで、内容やおもしろいと思うところを紹介するためには、物語を何に気を付けて読めばよいだろうか。</p> <p>美しいながめに村人が怖がっているところがおもしろいな。</p>	<p>㊸ 紹介カードを試しに書き、交流することで課題を見だし、「自分の問い」を立てることができるようにする。</p> <p>㊹ 場面ごとに読むことで、登場人物の気持ちの変化を捉えられるようにする。</p>
調べる(3)	<p>【「自分の問い」追究・交流タイム】</p> <p>2~4 おじいさんの気持ちの変化を、場面ごとに会話や行動、場面の移り変わりを捉えながら「三年とうげ」を読む。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">登場人物の行動や気持ち、場面の移り変わりに気を付けて読むとよい。</p>	<p>おじいさんが、本当の病気だと思ひ込んだところがおもしろいな。</p> <p>トルトリの話聞いて、おじいさんの気持ちが変わったところがおもしろいな。</p>	<p>◆ 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ことで、語彙を豊かにしている。 【知識・技能:ノート・発言】</p> <p>㊺ おじいさんの気持ちの変化について交流することで、考えを広げたり深めたりする。</p>
深める(1)	<p>【「自分の問い」追究タイム】</p> <p>5 自分の好きな民話の紹介カードを書く。 (登場人物の心情の変化に着目して書く。)</p>	<p>おじいさんの行動や気持ちから気持ちの変化がよく分かった。他の本を読むときにも生かせよう。</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や結び付けたり、登場人物の行動や気持ちを、叙述に基づいて捉えたりして、具体的に想像している。 【思考・判断・表現:ワークシート・発言】</p>
生振りかき返す(1)	<p>【「自分の問い」振り返りタイム】</p> <p>6 他の民話を読んで内容やおもしろいと思うところを紹介し、これまでの学習を振り返る。【本時】</p>	<p>登場人物の行動や気持ち、場面の移り変わりなど、読むための視点をもつと登場人物の気持ちの変化が分かって、他の民話も紹介できたよ。</p>	<p>◆ 登場人物の気持ちの変化について、場面の移り変わりや結び付けて具体的に想像し、民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:発言】</p> <p>㊻ 第1時と第5時に書いた紹介カードを比較することで自分の読みの力の変容を実感できるようにする。</p>

5 本 時 (6 / 6)

(1) 目 標

紹介カードを交流し、感想を伝え合ったり、自己の変容を実感したりすることができる。

(2) 展 開

□ 教師の言葉掛け    [ ] 子供の反応    ◆ 重点評価項目

過 程 (分)	主な学習活動と予想される子供の反応	主な教師の手立て
つ か む ・ 見 通 す (5)	<p>1 前時を想起し、学習課題を立てる。 【「自分の問い」づくりタイム】 友達が書いた紹介カードを見てみたいな。 今日は、みんなが書いた紹介カードを紹介し合 って、これまでの学習を振り返る時間だね。</p> <p>民話の紹介カードを紹介し合い、これまでの 学習を振り返ろう。</p> <p>2 解決の見通しをもつ。 【「自分の問い」追究タイム】 ペアやグループで紹介し合うといいね。</p> <p>どんなことに気を付けて聞くとよいですか。</p> <p>友達の紹介を聞くときは、登場人物の気持ち の変化を読み取った感想を書いているかどう かに気を付ければよいと思います。</p>	<p>㊦ 前時までの学習を振り返ることで、本時 は単元最後のまとめの時間であることを 意識した「自分の問い」を立てることが できるようにする。</p> <p>㊦ 紹介カードの交流する際の視点を提示 することで、子供が見通しをもって活動に 取り組むことができるようにする。</p> <p>㊦ 紹介カードの感想を交流することで、自 分や友達が書いた紹介カードのよさを味 いながら、考えを広げられるようにする。</p> <p>◆ 紹介カードを交流し、登場人物の気持ち の変化を読み取ったことについて、感想を 伝え合っている。【主体的に学習に取り組む態度：発言】</p>
調 べ る ・ 深 め る (20)	<p>3 互いに書いた民話の紹介カードを紹介 し合う。【「自分の問い」交流タイム】 「泣いた赤鬼」では、青鬼のおかげで赤鬼は 村人と仲よくなれて幸せだったのに、後になって 赤鬼は、自分のために青鬼が姿を消していたこと が分かって涙を流す場面で、私も悲しくなりまし た。</p> <p>赤鬼の気持ちの変化がよく伝わったよ。初めて 聞いた話だったから私も読んでみたいな。</p> <p>4 「自分の問い」を振り返る。 【「自分の問い」振り返りタイム】 最初の時間で書いた三年とうげの紹介カードと自 分で選んだ民話の紹介カードを比べてみましょう。</p> <p>こんなに書けるようになったんだな。嬉しいな。 最初の紹介カードと比べると、登場人物の気持 ちの変化を読み取った感想が書けているよ。</p> <p>図書館に置いた紹介カードを読んだ他の学年 の人達が、実際に読んだり、コメントを書いてく れたりしましたよ。そのコメントを見てみましょう。</p> <p>紹介カードを読んで借りてくれたみたい。読 んでもらえて嬉しいな。気持ちの変化を読み 取った感想を紹介カードに書けたからかな。</p> <p>場面ごとに、登場人物の会話や行動に気 を付けて読むと、登場人物の気持ちの変化 がよく分かる。</p> <p>この単元の振り返りをしましょう。</p> <p>三年とうげで学習したことを生かして他の 民話が読めたよ。登場人物の気持ちの変化が よく分かった。</p> <p>民話は同じような組み立てで書いてあるこ とが多かったよ。もっといろいろな民話を読 んでみたいな。</p>	<p>㊦ 第1時で書いた「三年とうげ」の紹介 カードと自分で選んだ民話の紹介カード を比べる活動を行うことで、「自分の問い」 の振り返りができるようにする。</p> <p>㊦ 「自分の問い」を基に、分かったこと、で きるようになったことといった5観点で学 びを振り返ることで、民話を紹介するこ とができたのは、「三年とうげ」の教材を基に、場 面の移り変わりと結び付けて登場人物の気 持ちの変化を捉えて読むことができたからだと、読 むことのよさを実感できるようにする。</p>
生 振 か り す 返 る (20)	<p>最初の時間で書いた三年とうげの紹介カードと自 分で選んだ民話の紹介カードを比べてみましょう。</p> <p>こんなに書けるようになったんだな。嬉しいな。 最初の紹介カードと比べると、登場人物の気持 ちの変化を読み取った感想が書けているよ。</p> <p>図書館に置いた紹介カードを読んだ他の学年 の人達が、実際に読んだり、コメントを書いてく れたりしましたよ。そのコメントを見てみましょう。</p> <p>紹介カードを読んで借りてくれたみたい。読 んでもらえて嬉しいな。気持ちの変化を読み 取った感想を紹介カードに書けたからかな。</p> <p>場面ごとに、登場人物の会話や行動に気 を付けて読むと、登場人物の気持ちの変化 がよく分かる。</p> <p>この単元の振り返りをしましょう。</p> <p>三年とうげで学習したことを生かして他の 民話が読めたよ。登場人物の気持ちの変化が よく分かった。</p> <p>民話は同じような組み立てで書いてあるこ とが多かったよ。もっといろいろな民話を読 んでみたいな。</p>	<p>㊦ 友達の紹介カードの紹介を聞くこと で、民話は「三年とうげ」と同じ組み立て で書いてあることが多いということに、気 付くことができるようにする。</p> <p>㊦ 組み立てを捉えたと登場人物の気 持ちの変化がよく分かるという学びを 価値付けることで、これからの読書 生活や他の生活場面にも生かそうと する意欲を高めることができるよ うにする。</p> <p>㊦ 他者の評価をもらうことで、「民話 を紹介してよかった。」と言語活動に 対する有用性を実感することができ るようにする。</p> <p>㊦ 自分が作った紹介カードや交流 の際に友達に書いてもらった交流 カードを、最後にまとめてタブレッ トPCで撮影し、保存することで、 学び方のよさや、身に付けた資 質・能力をいつでも振り返ること ができるようにする。</p>

必要性

自律性

習  
係  
性

有  
用  
性

## 第3学年国語科 授業デザインシート（単元）

1 単元 組み立てをとらえて、民話をしようかいしよう  
 （教材「三年とうげ」光村3年下）

2 単元で育成を目指す「未来の創り手に求められる資質・能力」

問題発見力	言語活動（紹介カード），教材文，既習内容を照らし合わせて，「解決するために読みたい。」という思いや願いを基に，「自分の問い」を立てる力
論理的思考力	「自分の問い」の解決のために，「〇〇に着目すると，登場人物の気持ちの変化が分かりそうだ。」と学習内容を見通し，解決に向けて追究しようとする力
創造力	読み取った登場人物の気持ちの変化を他者と交流し，「やはり～だ。」と，よりよい解決方法や新たな考えを創り出す力
振り返る力	5観点での振り返りや，紹介カードの共有と感想の交流から学びの意味を見だし，高まった資質・能力に自信をもつ力

3 本単元の授業デザイン

本単元で育成を目指す資質・能力と特に関わりのある学習活動において，以下のような手立てを行い，その有効性を検証しながら授業をデザインすることにした。

	目指す子供の姿	特に関わりのある 教師の手立て	時	子供の反応
問題発見力	「昔話や各地に伝わる話を読んで，おもしろいところを紹介するには，物語をどのように読めばよいだろう。」と，「自分の問い」を立てている。	〈必要性を実感する教師の手立て〉 子供が，紹介カードを試みに書き，交流することで，課題を見だし，「自分の問い」を立てることができるようにする。	1	
論理的思考力	「おじいさんの行動や気持ちに着目すると，登場人物の気持ちの変化が分かりそうだ。」と，これまでの学習を振り返ることで，「自分の問い」の解決に向けて解決方法を選択・決定し，課題を追究している。	〈自律性を実感する教師の手立て〉 子供が，前時までの学習を掲示物等で振り返り，登場人物の会話や行動，場面の移り変わりなどに着目することで，登場人物の気持ちの変化を捉えることを確認し，見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。	2 3 4 5	
創造力	「〇〇さんの考えもいいな。」，「友達のを聞いたからより分かった。」と，他者との交流を通して考えを広げたり深めたりして，よりよい考えを創り出している。	〈関係性を実感する教師の手立て〉 教師が必要に応じて交流の場を設定することで，子供同士でおじいさんの気持ちの変化を，場面の移り変わりと結び付けながら考えを広げたり深めたりできるようにする。  交流して取り入れたい考えは，教材文シートに書くように教師が促す。	2 3 4 6	
振り返る力	「登場人物の気持ちや行動から，気持ちの変化や場面の移り変わりなど，読むための視点をもって物語を読むことができるようになった。」，「三年とうげで学習したことを生かして他の民話を登場人物の気持ちの変化に気を付けて読むことができた。」と，学び方のよさを実感している。	〈有用性を実感する教師の手立て〉 子供が第1時と第5時に書いた紹介カードを比較することで，自分の読みの力の変容を実感できるようにする。  子供が5観点で振り返り，その振り返りを教師が価値付けることで，学び方のよさを実感できるようにする。	6	