

## 第5学年東組 国語科学習指導案

「読み継がれてきた名作は、なぜ人を惹き付けるのか ～『注文の多い料理店』～」

学習指導者 岡根 平

### 1 学級（34名）の実態

#### （1）方法の習得を目指す自己調整力に関する実態

##### 〔課題を設定する力〕

質問紙調査によると、国語科の時間に、「自分が分かっていることが何で、まだ分かっていないことは何かを考えている」と答えた子供は27名であった。また、「勉強を始める前に、これから何をどうやって勉強するかを考えている」と答えた子供も29名であった。しかし授業では、一部の子供の意見で課題が設定されることが多く、次に自分が何をすべきかを捉えられていない様子が見られる。

#### （2）教科に関する学級の実態

教科に関する質問紙調査によると、既習の物語教材（全23作品）の面白かった点について自由記述の結果、「心情や状況などの変化」に言及している子供が27名と一番多かった。その他にも、物語で起こる出来事の「内容」（23名）、「人物の様子」（21名）などに言及している子供が多い一方で、「オノマトペ」（7名）や「仕掛け」（7名）、「繰り返し」（2名）などの表現の工夫について言及している子供は少ない。また、国語科の授業の中で、分からないことがあった場合、「友達に聞く」と答えた子供は17名、「文章を何回も読む」と答えた子供は15名であった。

### 本単元で習得させたい「課題を設定する方法」

本時分かったことを振り返り、学習計画を基に、次にすべきことを考える

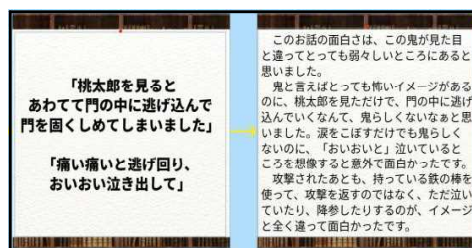
### 2 本単元で目指す『多様な他者と共に、自ら学びを進める子供』の姿

単元の導入で、昔話『桃太郎』について、教師が感じた面白さを紹介した複数の解説文を読み、自分はその解説文に納得するかを友達と交流した子供たちは、長年読み継がれてきた物語には、多様な面白さがあることに気づき、読み手を惹き付ける物語の面白さについて、もっと詳しく考えていきたいという思いをもつ。そして、「自分が見つけた物語の面白さを解説して伝えよう」という単元のゴールを設定する。その後、教材を一読し、それぞれが感じた面白さを集約・整理することで、それらを生み出す「人物の性格が分かる表現」「隠れた意味が分かる表現」「音や様子の表現」などの視点を捉える。そして、解説文を書くために、必要な学習計画を立て、各場面の中から面白さを生み出す表現を探し、読み手に与える効果について考えていくのである。例えば、「設定」場面では、「僕は自分の犬が死んでしまったのに、全く悲しまずにお金のことばかり考えていたところから、自然や動物の命を軽く扱う紳士の考え方がよく分かったよ。」「ひどかったよね。私は『この山はけしからん』と何も捕れないのを山のせいに行っているところからも、こんな人、実際にはいなさそうで興味を引かれたよ」「確かにそうだね。犬が死んだのに『二千八百円の損害だ』と言っていたところからも自分の方がすごいと自慢することばかり考えていて、なんて人だと思ったよ」「鉄砲を『びかびか』にしてるのもその性格を表しているところかも。そこを解説文に書こうかな」など、感じた面白さを生み出す表現を手掛かりに想像し、様々な考えに触れることで、考えをより納得できるものにしようと再考し、解説文で紹介することを吟味していく。課題解決後には、本時分かったことを振り返るとともに、学習計画を基に、次に考えるべきことを見だし、必要に応じて計画を修正しながら次時の課題を設定していく。このような学習を通して子供たちは、今後様々な物語に出合った際も、叙述を基に人物像や表現の工夫を精査・解釈し、物語の面白さを味わうことを楽しみながら、よりよい読書生活を送ろうとするだろう。

### 3 単元構成の工夫

#### (1) 【魅力的な目標を子供と共有】①

単元の導入で、教師が「桃太郎」を読んで感じた面白さを解説した文章を5パターン提示する。その中から自分が納得したものと、そう感じた理由を交流する。それにより、物語にはまだ自分が気付いていない面白さが多様に隠れていることに気付かせ、「自分が見つけた物語の面白さを解説して伝えよう」という単元のゴールを設定する。また、『注文の多い料理店』を再読してもらうために物語の内容を知っている保護者や一般の人に向け、学級通信やSNSなどを使って発信することで相手意識を高める。



【『桃太郎』の解説文モデル】

#### (2) 【子供が自ら選択して、学びを進める時間の設定】⑥⑦

自分が見つけた物語の面白さの解説文を作成するために、これまでに想像してきたことを基に、内容だけでなく、どのような解説文の形にするか（スライドや画用紙など）や学習形態（一人で、友達と）について選択できるようにし、自分に合った方法で解説文の作成に取り組めるようにする。

#### (3) 単元計画と方法の習得の段階に合わせた手立て（本時 4/8）

次	学習の流れ	手立て
一	① 読み継がれてきた物語にはどんな面白さがあるのだろう 教師作成の「桃太郎」の面白さ解説文を読み、自分が共感したものを交流することで、読み手を惹き付ける物語の面白さは多様にあることを捉え、単元のゴールを設定する。	【面白さ追究マップ】①～⑦ 認知①②時間目の振り返り場面では、単元のゴールとその達成に向けて考えることを位置付けた面白さ追究マップを基に、「今日の学習を振り返って、何が分かったか確認すると、目標を達成するために次に考えるべきことを見付けられる」という課題を設定する方法を教示する。また、学習を振り返ったことで、計画通りに進んでいないと感じたら、学習計画を修正することも課題設定する時に必要であることを教示する。 想起③～⑦時間目の振り返りでは、「次に自分が考えるべきことを見付けるためにはどうすればいいのかな」と問いかけ、面白さ追究マップを見て、単元のゴールとこれまでに解決してきたことが何か確認すると、次に考えるべきことや計画を修正するべきところが見付かることを想起させる。 実感学習支援アプリを用いて追究マップを共有することで、単元のゴールを常に意識できるようにするとともに、学習計画を修正した際に、その場で共有できるようにしたり、自分の足跡を蓄積したりできるようにする。また、次の課題を設定した後、方法を使うことで次に自分が考えるべきことを見付けることができたと感じている姿を価値付け、方法のよさを実感できるようにする。
	② 『注文の多い料理店』はどんなお話なのだろう 物語を一読し、それぞれが面白いと感じたことについて集約・分類し、それらを生み出す「人物の性格が分かる表現」「隠れた意味が分かる表現」「音や様子の表現」などの視点を捉える。その後、ゴールに向けてそれらの表現を探していくという学習計画を立て、物語の構成を捉える。	
	③ 「設定」場面にある面白さを生み出している表現を見付けよう 自分が感じた面白さを生みだしている表現を、前時に捉えた視点を基に見付ける。見つけた表現を友達と交流し、その中から解説文に書きたいことをまとめる。	
	④ 「展開」場面にある面白さを生み出している表現を見付けよう 自分が感じた面白さを生みだしている表現を、これまでの視点や色彩語を基に見付ける。見つけた表現を友達と交流し、その中から、解説文に書きたいことを更新する。	
	⑤ 「山場」場面にある面白さを生み出している表現を見付けよう 自分が感じた面白さを生んでいる表現を、これまでの視点や色彩語を基に見付ける。その中から解説文に書きたいことを更新する。	
	⑥ 「結末」場面にある面白さを生み出している表現を見付けよう 自分が感じた面白さを生んでいる表現を、これまでの視点や色彩語を基に見付ける。その中から解説文に書きたいことを決める。	
	⑦⑧ 自分が感じた面白さを解説する文章を書こう これまでの学習を基に、自分が面白いと感じた点について、自分が選んだ形式で解説文にまとめる。学習を振り返り、本単元の自分の学びを捉える。	
二		
三		

4 本時の学習

目 標	解説文を書くために、展開部にある面白さを生み出している表現を見付けることができる。また、自分が見付けた表現について友達と交流することで、面白さを生み出す表現をより多様に見付けることができる。
--------	---

学習活動と手立て	主な子供の意識			
見 通 し	1 学習課題を確認する。	<p>前は、「設定」場面から面白さを生み出す表現を見付けたから、今日は、「展開」場面の中から面白さを生み出す表現を見付けていくよ。</p> <p>『注文の多い料理店』の面白さを解説する文章を書くために、どんな面白さを生み出す表現があるか、探していたね。</p>		
	<b>「展開」場面にある面白さを生み出している表現を見付けよう</b>			
行 動	2 面白さを生み出している表現を見付ける。 (1)個人で (2)友達と (3)全体で	<p>面白さを生み出す表現には「人物の性格や考え方を表す表現」「隠れた意味の分かる表現」「音や様子の表現」があったね。</p>		
		<p>ブラシが「ぼうっとかすんでなくなった」のにそのまま進むなんて、まんまと山猫の仕掛けに引っかかっていたね。</p>	<p>怪しがっていても、「これはきっと…」ともう一人の知ったかぶりをすぐ信じていて、間抜けさがよく分かるよ。</p>	<p>「とがったものは…」から山猫の策略が分かって面白いよ。紳士達は食べやすいように調理されているんだね。</p>
	友達はどんな表現を見付けたのだろう。			<p>すぐに信じてしまうと最初の方もよく読んでみると怪しいね。「ご遠慮はありません」という言葉からも、すでに山猫の仕掛けは始まっているんだね。</p>
		<p>二人の紳士の間抜けさがたくさんあるね。金ぴかの文字で書いているのも、格好付けな紳士を誘い込むための山猫の罠の一つだったんだよ。</p>		
		<p>人物の性格や考え方、隠れた意味、物語の様子などがより伝わるように表現が工夫されているところに、このお話の面白さがあるんだね。</p>		
振 り 返 り	3 見付けた面白さをまとめ、解説文に書きたいものを選ぶ。	<p>「展開」場面からもたくさんの表現を見付けることができたよ。前回見付けたところと比べて、解説文に書きたいことを考えよう。</p>		
		<p>紳士の性格が面白かったな。前回見付けたことと合わせて書こう。</p>	<p>今日見付けた、山猫のねらいが隠れている扉の言葉について書こう。</p>	<p>扉や文字の色のことが最初は気付かなかったから、そこを書きたいな。</p>
	4 本時を振り返り次時の課題を設定する。 【面白さ追究マップ】	<p>今日設定した時間の中で、課題を達成できたよ。</p> <p>友達の意見をたくさん聞いて、面白さを生み出す表現を見付けられたよ。</p>		
		<p>「展開」場面にある面白さを生み出す表現をしっかりと見付けることができたから、解説文を書くために、次は「山場」場面にある、面白さを生み出す表現を見付けていこう。</p>		

評 価	解説文を書くために、友達との交流を通して「人物の性格や考え方が分かる表現」や「隠れた意味が分かる表現」「音や様子が分かる表現」などを多様に見付けている。また、本時考えたことを基に、次に考えるべきことを見付けることができている。 【方法：発言、様相、記述】
--------	---

5 本時の詳細

～見通し～ **学習活動 1**

「自分が見付けた物語の面白さを解説して伝えよう」という単元のゴールと子供と作成した計画を位置付けた「面白さ追究マップ」を学習支援アプリで作成し、子供と共有している。本時の初めには、その面白さ追究マップを基に、前時に決めた本時の課題とその理由をペアで確認する時間を設け、本時の課題設定の理由を想起させる。前時までの学習を基に、本時の課題設定の理由を捉えている姿について、「単元のゴールとこれまでにどんなことが分かったかを考えて、今日することを見付けられたね」と価値付けることで、方法を使うことのよさを実感できるようにする。



【面白さ追究マップ】

～行動～ **学習活動 2**

まずは、これまでの学習で見付けてきた「人物の性格や考え方が分かる表現」(赤)「隠れた意味が分かる表現」(青)「音や様子が分かる表現」(緑)の視点を確認し、「展開」場面にも同じような面白さを生み出す表現があるか本文から探すという学習の流れを確認する。表現を見付けていく時は、該当場面の本文を上半分に示したワークシートを使い、面白さを生み出している表現に線を引く。次に、線を引いた本文の下に、そこからどんなことが分かるか書き込み、まとめていく。ワークシートについては、学習

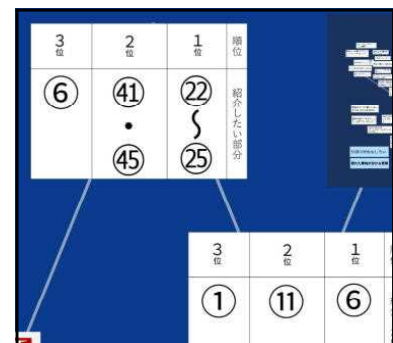


【グループ交流の際のシート】

用端末でも、同じ形でまとめていけるようなシートを用意しておくことで、自分にとって学びやすい方法を選んで学習できるようにする。自分が見付けた面白さについて友達と交流する時には、場面毎に拡大した本文をグループ毎に用意しておき、自分が見付けた表現に、視点毎に色分けし、自分の出席番号を書いたシールを貼ることで、同じ叙述からいろいろな面白さが見付けられることや、同じ視点でも根拠にできる叙述が多様にあることを捉えやすくする。たくさんの意見に触れることで、自分が気付いていない表現に気付くことができ、考えを広げられることを全体で確認し、友達と交流することの必要感を感じられるようにする。交流の手順としては、①自分が見付けた叙述に、各自シールを貼る。②自分の考えを広げるために、シールの貼られた場所を見て、自分とは違う叙述に貼られたシールや、同じ叙述でも違う色のシールが貼られたところを中心に、互いの考えを聞き合うという手順で交流する。その際、活動時間を子供と共に設定することで、活動の見通しが持てるようにする。交流が停滞しているグループには、貼られたシールを見ながら、互いの考えに違いがあるところに目を向けさせ、子供にその理由を尋ねることで、交流を促す。

～振り返り～ **学習活動 3・4** 【面白さ追究マップ】

課題解決後には、これまでに見付けた面白さの中から、自分が解説文に書きたい文章の番号をランキングシートにまとめ、吟味する時間を設ける。この際、紳士達のやりとりなど、複数の叙述のまとまりを紹介したいという場合には、複数に書いてもよいことや、本時分かったことと比べて、前時まで選んだ叙述をランキングに残してもよいことを共通理解しておく。



【ランキングシート】

そして、本時の学び方を振り返った後、次にやるべきことを考える時間を設ける。その際には、再度方法を確認し、学習計画を基に、今日何が分かったかを見つめ、まだ分かってないことの中から、目標を達成するために、次にすべきことを考えればよいことを想起させる。子供から本時の課題が十分に解決できていないという声があれば、学習計画を再度見直し、本時の課題についてさらに考えるのか、どれぐらい時間を延ばすのか、どの活動を削るのか、などを話し合い、必要に応じて計画の修正を行う。