

第3学年 国語科学習指導案

1 単元名 登場人物のへんかに気をつけて読もう ～見つけよう！かぎと心のひみつ～ 「まいごのかぎ」

2 単元の目標

○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とともに、言葉には性質や役割による語句のまとまりがあることを理解し、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や性格、情景について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像することができる。

〔思考力・判断力・表現力等〕C(1)エ

○文章を読んで感じたことや考えたことを共有し、一人一人の感じ方などに違いがあることに気付くことができる。

〔思考力・判断力・表現力等〕C(1)カ

○言葉がもつよさに気付くとともに、幅広く読書をし、国語を大切にしてい、思いや考えを伝え合おうとする。

〔学びに向かう力、人間性等〕

3 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 |
|---|--|---|
| <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とともに、言葉には性質や役割による語句のまとまりがあることを理解し、語彙を豊かにしている。</p> <p style="text-align: center;">【(1)オ】</p> | <p>○登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像している。</p> <p style="text-align: center;">【C(1)エ】</p> <p>○文章を読んで感じたことや考えたことを共有し、一人一人の感じ方などに違いがあることに気付いている。</p> <p style="text-align: center;">【C(1)カ】</p> | <p>○友達と交流する中で、物語には多様な楽しみ方があることに気付き、進んで自分の考えや感想を述べたり、聞いたりしている。</p> |

4 単元について

(1) 本単元で扱う教材と行う言語活動について

本単元で扱う「まいごのかぎ」は、不思議な出来事をきっかけに、主人公の気持ちに変化していく様子を丁寧に描いたファンタジー作品である。そのため、展開が分かり易く、児童が主人公の気持ちの変化を追いやすくなっている。本単元では、「かぎとは何だったのか」という問いを単元全体の中心に据え、物語の冒頭と結末における主人公の気持ちを比べ読みする活動を通して、登場人物の気持ちが場面の移り変わりと共に変化していることに気付かせることをねらいとしていく。この問いをもって読むことを通して、児童が主人公の気持ちの変化を捉えやすくと共に、児童の物語を読み深めようとする意欲を高めていく。

また、この作品の大きな魅力の一つに、随所に織り込まれた多彩な表現がある。比喩や擬人法などによって言葉のもつ豊かさを味わうことができるため、物語の中で起きる事象を把握したり、主

人公の気持ちを考えたりする際に、それらの表現にも着目するよう促し、児童が新たな言葉や表現に触れ、語彙を豊かにすることができるようにしていく。

(2) 本単元で身に付けさせたい力と手立て

【身に付けさせたい力について】

学習指導要領の指導事項、C読むこと(1)エには、「登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わり結び付けて具体的に想像している。」、C読むこと(1)カには、「文章を読んで感じたことや考えたことを共有し、一人一人の感じ方などに違いがあることに気付くことができる。」とある。この内容を受けて本単元では、「複数場面の叙述を結び付けながら、気持ちの変化を見出して想像する力」「物語を読んで感じたことや考えたことを共有し、感じ方の違いに気付く力」の二つの力を付けさせることをねらいとする。

4月に扱った物語文「春風をたどって」の学習を通して、児童は叙述に着目し、登場人物の気持ちを表す表現や、行動・様子を表す描写から心情を読み取ることができるようになってきた。また、文章全体の内容のおおよそを理解し、物語のおおまかな流れを捉える力も身に付いてきている。そこで、本単元では、こうした既習事項を踏まえ、場面ごとに心情を捉えるのではなく、複数の場面を関連付けて読むことを重視する。物語の中で起こる出来事や場面の移り変わり結び付けながら、登場人物の気持ちがどのように変化していくのかを想像し、より深く物語を読み味わう力を育成したい。また、4月からどの教科においてもグループやペア活動を多く取り入れ、意見交流をする活動を意識して行ってきた。自分の体験や考えを言葉で伝えることには徐々に慣れてきているものの、原稿や詳しいメモがないと途中で話が止まってしまうことがある。また、友達の話最後までしっかり聞き、その内容を受けて更に自分の考えを深めていく姿はまだ十分に見られておらず、これは本校全体に共通する課題でもある。そこで本単元では、交流活動を多く取り入れてその機会を増やし、表現力や傾聴力を育てていく。単元の振り返りでは、「自分の考えと比べてどう思ったか」という項目について記述させることで、友達との感じ方や受け止め方の違いに気づき、多様な考え方を認め合えるようにしていきたい。

【手立てについて】

①冒頭と終末の比べ読みとかぎの謎を主軸にした単元構成

この物語で主人公の気持ちの変化が最も明確に表れているのが、冒頭と終末の場面である。これら二つの場面を比べ読みすることで、読み取りが苦手な児童も主人公の気持ちが場面の移り変わりに応じて変化していることに気付くことができると考えた。その後、「その気持ちはどこで変わったのか」と問いかけることで、児童が本文の叙述に着目し、「はっと気づいた」という表現に辿り着けるようにする。そして、これまでの不思議な出来事に対する主人公の捉え方の変化が、気持ちの変化につながっているということに気付かせたいと考えた。

また、単元の導入で「かぎとは何だったのか」という謎を学級全体で共有し、単元を中心に据えることで、その謎を解き明かしたいという思いを学習への意欲につなげ、物語を深く読み進めていく。鍵の登場をきっかけに次々と不思議な出来事が起こり、主人公の気持ちが変化していくというファンタジーならではの展開を楽しませ、児童がファンタジー作品の魅力に浸ることができるようにしたい。

②ギガタブ（発表ノート）の活用

本単元では、授業中の主たる学習活動に十分な時間を確保し、児童の意欲の向上や主体的に学ぼう姿を引き出すため、単元全体を通してノートではなく、ギガタブの発表ノートを活用して学習を進めていくこととする。単元の導入では、物語の大まかな流れを把握することを目的に、時系列に沿って挿絵を並べ替える活動を行う。発表ノートを活用することで、カラーの挿絵を活用でき、何度でも入れ替えが可能になるため貼り付け作業の手間が省け、全ての児童が作業に集中しやすくなると考えた。

また、交流の活動で相手を探す際には、児童が提出した発表ノートを提出箱に集約してテレビ画面に表示することで、学級全員の考えを一覧できるようにする。このように各々の考えを可視化することで、児童は「この考えについてもっと聞いてみたい」と感じた相手を自ら選び、主体的かつ意欲的に交流活動に取り組むことができると考えた。実際に交流する際には、ギガタブを持ち運んで画面上で自分の考えを提示しながら話し、交流後には相手からスタンプを押してもらうことで、自信をもって自分の意見を述べられるようにすると共に、自分の意見を認めてもらう充実感や達成感を味わわせたい。

③交流の時間の確保

3～6時間目の学習の最後に、児童同士が互いの考えを交流する時間を設け、その日の学習で考えたことを共有し、感じたことを伝え合う活動を行う。交流の際には、できる限りその理由も伝えることを促す。聞く側の児童は、意見を否定せず、肯定的に受け止める姿勢を大切にする。このような交流を通して、児童が自分の読みを認められる経験を積み、自分の読みに対する自信を深めるとともに、物語には多様な受け取り方や楽しみ方があることにも気付くことができるようにしたい。また、友達の意見に触れることで、自身の読みをさらに広げたり深めたりするきっかけになることを目指す。

5 指導計画（全6時間＋図書・朝自習）

| 次 | 時 | 学習活動 | 指導や支援の手立て ◇評価 |
|---------|---|---|--|
| 第一 次 | 1 | ○範読を聞き、物語についての感想（疑問）を交流する。 ○単元の学習計画を立てる。 | ○教科書P.71の単元扉を活用し、児童が物語の内容についての期待感を持つことができるようにする。 ○感想を持つ際に、この物語の不思議だと思ったことに言及させる。物語に出てくる「かぎ」が何を意味しているのかを、単元を通して皆で探る「謎」として共有し、物語を読み深める活動への意欲につなげる。 ◇自分なりの感想を持ち、伝えようとしている。 【態】（発言） |

| | | | |
|-------------|--------|---|--|
| 第 二 次 | 2 | <ul style="list-style-type: none"> ○内容の大体をつかむ。 ○物語の中で起きた出来事を踏まえて場面分けをする。 | <ul style="list-style-type: none"> ○宿題として音読を継続して行い、物語の大体の内容をつかめるようにする。 ○児童一人一人が時系列に沿った物語の流れを理解しているかを確認できるように、ギガタブを使って、場面絵の並べ替えを行う。 ○物語の中で起きた出来事の区切れを全体で確認しながら、場面分けを行う。 ○各場面における出来事を簡潔にまとめたミニタイトルを児童に表現させることで、物語の全体像を捉えられるようにする。 ○学級全体で「初め」の場面のミニタイトルを考えることで、学習の進め方を確認し、その後の活動にスムーズに取り組めるようにする。 ◇時間・事柄の順序などを考えながら、内容の大体をつかんでいる。 【思】（発表ノート） |
| | 3 4 | <ul style="list-style-type: none"> ○りいこの気持ちを想像する。 ○桜の木、ベンチ、アジ、バスのかぎを開けてもらった後の気持ちを考える。 ○想像した主人公の気持ちを友達と見せ合い、交流する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○朝自習の時間に、ギガタブ（コピー&ペースト機能）を用いて、自作のミニタイトルを次時のデータに張り付けておくことで、次の学習で継続して活用できるようにしておく。 ○叙述を基にりいこの気持ちを想像させるため、まずは教科書の叙述の中から、りいこの気持ちが読み取れる表現に赤線を引いてから活動に取り組ませる。 ○ギガタブの発表ノートに、自作のミニタイトルや吹き出し、挿絵を事前に用意しておくことで、それぞれの場面で起きた出来事やりいこの表情を視覚的に捉えやすくし、りいこの気持ちについて考えたことを表現しやすくする。 ○「さくらの木も、楽しかったのかもしれない。…」と言った際のりいこの考えを捉えた後に、桜の木、ベンチなどの気持ちも考えさせることで、りいこの考えの変化を考えたり、鍵が何を意味するのかという謎について考えたりする際のヒントになるようにしておく。 ○交流の際には、自分と似ている部分、自分と違う部分に着目させ、同じところは共感を示し、違う考えには質問を通して理解を深めた上で、肯定的な反応を返すように声掛けをすることで、交流活動に積極的に取り組めるようにする。（今後の交流活動も同様） |

| | | |
|-------------|--|--|
| | | <p>○学習の最後に、物語の最初と最後のりいこの気持ちが変わっていることに気付かせ、次時の活動への期待を高める。</p> <p>◇登場人物の気持ちや性格について具体的に想像している。 【思】(発表ノート、発言)</p> <p>◇様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増やし、話や文章の中で使い、語彙を豊かにしている。 【知】(発表ノート、発言)</p> |
| 5 | <p>○物語の始まりと終わりのりいこの気持ちの変化について考える。</p> <p>○場面の移り変わりと結び付けて、りいこの考え方の変化を捉える。</p> <p>○どうして気持ちが変わったのかを本文の叙述を基に考え、友達と考えを交流する。</p> | <p>○前時までの学習で作成した発表ノートの吹き出しを確認し、物語の最初と最後でりいこの気持ちが大きく変化していることに気付かせる。</p> <p>○りいこの気持ちが変わるきっかけとなる場面や叙述を見つける活動を通して、りいこが何に気づき、どのように心情を変化させたのかを考えられるようにする。</p> <p>○「りいこは～に気付いたから、～気持ちが変わったと思う。」という枠に穴埋めさせることで、自分の考えをまとめやすくする。また、交流の際の話のテンプレートになるようにする。</p> <p>◇登場人物の気持ちの変化を、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像している。 【態】(発言・発表ノート)</p> |
| 6 本 時 | <p>○「かぎ」は何を意味していたのか。という学級の問いについて考え、意見を交流する。</p> <p>○交流の感想を発表ノートに書き、学習の振り返りをする。</p> | <p>○前時の学習を振り返り、りいこの気持ちが最初と最後でプラスの方向に変化しているということを押さえる。</p> <p>○『『かぎ』は○○○である!』という枠を用意し、自分の言葉で考えを書き表せるようにする。</p> <p>○交流の際に、考えの理由を尋ね合うことで、自分の考えの根拠を考え、伝えられるようにする。</p> <p>○理由を考える際に、本文のどこからそう考えたのかを提示させることで、叙述に基づいた考えをもつことができるようにする。</p> <p>◇話を読んで感じたことや考えたことを共有し、一人一人の感じ方などに違いがあることに気付くことができる。 【思】(発表ノート)</p> <p>◇友達と交流する中で、物語には多様な読み方があることに気づき、進んで自分の考えや感想を述べたり、聞いたりしている。 【態】(発言、発表ノート)</p> |

| | | | |
|-------------|----------------------------|----------------|---|
| 第 三 次 | 図 書 ・ 朝 自 習 | ○ファンタジー作品を楽しむ。 | ○教科書 P. 90 に紹介されている「不思議なことが起こる物語」を紹介したり、図書館指導員にファンタジー作品の読み聞かせを行ってもらったりして、ファンタジー作品に触れる機会を増やす。 ○面白いと感じたファンタジー作品を見つけたら、朝自習の時間に紹介し合おうと声を掛けることで、読書の輪が広がることを目指す。 |
|-------------|----------------------------|----------------|---|

6 本時の学習（6 / 6）

（1）本時の目標

- 「まいごのかぎ」のお話を読んで感じたことや考えたことを共有し、一人一人の感じ方などに違いがあることに気付くことができる。 [思考・判断・表現]
- 友達と交流する中で、物語には多様な楽しみ方があることに気付き、進んで自分の考えや感想を述べたり、聞いたりしている。 [主体的に学習に取り組む態度]

（2）展開

| 学習活動と内容 | ○教師の指導・支援 ◇評価 |
|---|--|
| 1 前時までの学習を確認する。 ・お話の最初と最後で、りいこの気持ちは変わったよね。 ・始めは、落ち込んでしょんぼりしていたけど、最後は嬉しくなっていたよね。 ・自分のしたことが悪いことじゃないって気付いたんだよね。 | ○前時の発表ノートを見ながら、物語の最初と最後のりいこの気持ちに変化していることを確認することで、物語の中でりいこの心情が変化していることに気付けるようにする。 ○掲示してある学習計画を使って、単元全体の謎であった「かぎ」の意味に迫るとい本時の内容を確認し、学習への意欲を高める。 |
| 2 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 「かぎ」は一体何だったのか、友達と考えを伝え合おう。 </div> | |
| 3 「かぎ」についての情報を確認する。 ・うつむいた人にしか見つけられないってことだね。 ・かぎがなかったら、りいこはウサギを消したことを後悔したままだったよね。 ・かぎを開けたら、木やベンチはやりたかったことができるようになって楽しそうだったよね。 | ○うつむいた主人公の目線の先に突然現れ、ウサギの登場と共に消えているということに気付かせ、かぎの正体を考えるためのヒントにする。 ○この「かぎ」がなかったら、りいこはどうなっていたのかということ投げかけ、児童が考えを持ちやすくする。 ○桜の木やベンチなどが、かぎを開くことでどんな気持ちになったのかを確認し、かぎについての考えをもつヒントとなるようにする。 |

4 「かぎ」とはなんだったのかを、考え、発表ノートに記述する。

- ・『かぎ』は、りいこが元気になるために出てきたのだ！」
- ・『かぎ』は、自由に行動できるようになるものである！」
- ・『かぎ』によって、りいこは元気になったよ！」

5 発表ノートを見せ合いながら、交流をする。

- ・「かぎは、りいこが元気になるために出てきたのである！」と思いました。なぜかという、はじめはうつむいていたりりいこが、かぎを使っていくうちにうれしくなっていたからです。
- ・「かぎは、みんなが楽しくなるためのものである！」と考えました。なぜかという、かぎを使った物とか人は、みんな楽しくなっていたからです。
- ・「かぎをつかうことによって、やりたいうことができるようになったのである！」と考えました。なぜかという、かぎを開けてもらったベンチは、寝転びたいと思っていたことができたし、アジも青い空をとびたくてとべたからです。

○『かぎ』は○○○！」という枠を用意し、穴埋めをさせることで、自分の考えを短く端的に表現できるようにし、交流時に相手に分かり易く伝えられるようにする。

○理由をメモするページも用意しておくことで、交流場面で考えを伝える際に参考にできるようにする。メモする際には、カメラで教科書の写真を撮り、根拠とした叙述に線を引いたり丸で囲んだりすることを基本とし、必要であれば言葉を追記してもよいことを伝える。

○どうしても思いつかない児童には、『かぎ』によって、りいこは○○○のである！」『かぎ』を使うことによって、○○ができるようになったのである！」と書いてあるページを用意し、考えを持つ手助けになるようにする。

○自分なりの考えをかけばいいことを伝え、自信をもって取り組めるようにする。

○活動に入る前に発表ノートを提出させ、テレビ画面に映して全員の考えが見られるようにしておくことで、交流の相手を選ぶ際に「この人の考えをもっと聞きたい」という思いをもち、主体的に交流に取り組めるようにする。

○交流を始める前に、ルールを説明することで、全員が安心して自分の考えを表現できるようにする。
(伝え合いの仕方を掲示しておく。)

〈伝え合いのしかた〉

①「かぎは○○○である！」と考えました。と自分の考えを伝える。

②聞き手が、「どうしてそう考えたのですか？」と質問する。

③考えの理由を話す。「なぜかという～からです。」
(教科書を見せながら伝えるのも○)

④聞き手は肯定的な反応をする。

「私も、同じ考えです。同じで嬉しいです。」

「僕は、その考えは思いつかなかったのですが、すごいですね。」

○肯定的な反応の例を掲示し、児童がいつでも参考にできるようにしておくことで、思いを言葉にすることが苦手な児童も交流活動に参加できるようにする。

| | |
|---|--|
| <p>6 交流をした振り返りを発表ノートに記述して発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わたしは友達と交流して、友達が自分と違う考えをもっていることが分かりました。とくに、〇〇さんが、「かぎ」は～だと考えていたのが、自分は考えられなかったのが面白かったです。 ・ぼくは交流してみて、友達と同じ考えだったことで自信ができました。〇〇さんは、考えも理由もほとんど同じで、びっくりしたし嬉しかったです。 <p>7 不思議なことが起こる他の物語の紹介を聞き、読書への意欲を高める。</p> | <p>○交流の際にはギガタブを持参し、考えや理由のメモを提示しながら話をすることで、自信をもって自分の思いを正しく伝えられるようにすると共に、聞いてもらった相手に、グッドスタンプを押してもらうことで、自分の考えが認められる喜びを感じられるようにする。</p> <p>◇友達と交流する中で、物語には多様な楽しみ方があることに気づき、進んで自分の考えや感想を述べたり、聞いたりしている。 【態・発言】</p> <p>○振り返りの項目と選択肢を用意して書かせることで、児童自身がこの学習で得た学びを実感し、教師も学習状況を把握できるようにする。</p> <p>○印象に残った児童の名前を書く欄を設け、発表の際にその児童が考えた「かぎ」の意味も紹介することで、児童一人一人の読みをさらに広げられるようにする。</p> <p>◇物語を読んで考えたことを共有し、一人一人の感じ方などに違いがあることに気付いている。 【思・発表ノート】</p> <p>○教科書P.90に載っている本を用意し、紹介する。</p> <p>○面白いファンタジー作品を見つけたら、朝自習で紹介してほしいことを伝え、今後の読書への意欲を高める。</p> |
|---|--|