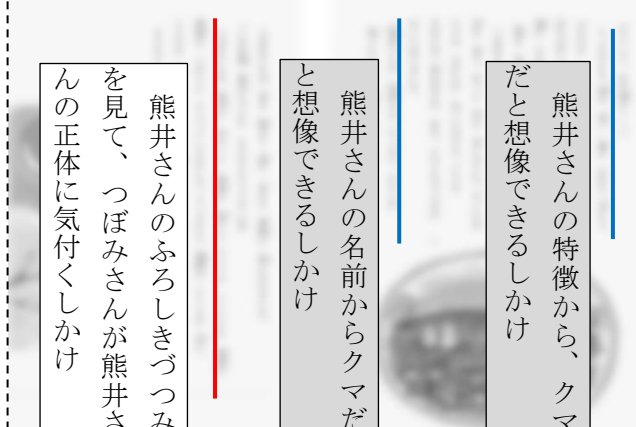


学年	教科等	単元名	日時
第3学年	国語科	物語のしかけをさがそう (教材: ゆうすげ村の小さな旅館-ウサギのダイコン)	令和6年2月9日(金)

1 本時の目標

登場人物の行動や気持ち等について、叙述を基に捉え、物語のしかけに対する、思いや考えを伝え合おうとする。

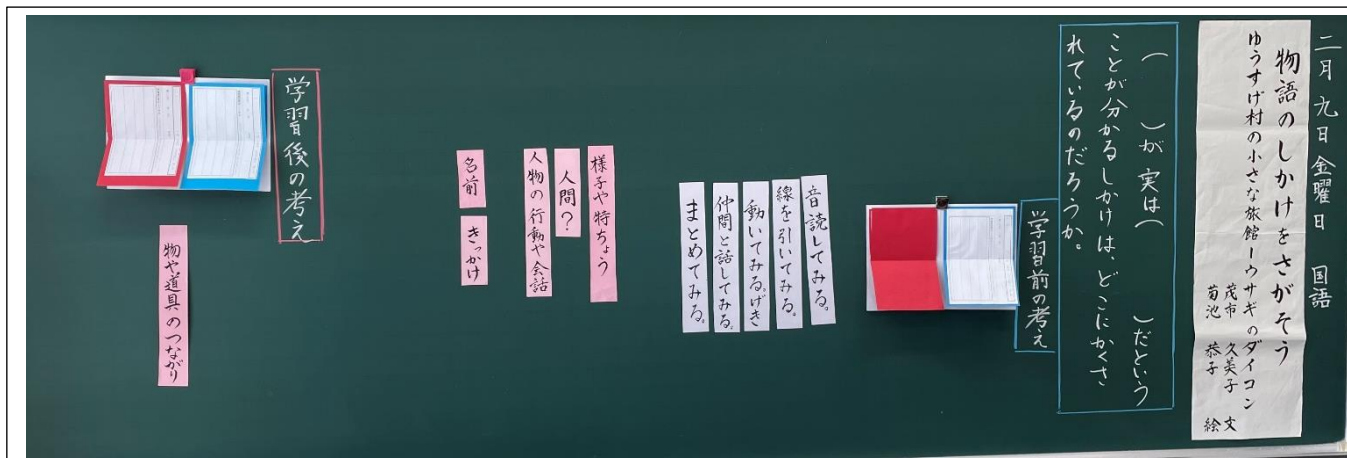
2 指導過程

学習活動及び学習内容 (★は評価にかかわるもの)	「自律的に学ぶ」ための手立て
<p>1 本時の学習について話し合う【例:クマの風船】。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学習計画における本時の位置付け <ul style="list-style-type: none"> ・「前時は、美月が実はウサギであることが分かる物語のしかけが、どこにあるのかを考えたな。」 ・「この時間では、熊井さんが実はクマだということが分かる物語のしかけを探すぞ。」 ○ 学習問題 (自分の問い)【例:クマの風船】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">熊井さんが実はクマであることが分かる一番重要なしかけは、どこにあるのだろうか。</div> <p>2 学習の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時のゴールイメージ <ul style="list-style-type: none"> ・ 物語のしかけ紹介カード ○ 物語のしかけの探し方 <ul style="list-style-type: none"> ・ 物や道具、人物の様子や特徴を探す。 ・ 人物の行動の理由を考える。 ・ 物や道具の役割を考える。 ・ 基にした叙述を仲間と音読し合う。 等 <p>3 物語のしかけを探す。(★)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 物語のしかけ <ul style="list-style-type: none"> ・ 行動や会話、地の文等 ・ 物や道具との関係 <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div> <p>4 複数の叙述を基に、特に重要なしかけについてまとめる。(★)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 物語のしかけ紹介カード (確かな考え) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">熊井さんが実はクマであることが分かる一番重要なしかけは、熊井さんがもっていた、ふるしきつつみです。なぜなら、つぼみさんが風船に映ったふるしきつつみを見て、熊井さんの正体に気付いたからです。</div> ○ 変容した考え <p>5 本時の学習をふりかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ふりかえり <ul style="list-style-type: none"> ・「学習前は気付かなかった物語のしかけや、物や道具にかかわる物語のしかけに気付けたよ。」等 	<p>○ 各自で選んでいた物語の人物の正体を確認し、単元や前時の問いを基に自分の問いを設定するよう促すことで、自ら問いを設定し、本時の学習への問題意識をもつことができるようにする。</p> <p>○ 物語のしかけの探し方を個人で選択する時間を設け、今までの学習を生かして解決方法を選択していることを称賛することで、問いを解決する意欲を高めることができるようにする。</p> <p>○ 子どもの様子に応じて、以下の手立てを講じることで、各自の解決方法を基に、物語のしかけを探すことができるようにする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【解決の見通しがもてずに悩んでいる子ども】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 何をしようと思っているのかを問い、それに対する発言を整理し、やってみよう促す。 ・ 人物の正体が本来どのような様子や特徴であるかを問い、そのことが分かる叙述について尋ねる。 <p>【物語のしかけを見つけた子ども】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ なぜ物語のしかけだと考えたのかを問い、理由を考えるように促す。 ・ 同じ物語を選択している仲間同士で、基にした叙述を音読し合うように促す。 </div> <p>○ 「ウサギのダイコン」では、物や道具が特に重要であったことを確認する時間を設け、物や道具に関するしかけに気付いた子どもの発言を意味付けることで、言葉の力につながる考えを書けるようにする。</p> <p>○ 「生み出す」段階においてもった学習前の考えよりも多くの叙述を基に考えを書くことができるようになってくることを確認することで、学習前後の考えの変容を実感することができるようにする。</p> <p>○ 学習前は人物のみにしか着目していなかったが、学習後は物や道具にも着目するようになった子どもを意味付けることで、身に付けた言葉の力を生かしていることを実感することができるようにする。</p>

3 本時の評価規準

粘り強く、登場人物の行動や気持ち等について、複数の叙述を基に捉え、今までの学習を生かして、思いや考えを伝え合いながら物語のしかけを探そうとしている。 (思考・判断・表現)(態度)【行動観察・記述分析】

4 板書等



5 指導講評

宮崎大学 永吉 寛行 准教授

- 教科書教材で身に付けた力を他の教材でも発揮できるのかという学びを繋ぐことを意識したものであった。子どもは何度も音読をしていたが、音読することによって体感できる気づきを重視しており、それが重要な情報を選び出す、関係付けるということに繋がっていた。

宮崎県教育庁 義務教育課 宮本 朝美 指導主事

- 問いを確認した後に、自分たちで学習の方法を選択させていた。音読や資料の黙読、タブレット、サイドライン等いろいろな活動に自分たちで選択して活動していた。問いを解決するために、この方法がよいのではないかという自己決定をして、その方法で学びを進めていくこと姿が見られた。特に、始めは自分で読み深めていたが、途中で立ち上がり、自分の疑問を解決するために、友達に尋ねに行くという姿も見られた。これは、本時の問いが自分事になり、解決に向けて学習を調整している姿といえる。
- 音読の場面については、教師のみが目的をもっているのではなく、何のために今音読をするのかということ子どもにも共有することで、さらに意図的な音読になっていくと考える。
- ふりかえりについては、3年生の授業において、チャイム後もふりかえりを伝えようとする姿があった。自分の学びを伝えようとする姿こそが、ふりかえりの充実につながるのではないか。今回の授業の計画では、これまでの学びを自覚するふりかえりと認知の過程におけるふりかえりを設定していた。それ以外にも、3年生の協議のなかで、これからの学びを見通すようなふりかえりについての話もあった。1単位時間や1単元全体のふりかえり、これまでに書きためたものをふりかえることで自分の成長を自覚するようなふりかえりを、今後検討していくとよい。
- 授業においては、身に付けさせたい力を明確にし、学習のゴールを設定する。ゴールに向かうための1時間1時間で確実に指導、評価、改善を行い、指導と評価を一体化していくことが大切である。そのときに重要なことは、どのような問いや課題を設定するかである。今後も問いを解決するときには、叙述をもとに解決できるものなのかという視点で、問いを精選していく必要がある。

6 考察

- 全体で「(中心人物)が実は(動物)であることが分かるしかけは、どこに隠されているのだろうか。」という問いを設定した。このように中学年の段階では、全体の問いの一部を、個人の目的に合わせて設定できるようにしておくことで、問いが自分事となり、解決意欲の向上につながるようになってきた。
- 本時は、単元の導入(学習前)と終末(学習後)の考えを比較する時間を設けることで、単元全体をとおした学びを実感する時間である。そのことを理解しながら学習に臨む子どもが多くいた。これは、1年間をとおして、子どもの意見を取り入れながら、「読むこと」の単元における学習計画の設定とその見直しを繰り返してきたからであると考えられる。
- 問いを解決する際に、本単元で身に付けた言葉の力を意識している子どもに個人差が見られた。そのため、導入の際に、本単元で身に付けた言葉の力をふりかえり、解決に生かす言葉の力を明確に示す必要があった。
- 音読をとおして問いを解決しようとする子どもが多くいた。その際、どのような目的で、どのような叙述を見付けるために音読を行うのかについても、解決の前に全体で確かめる必要があった。
- 今後は、他の領域における、学習計画の設定とその見直しの在り方についても整理していきたい。