

第3学年 国語科 学習構想案

1 単元構想

単元名	登場人物のへんかに気をつけて読み、感想を書こう「まいごのかぎ」		
単元の目標	(1)様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、語彙を豊かにすることができる。 [知識及び技能] (1) オ (2)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 (3)登場人物の行動や気持ちなどについて、叙述を基に捉えることができる。 [思考力、判断力、表現力等] C (1) イ (4)登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりや叙述を基に想像しようとしている。		
単元の評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	① 様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、語彙を豊かにしている。(1) オ)	① 「読むこと」において、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。(C (1) エ) ② 「読むこと」において、登場人物の行動や気持ちなどについて、叙述を基に捉えている。(C (1) イ)	① 登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりや叙述を基に想像しようとしている。
単元終了時の児童の姿 (単元のゴールの姿・期待される姿)			
登場人物の行動や心情について叙述を根拠に読み取ることを通して、物語について自分なりの考えをもち、友達と伝え合おうとする児童			
単元を通した学習課題 (単元の中心的な学習課題)		本単元で働かせる見方・考え方	
登場人物の心情と場面の移り変わりを結び付けて物語を読み、感想を伝え合おう。		物語中の叙述に意識的に着目し、登場人物の心情や行動の変化について考えることを通して、言葉への自覚を高めること。	
指導計画と評価計画 (6時間取扱い 本時 4/6)			
過程	時間	学習活動 (「問い」を設定しても可)	評価の観点等 ★は記録に残す評価の場面で「具体的評価規準」
一	1	○物語について、題名や扉絵から学習課題をもつ。 ○範読を通して、物語の構成やあらすじを捉える。	【態①】 (観察・ノート)
二	3	○物語の「はじめ」における行動や様子、心情に関する叙述について整理し、「りいこ」の心情の変化を捉える。 ○物語の「中」における行動や様子、心情に関する叙述について整理し、「りいこ」の心情の変化を捉える。 ○物語の「おわり」における行動や様子、心情に関する叙述について整理し、「りいこ」の心情の変化を捉える。(本時)	★【知①】 (観察・ノート・タブレットパソコン) ○様子や行動、心情を表す語句に注目し、語彙を増やしている。 ★【思①】 (観察・ノート・タブレットパソコン) ○場所と出来事に着目して場面を分け、登場人物の行動や心情を叙述から捉えている。 ★【思②】 (観察・ノート・タブレットパソコン) ○登場人物の心情・行動の変化について、叙述や場面の移り変わりを基に具体的に想像している。 【態①】 (観察) ○出来事と登場人物の心情を結び付けて考え、心情の変化を捉えようとしている。
三	2	○物語について感想を書き、友達と読み合うことで自分の考えとの共通点や相違点を見つけ、伝え合う。	【思①】 (観察・ノート) ○物語を読んで理解したことに基づき、自分なりの感想をもっている。 ★【態①】 (観察・ノート) ○自分の考えと友達のことを比較し、共通点や相違点を見つけることを通して、自分の考えを広げたり、深めたりしようとしている。

2 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)	
小学校学習指導要領第3学年及び第4学年 [知識及び技能] (1) 言葉の特徴や使い方に関する事項 オ [思考力, 判断力, 表現力等] 「C読むこと」 (1) イ エ	
教材・題材の価値	
本教材は, 登場人物の行動がつぶさに描かれているだけでなく, 擬人法やオノマトペなどの表現方法が多用されており, 叙述を基に主人公の「りいこ」の心情の変化を捉えるのに適している。また, 登場する多彩な表現を取り上げることで, 児童の語感を培うことができる教材であると考えられる。	
本単元における系統	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p>3年「きつつきの商売」</p> <p>場面の様子や, 人物の気持ちを想像しながら読む。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%; text-align: center;"> <p>2年「お手紙」</p> <p>人物がしたことや様子を, 具体的に想像する。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p>3年「まいごのかぎ」</p> <p>人物の変化に気をつけて読む。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p>3年「ちいちゃんのかげおくり」</p> <p>物語の出来事を自分なりに捉え, 感想をもつ。</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p>4年「白いぼうし」</p> <p>言葉に注意して, 場面と場面のつながりを見つける。</p> </div> </div>	
児童の実態 (単元の目標につながる学びの実態)	

3 指導に当たっての留意点

(本校研究の取組の視点より)

①学びを活かし, つなげる児童の姿を明らかにした授業づくり

- 既習の物語文を確認し, 様子や行動, 気持ちの変化や性格を表す語句を振り返ることを通して, 児童が本教材の本文中にある叙述を捉えることができるようにする。
- 本文を児童とともに「はじめ」, 「中」, 「おわり」の3つの部分に分けることで, 物語文の構成についての理解を深められるようにする。
- 授業を通して分かったことや学んだ叙述を挿絵や短冊として掲示することで, 物語の内容への理解を深められるようにする。
- 振り返りでは, 自分の考えと友達のを比べ, 相違点や共通点を明らかにすることで自分の考えを広げたり, 深めたりすることができるようにする。

②言語能力・情報活用能力を育むための授業づくり

- 登場人物の心情の変化について考える際には、本文中から根拠となる叙述を見つけ出し、考えと結び付けることで、考えの根拠が明らかとなるようにする。
- 全文プリント（ページ）を用意し、登場人物の様子や行動、気持ちの変化や性格を表す部分に線を引くことで、文章中の叙述を捉えやすくする。
- 「りいこ」の心情について考える際に、「はあとメーター」を用いることで心情の変化を視覚的に捉えやすくし、児童間の対話を促す。

③ICTの効果的な活用

- 学習活動ソフトウェアの発表ノートを大型テレビと合わせて活用し、児童の考えを集約したり、共有したりすることで、お互いの考えを活発に交流させる。

～教科横断的な単元（題材）の配列～

- 道徳：「りいこ」が「考え方・見方を前向きに変えたこと」を、「ぼくらは小さななかにはかせ」の学習課題である「苦手なことを得意なことにするために必要なことは何だろう」について考える際に活かす。
- 学活：「読書発表会をしよう」では、本教材のようなファンタジー作品など、様々な物語や本を友達に紹介し、児童が読書の魅力に気付くことができるようにする。

※「人権が尊重される授業づくりの視点から」等

- 教師が児童の発言を肯定的に評価したり、互いの考えの違いを認めたりすることで、児童が、友だちの意見を積極的に取り入れられるようにする。

4 本時の学習

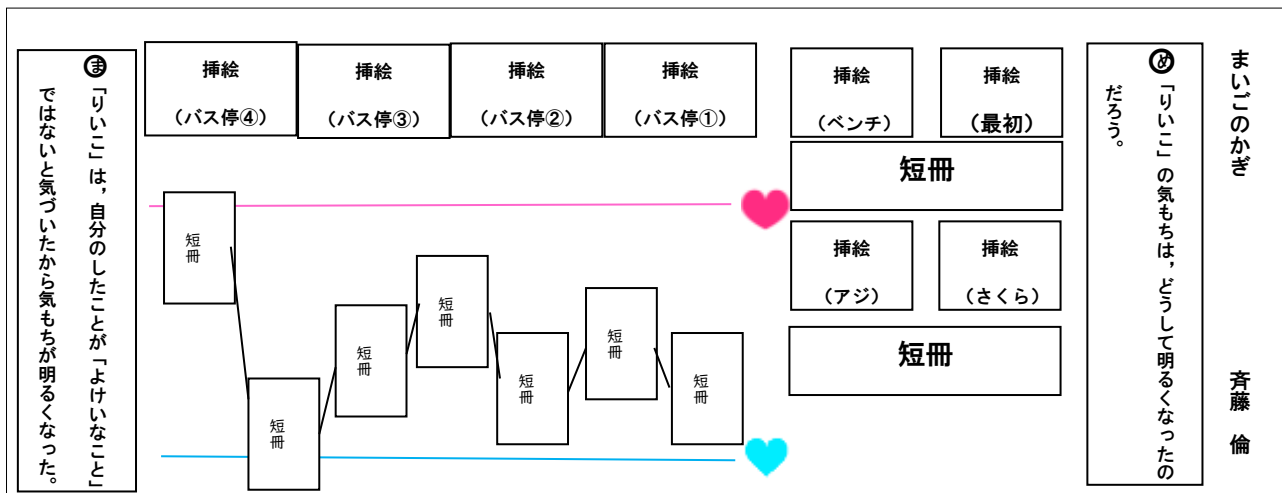
(1) 目標

登場人物の心情と出来事や行動、叙述、場面の移り変わりを結びつけて考え、「りいこ」の心情の変化を捉えることができる。

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等)
あ	5分	1 本時の見直しをもつ ① 前時の学習を振り返る。 ② 本時のめあてを確認する。 ◇「りいこ」はどんどん気持ちが前向きになっていった気がするな。 ◇初めは、暗い感じの女の子だったよね。	○教室内に各場面の挿絵を掲示しておき、児童が物語のあらすじを捉えやすくする。 ○「りいこ」の挿絵と、短冊を黒板に掲示し、それぞれの心情について確かめ、叙述を基に心情を捉えることを想起させる。
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 【めあて】「りいこ」の気持ちは、どうして明るくなったのだろう。 </div>	
り	30分	② 叙述に注目しながら音読をする。 2 めあての達成に向けて活動する ① 「おわり」で「りいこ」が取った行動、起こった出来事について確かめる。 ◇バス停の鍵を開けたね。 ◇「りいこ」がかぎを開けてしまったから時刻表とバスがおかしくなったね。 ② 本文中から「りいこ」の心情を捉えることができる叙述を探し、色分けし、共有する。 ◇「目をかがやかせました」はピンクだな。 ③ 色分けをした叙述を整理し、「りいこ」の心情の変化を捉える。 ④ 色分けをした叙述から、「りいこ」の心情がもっとも変化したところはどこか、考え、交流する。 ◇「なんだかとても楽しそう。」というところで、「りいこ」の気持ちが大きく変わっていると思います。	○考えの根拠とした叙述を、前向きな気持ちを描いたもの・後ろ向き気持ちで分類し、色分けをすることで、どちらの叙述が多く描かれているかを分かりやすくする。 ○叙述を見つける際には、登場人物の「話したこと」、「行動」、「様子」に注目することを確認し、色分けをしやすくする。 ○学習活動ソフトウェアの「発表ノート」の合成機能を使い、文章の色分けの結果を共有し、心情の変化を捉える上で重要な叙述が明らかになるようにする。 ○叙述は短冊に整理し、線で結ぶことで曲線を描き、心情の変化を視覚的に捉えやすくする。 ○必要に応じて「はあとメーター」を用い、「りいこ」の心情を視覚化することで、自分と友達の見解を比較しやすくする。
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 【期待される学びの姿】 自分の考えの根拠となる叙述を見つけ出し、対話を通して友達との共通点・相違点に気付くことで、「りいこ」の心情の変化を捉えている。 </div>	
さ	10分	3 本時のまとめ・振り返りを行う ① めあてを基に、本時のまとめを行う。	○「はじめ」、「中」における「発表ノート」の合成機能の結果を合わせて示し、全体を通した「りいこ」の心情の変化を読み取ることができるようにする。
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 【まとめ】「りいこ」は、自分のしたことが「よけいなこと」ではないと気づいたから気持ちが明るくなった。 </div>	
り	10分	② 学習の振り返りをする。 ◇「りいこ」は自分のしたことが余計ではなかったと気付いたから明るくなったと分かりました。 ◇登場人物の行動に注目すると、気持ちが分かったよ。	○「授業で分かったこと・学んだこと」、「友達の見解を聞いていいなと思ったこと」、「自分と友達の見解を比べて考えたこと」を振り返り、発表する時間を設定する。 ○友達の見解と自分の見解を比較し、自分の見解との共通点や相違点に気付くことを通して、自分の考えを深めたり、広げたりすることができるようにする。

【板書計画】



【ICT活用計画】

教師による教材提示の計画，ICTを活用した発表，まとめ等による考えの共有の計画等

- 【共有①】画像合成機能を使って児童が色分けをした教材文を大型テレビに提示し，心情を読み取ることのできる叙述について確認する。
- 【共有②】「はじめ」，「中」，「おわり」の色分けした教材文を提示し，物語全体の「りいこ」の心情の変化を視覚的に捉えることができるようにする。

【見方・考え方を働かせて解く適用問題等の計画】

単元の終末では，見方・考え方を働かせて次の学習に取り組む

○本単元で働かせた登場人物の心情の変化の捉え方を生かし，物語作品を読むことを通して，お気に入りの本を見つけ，友達に紹介する活動を行う。

※必要に応じて，全国学力・学習状況調査の問題を準備し，取り組む。