

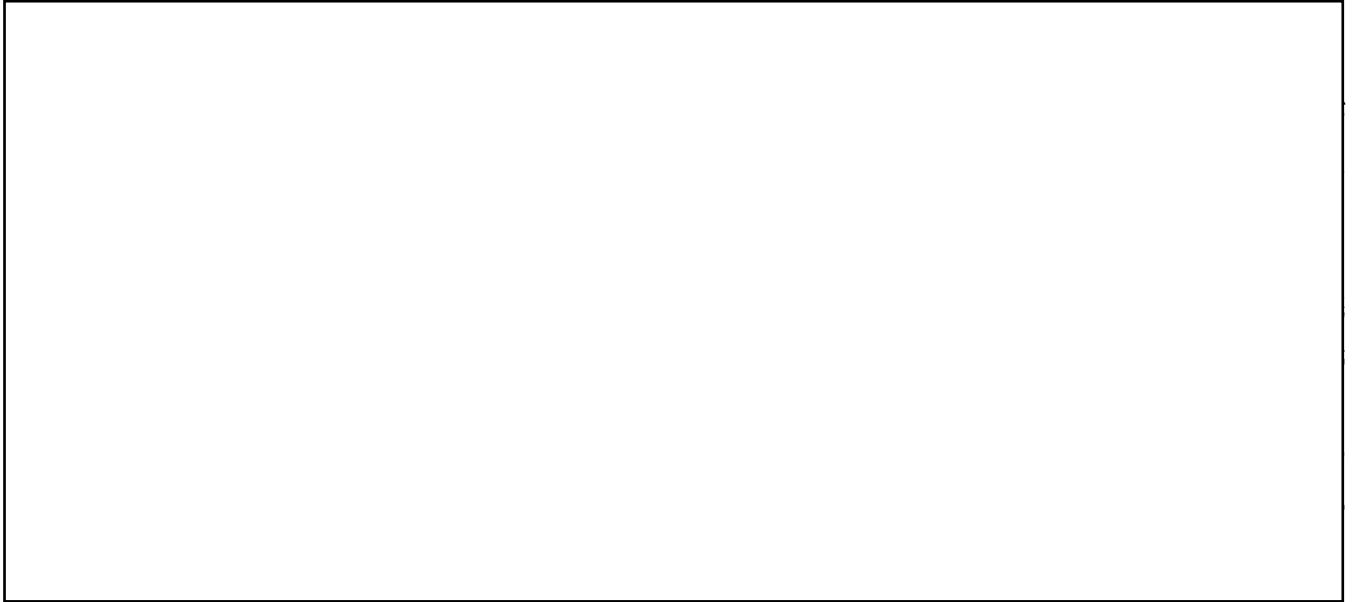
第6学年 国語科学習指導案

1 単元名 物語のなぞを解こう

教材名 「きつねの窓」安房直子（教育出版 6 年下）

2 児童の実態と本単元の意図

(1) 児童の実態



(2) 単元について

本単元は、小学校学習指導要領国語編第5学年及び第6学年〔思考力、判断力、表現力等〕C 読むこと(1)オ「文章を読んで理解したことに基づいて、自分の考えをまとめること。」及び、カ「文章を読んでまとめた意見や感想を共有し、自分の考えを広げること」を受けて設定した。また、「物語のなぞを解こう」という本単元の言語活動は、言語活動例(2)イ「詩や物語、伝記などを読み、内容を説明したり、自分の生き方などについて考えたことを伝え合ったりする活動。」に基づいている。

本教材「きつねの窓」は、「青」を基調とした美しい世界を舞台としたファンタジー作品である。主人公である「ぼく」はこの美しい非現実世界に迷い込み、子ぎつねと出会う。そして、両手の指を青く染めてもらう。その青い指で窓を作ると自分自身の過去にまつわる不思議な光景が見える。銃と引き換えに子ぎつねから、不思議な青い指を手に入れたぼくだったが、家に帰り、つい手を洗ってしまう。手を洗ったぼくは、その不思議な光景を見ることができなくなってしまい、現実世界に戻るといふ物語である。

本教材は、ファンタジーの構造をもった作品である。ファンタジーの構造をもった作品は、現実から離れた空想の世界をテーマとして、現実世界—非現実世界—現実世界という構成で描かれることが多い。非現実世界において経験した不思議な出来事によって主人公が成長したり、変化したりする。その不思議な出来事や主人公の変化を読みとることが、作品の魅力や面白さにつながる。

「きつねの窓」においても、現実と非現実の世界で構成される物語の中で主人公の「ぼく」が不思議な出来事を経験する。そして、子ぎつねに対する心情が変化していく。不思議な出来事をきっかけに変容していくぼくと子ぎつねとの相互関係や心情の変化が読み取りやすい教材である。また、ファンタジー作品は非現実世界で起こる不思議な出来事が描かれるため、読者にとって疑問が生まれやすい。「きつねの窓」においても、青い指で作った窓に映る光景のことや子ぎつねのこと等、児童は読み終わった後、不思議な出来事に疑問をもつことが考えられる。その疑問を本単元ではなぞとして取り上げ、読みの共有につなげていく。

(3) 指導について

指導にあたっては、事前にファンタジー作品を準備しておく。自由に手に取り、読めるようにしておくことで本単元への意欲付けを図る。また、これまでの既習事項を掲示することで、既習事項を生かせるようにする。

実際の学習過程では、単元の導入で物語の読後感からファンタジー作品の特徴を捉える。「きつねの窓」という教材の特性から、児童が「不思議な物語」「たくさんのなぞがある」という初発の感想をもつことが予想される。その児童の思いから、単元のゴールを「物語のなぞを解こう」と設定する。そして、単元のゴールに向かってどのような学習が必要かを話し合い、学習計画表を作成する。学習計画表を児童とともに作成することで、学習の見通しを児童と共有し、主体的な学びにつなげる。また、学習形態についても児童に決めさせる。個人やチーム、学級全体等、学習形態も計画を立て、単元を進めていく。

次に、単元のゴールに向けてなぞを出し合う。児童は「ごんぎつね」を教材とした4年生の学習で、よい問いの条件（①本文中の言葉から考えられる問い②答えがいくつも考えられる問い③答えるために本文を繰り返し読む問い）を基に、問いを見付ける学習をしている。その学習を生かして、できるだけたくさんのなぞが見付けられるようにする。物語のなぞは ICT を活用し、MetaMoji Classroom のふせんに書き出させ、学級で共有する。そして、ふせんを動かしながら思考ツール上で整理・分析させる。ふせんを動かし、話し合いを可視化することで、効果的に対話的な学びが行えるようにする。

なぞを解明する場面では、必ず本文の叙述を根拠にさせる。本文の叙述を根拠として、理由、解釈を明確にし、根拠、理由、解釈の3点セットで答えられるようにする。その際には、思考ツールとしてクラゲチャートを活用してもよいこととする。

なぞと答えを共有する場面では、問題形式で物語のなぞを投げかけさせ、自分や他者のなぞとその答えを楽しく共有できるようにする。他者のなぞに自分で答えを考えながら聞くことで、自らの考えを広げられるようにする。

単元の終末では、本単元の学習をまとめる。まとめ方は、これまでに学習してきたポスターやリーフレット、本の帯、新聞等、どんな形式でもよいこととする。まとめたものの中に、物語のなぞと自分自身が考える解釈、理由、根拠が入るようにする。また、単元全体を振り返り、学習内容、学習活動、自分自身の気持ち等を記述させ、学びの自覚化を図る。

本単元は小学校の学習課程における最後の文学的文章の学習である。そのため、児童が既習事項を生かし自ら学べるような教師の立ち位置で指導に当たる。

3 単元の目標

(1) 日常的に読書に親しみ、読書が、自分の考えを広げることに役立つことに気付くことができる。

〔知識及び技能〕 (3) オ

(2) 文章を読んで理解したことに基づいて、自分の考えをまとめることができる。

〔思考力、判断力、表現力等〕 C (1) オ

(3) 文章を読んでまとめた意見や感想を共有し、自分の考えを広げることができる。

〔思考力、判断力、表現力等〕 C (1) カ

(4) 言葉がもつよさを認識するとともに、進んで読書をし、国語の大切さを自覚して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」

4 単元で取り上げる言語活動

詩や物語、伝記などを読み、内容を説明したり、自分の生き方などについて考えたことを伝え合ったりする活動。（関連：〔思考力、判断力、表現力等〕 C (2) イ）

5 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日常的に読書に親しみ、読書が、自分の考えを広げることに役立つことに気付いている。 ((3) オ)	①「読むこと」において、文章を読んで理解したことに基づいて、自分の考えをまとめている。 (C (1) オ) ②「読むこと」において、文章を読んでまとめた意見や感想を共有し、自分の考えを広げている。 (C (1) カ)	①進んで物語を読み、粘り強く自分の考えをまとめるとともに、自分の考えと他者の考えを共有することで、自らの考えを広げようとしている。

6 指導と評価の計画 (全8時間扱い 本時6/8時)

時	主な学習活動	○指導上の留意点・評価 ●ICT の活用
0	ファンタジー作品を学級文庫に置き、自由に読めるようにしておく。	○ファンタジー作品を学級文庫に準備しておくことで、本単元の学習への意欲付けを図る。 ○国語の既習事項を掲示しておき、既習事項とつなげられるようにする。
1	「物語のなぞを解こう」を単元のゴールとして設定する。単元のゴールに向けてどのような学習が必要かを話し合い、学習計画を立てる。	○物語の読後感からファンタジー作品の特徴を捉え、単元のゴールを設定する。個人用と学級全体用の全文シートを準備し、疑問に思った部分や気になった部分にサイドラインを引かせる。サイドラインを引いた部分は、クラス全体用の全文シートにも印を付けさせ、学級全体で共有できるようにする。 ○単元のゴールに向けてどのような学習が必要か児童と話し合い、学習計画表を作成する。学習計画表を作成することで、見通しをもって学習に取り組めるようにする。どのような学習形態で学びたいかも児童と話し合い、個人、チーム、学級全体で学ぶ場面を設定する。 ●作品について自由に調べる時間を取り、言葉の意味や作者について気になることを調べる。 ●Microsoft teams の Forms に読んで思ったことや気になったこと、みんなで考えてみたいことを初発の感想として送らせる。
2	物語を読んで疑問に思ったこと、気になることを物語のなぞとして出し合う。	●前時に受け取った初発の感想をテキストマイニングし、児童の思いを共有する。 ○共有した初発の感想をもとに、物語を読んで疑問に思ったことや気になったこと、みんなで考えてみたいことを物語のなぞとして出させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>よいなぞの条件</p> <p>①本文中の言葉から考えられるなぞ</p> <p>②答えがいくつも考えられるなぞ</p> <p>③答えるために本文を繰り返し読むなぞ</p> </div> ●物語のなぞは、MetaMoj i Classroom のいせんに書き出させ、学級で共有する。
3	物語の大まかなあらすじや登場人物、出来事・事件等、物語の設定を読む。	○なぞを解き明かすために、物語の設定を読む必要があることに気付かせ、大まかなあらすじや、登場人物、出来事・事件、気になった表現等をまとめさせる。 ●読み取ったことは、MetaMoj i Classroom にまとめていく。

4	物語のファンタジーの構造について読む。	<p>○なぞを解き明かすために、ファンタジー構造について読む必要があることに気付かせ、不思議な世界の入り口や出口、物語に与える影響などをまとめさせる。</p> <p>●読み取ったことは、MetaMoji Classroom にまとめていく。</p> <p>【知識・技能①】MetaMoji Classroom シート・本時の振り返り</p>
5	物語のなぞを整理・分析する。	<p>○第2時で出し合った物語のなぞを思考ツールで整理・分析させ、なぞを可視化できるようにする。整理・分析したものから、よい問いの条件を参考に、チームで考えていくなぞを決めさせる。ひとつに絞るのではなく、複数でもよいこととする。</p> <p>●MetaMoji Classroom のふせんで出し合った物語のなぞを思考ツール上で移動させながら考えさせる。思考を可視化しながら活動することで、効果的に対話的な学びが行えるようにする。</p>
⑥ 本時	物語のなぞを解き明かす。	<p>○前時に決めた物語のなぞについて、チームで話し合い、解明していく。なぞを解明する際には、必ず本文の叙述を根拠にさせる。本文の叙述を根拠として、理由、解釈を明確にさせる。その際には、思考ツールのクラゲチャートを活用してもよいこととし、根拠、理由、解釈の3点セットで答えられるようにする。</p> <p>●MetaMoji Classroom で物語のなぞについてチームの考えを記述させ、全体での交流につなげる。チームの考えを記述する際には、クラゲチャート等を活用することで根拠、理由、解釈が明確になるようにする。</p> <p>【思考・判断・表現①】MetaMoji Classroom シート・本時の振り返り</p>
7	物語のなぞと答えを共有する。	<p>○物語のなぞを問題形式で他のチームに投げかけることで、他のチームの物語のなぞとその答えを楽しく共有できるようにする。他のチームのなぞについてその答えを考えながら聞くことで、自らの考えを広げられるようにする。</p> <p>●MetaMoji Classroom の画面を大型提示装置で提示し、可視化しながらわかりやすく発表させる。</p> <p>【思考・判断・表現②】発表の様子・本時の振り返り</p>
8	単元を振り返り、なぞと答えをまとめる。	<p>○本単元の学習をまとめさせる。まとめ方は、これまで学習してきたポスターやリーフレット、本の帯、新聞、どんな形でもよいこととする。まとめたものの中に、物語のなぞと自分自身が考える解釈、理由、根拠が入るようにする。</p> <p>○単元全体を振り返り、学習内容、学習活動、自分自身の気持ち等を記述させ、学びの自覚化を図る。</p> <p>【主体的に取り組む態度】成果物・単元の振り返り</p>

<予想されるなぞ>

- ・きつねが銃をほしがったのはなぜか？ ・最後の場面ではくは手を洗ったことを後悔しているか？
- ・ぼくが銃をあげてしまったのはなぜか？ ・不思議な光景は何を表しているのか？
- ・きつねが銃を持っているぼくに優しくしたのはなぜか？ ・きつねの本当の気持ちは？
- ・ぼくが窓を欲しいと思ったのはなぜか？ ・青がたくさん出てくる理由は？

7 本時の学習指導（全8時間扱い 本時6/8時）

（1）目標 物語のなぞを解き明かす活動を通して、物語について自分の考えをまとめることができる。

（思考力、判断力、表現力等）

(2) 展開 (6/8時間)

学習活動	学習内容	○指導上の留意点(配慮・手立て) ◎評価 ●ICTの活用
<p>1 見通しを持つ。</p> <p>2 学習課題をつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>課題 物語のなぞを解こう。</p> </div> <p>3 学習課題を解決する。</p> <p>(1) チームでなぞの確認をする。</p> <p>(2) 個人でなぞに答える。</p> <p>(3) チームでなぞに答える。</p> <p>(4) どのような読み方が必要か考える。</p>	<p>○考えのまとめ方</p>	<p>○指導上の留意点(配慮・手立て) ◎評価 ●ICTの活用</p> <p>●前時の振り返りをテキストマイニングし、児童に提示することで、前時を本時の学習とつなげる。</p> <p>○学習計画や単元のゴールを確認することで、児童が見通しを持って主体的に学習に取り組めるようにする。</p> <p>○単元のゴールに向けて、どのような課題を設定する必要があるのか考えさせ、児童の言葉で課題を設定する。</p> <p>○本時の学習課題を確認し、解決方法について意見を出し合うことで、課題解決の見通しをもたせる。課題解決のために本文をよく読む必要があることに気付かせ、全文を音読させる。</p> <p>●全文音読では絵本の挿絵を使い、場面のイメージを持たせる。</p> <p>●MetaMoji Classroom で前時までに作ったなぞをチームで確認させる。よいなその条件に合ったなぞになっているかを確認させる。</p> <p>●MetaMoji Classroom で物語のなぞについて自分の考えを記述させる。考えを記述する際には、クラゲチャートを活用することで、根拠、理由、解釈が明確になるようにする。考えが進まない児童については、同じなぞに答えているクラスメイトの考えをタブレット PC 上で見ても構わないことを伝える。</p> <p>○個人の考えを伝え合い、合意形成し、チームの考えとしてなぞに答えられるようにする。</p> <p>●チームの考えを MetaMoji Classroom にまとめることで、次時の学級全体での共有に生かせるようにする。</p> <p>○チームで話し合い、考えが変わった場合には、個人の考えを記入した MetaMoji Classroom を書き換えるように伝える。</p> <p>○物語のなぞを解くためにどんな読み方をすればよいのか交流させ、読みの方略を獲得できるようにする。</p>
<p><予想される児童の反応></p> <ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の会話や行動に気を付けて読むことが必要 ・なぞに思ったところをよく読むことが必要 ・物語のあらすじを考えながら全体をつなげて読むことが必要 ・もし自分だったらと考えることが必要 		
<p>4 振り返りをする。</p>		<p>◎物語のなぞを解き明かす活動を通して、物語について自分の考えをまとめている。(思考・判断・表現)</p> <p>【MetaMoji Classroom】【振り返り】</p> <p>○本時の学習活動や学習内容、自己の変容等について振り返り、学びを自覚化させる。次時には、学級全体で物語のなぞを共有していくことを告げて、次時への意欲付けを図る。</p>
<p><予想される児童の反応></p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日はみんなで考えた物語のなぞについて答えを考えました。答えを考えたときには、物語に書いてあることを根拠に自分の考えを書きました。みんなで考えるのは楽しかったので、またやりたいです。 ・みんなの考えには、自分の考えと同じところや違うところがあって、同じ物語を読んでも人によって考えは変わることがわかりました。友達の考えを生かして自分の考えを書き変えることもできました。 		