

読書ナビゲーター ～民話の世界～

[三年とうげ(光村図書)]

第3学年 1名 指導者 左柄 洋子

本単元で育成を目指す資質・能力

論理的思考力, 主体性・積極性, 他者理解・他者との協働

単元について

本単元は、学習指導要領「C読むこと」の「エ 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結び付けて具体的に想像すること。」「カ 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づくこと。」を受けて設定したものである。

本教材は、朝鮮半島に伝わる民話である。全体に流れるリズムやテンポのよさは、語り継がれた民話や昔話の特徴を伝えている。起承転結の構成になっていることや挿絵と場面が連動していて場面の組み立てが分かりやすいこと、言い伝えの歌の捉え方(「三年しか生きられぬ」「三年生きられる」)によりおじいさんの気持ちの変化していく展開などで、分かりやすくおもしろく読める教材である。民話や昔話の特徴的な組み立てやおもしろさを理解することができるとともに、着目する叙述や読み手の経験により感じ方に違いがあることに気づくことができる教材である。

児童の実態

本学級の児童は、読書タイムには自分の好みの本を選び、集中して読むことができる。標準学力調査における物語文の読み取りについての結果は、次に示す通りである。

◎標準学力調査(正答率)

登場人物の気持ちを読み取ることができる。	100%
場面の様子を読み取ることができる。	100%
目的や必要に応じて、登場人物の気持ちと場面の様子を読み取ることができる。	0%

物語の登場人物の気持ちや場面の様子については、概ね読み取ることができている。しかし、物語全体を通したり、複数の叙述を基にしたりして行動や気持ちをとらえるなどの段階をいくつも踏み読み取りはできにくい。

指導にあたって

指導にあたっては、活動目標を「読書ナビゲーター ～民話の世界～」と設定し、民話のおもしろさを紹介するコーナーを作る。そのために、「三年とうげ」をもとに、設定した「ナゾ」を解きながら民話や昔話の特徴的な組み立て、話のおもしろさを理解する。そして、自分が見つけた民話や昔話のおもしろさ(ひみつ)を紹介することで、全校に民話や昔話のおもしろさを味わってもらったり、読書の幅を広げてもらったりしたいという目的を持たせる。

第一次では、いつも読み聞かせなどでお世話になっている読書ボランティアの方などに、自分たちの読書活動の様子を知ってもらおうとともに全校に読書を広めるために、ナビゲーターとしてのコーナーをつくるというめあてを捉えさせ、読書(民話や昔話)のおもしろさを広く紹介していきたいという意欲を持たせる。

第二次では、「三年とうげ」の場面の移り変わりやおじいさんの気持ちの変化などを叙述を基に読み、設定した「ナゾ」を解決する。言葉の意味を理解することと叙述を正確に読むことを大切にしながら学習する。また、民話や昔話に共通する特徴的な組み立てや話のおもしろさをとらえさせ、紹介カードでおもしろさとその理由を説明するときに、それらを活用することができるようにする。

第三次では、並行読書をしている民話や昔話の中から、みんなに紹介したい本を選び紹介カードを書く。

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やし、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、語句を豊かにすることができる。【知識及び技能(1)オ語彙】
- 場面の移り変わりや登場人物の気持ちを想像しながら読み、民話や昔話のおもしろさを味わうことができる。【読むこと エ】
- 民話や昔話を読んで感想を交流し合い、感じ方の違いに気づくことができる。【読むこと カ】
- 民話や昔話のおもしろさを見つけながら、進んで読書をし、本の紹介をすることができる。【学びに向かう力、人間性】

単元を通した課題となる言語活動

全校の読書活動を活発にするために、民話に共通する特徴的な組み立てや話のおもしろさ(ひみつ)を紹介するカードを作る。

単元でつける「ことばの力」(学習用語)

【読む】

- 題名
- 中心人物
- 対人物
- 話の組み立て
- 話のおち

【書く】

- 紹介カード
- あらすじ
- 主人公の性格
- 主人公の気持ちの変化
- キャッチコピー
- 感想や伝えたいこと

評価規準

教科【国語科】でつける資質・能力			木原小学校として 単元で育成を目指す 資質・能力
知識及び技能	思考力・判断力・表現力 【読む能力】 (★論理的思考力)	学びに向かう力、人間性 (☆主体性・積極性) (◎他者理解・他者との協働)	
文章中で使われている言葉に着目し、物語を読んだり、それら使って紹介カードを作ったりしている。	★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。 (精査・解釈) ★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づく。(共有)	☆◎目的や相手意識をもって、文章を読み、紹介カードを作っている。	【論理的思考力】 ・比較・分類したり、関連付けたりして考える。 ・焦点化、拡散化して考える。 【主体性・積極性】 ・学習対象に意欲的に働きかけ、多様な方法で課題解決を図ろうとしている。 【他者理解・他者との協働】 ・友達や下級生、上級生のよいところを見つける。

精査力・解釈力を育てるための対話の工夫

【テキストとの対話】

(1) 物語10の読みの視点を活用した一人学び

<p>① 時…むかし ② 場所…三年とうげ ③ 登場人物…おじいさん、おばあさん、トルトリ ④ 中心人物…おじいさん ⑤ 対人物…トルトリ ⑥ 出来事…おじいさんが三年とうげで転び、心配のあまり病気になる。 ・トルトリが、おじいさんに何度も転ぶように勧める。 ・トルトリの提案を実行し、おじいさんが元気になる。 ⑦ 結末…おじいさんはすっかり元気になり、おばあさんと二人なかよく、幸せに、長生きをした。 ⑧ 物語を一文で表す…三年とうげで転ぶと三年きりしか生きられないという言い伝えを信じて病気になったおじいさんが、トルトリの「三年とうげでなども転んで長生きをする。」という提案を実行し、元気になっておばあさんとなかよく幸せに長生きした話。 ⑨ 語句の意味…「民話」「とうげ」「ため息が出る」「言い伝え」「おそろおそろ」など ⑩ 表現の工夫…「あるところに・・・がありました。」「春には、・・・秋には、・・・」(特有のリズム)、 「真っ青に」「すっとなで」「おいおいなきました。」「はね起きました。」「(心情面) など</p>

(2) 物語の「ナゾ」の設定、解決

<児童から出てくると予想される「ナゾ」及び指導者が解かせたい「ナゾ」>

- なぜ、おじいさんの病気はどんどん重くなったのかな。
- なぜ、おじいさんはトルトリの言葉には反応して、ふとんから顔を出したのかな。
- なぜ、トルトリの提案を実行する気になったのかな。

【他者との対話】

(1) 異学年学習の設定

上学年の4年生は、昨年度「読書ナビゲーター ～民話のひみつをさぐろう～」の学習で、民話のおもしろさを伝える紹介文を作っている。そのため、4年生が、一人で学習している3年生に、全校にもっとたくさんの本を読んでもらうために、民話の紹介文の構成や民話の特徴的な組み立て、「おち」（おもしろさ）についてアドバイスをする活動を設定し、対話を促す。アドバイスをもらうことで、学習意欲を高めるとともに、「ぜひ全校にこの本を紹介しよう。」と主体的に学習に取り組むことができるようになると考える。また、作った紹介カードを見合う活動を仕組むことで対話を促し、内容や表現等について精査させ、目的や相手を意識した紹介カードになっているかを考え判断させる。

【自己との対話】

(1) 学習の振り返り

毎時間、学習の振り返りを行う。学習を通して考えたことや分かったこと、自分や友達のよかったところについて振り返りを行うことで、学びを自覚させる。また、単元の終わりには単元全体の振り返りも行い、自分にはどんな力がついたのか意識させる。

並行読書で読んだ作品についての読書記録を掲示し、読書への自覚を促す。

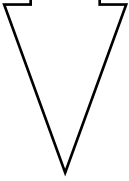
(2) 活動の振り返り

読書ナビゲーターのコーナーへの意見や感想を取り、自分たちの活動の振り返りをさせる。成果や課題について整理し、他の学習へ生かす。

単元計画 (全8時間)

次	時	学習活動	評価			
			知 技	読 む	学 び	評価規準 (評価方法)
一	1	課題の設定 民話に関心を持ち、学習課題「読書ナビゲーター ～民話のひみつ～」を設定し、学習計画を立てる。			○	いろいろな民話や昔話があることを知り、学習課題から学習の見通しを持ち、学習計画を立てている。 (ノート・発言)
	2	情報の収集 民話「三年とうげ」を読み、一人学びをする。			○	本文を読んで、物語の大体をとらえ、物語の「ナゾ」を見つけている。 (ノート)
	3	情報の収集 整理・分析 どんどん病気が重くなっていくおじいさんの様子から、「言い伝え」の影響について考える。			○	場面の様子や心情面の叙述をもとに言い伝えを信じきっているおじいさんの様子を読み取っている。 (ノート・発言)
二	4	情報の収集 整理・分析 (本時) トルトリの提案を実行したおじいさんの様子から、逆転の発想のおもしろさについて考える。			○	言葉(表現)の工夫や心情面の叙述から、トルトリの機転の利かせ方、逆転の発想について読み取っている。 (ノート・発言)
	5	情報の収集 整理・分析 話のおもしろさについて話し合い、一人一人の感じ方に違いがあることに気づく。			◎	○
三	6	まとめ・創造・表現 紹介したい民話や昔話を選び、紹介カードを書く。			○	民話や昔話のおもしろさを味わいながら読み、それが伝わるように紹介カードを書こうとしている。 (紹介文・発言)
	7	まとめ・創造・表現 選んだ民話の紹介カードを作り、友達や4年生と見合いながらより良いものにしていく。			○	民話や昔話のおもしろさが、全校に伝えられるように紹介カードを書こうとしている。(観察)
	8					
		実行・振り返り 図書室に「読書ナビゲーターコーナー」を作り、本を紹介する。				

「世界の民話や昔話」の並行読書



読書ナビゲーター ～きつね物語～

[ごんぎつね (光村図書)]

第4学年 2名 指導者 左柄 洋子

本単元で育成する資質・能力 論理的思考力 主体性・積極性 他者理解・他者との協働

単元について

本単元は、学習指導要領「C読むこと」の「エ 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。」「カ 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づくこと。」を受けて設定したものである。

本教材は、ひとりぼっちの小ぎつねのごんと兵十との心の交流を描いた物語である。最後の場面以外は主人公のごんの視点で書かれており、ごん的心情やその変化が捉えやすく、場面の展開に沿って人物の性格や心情の変化を想像しながら読む力を育てるのにふさわしいといえる。また、遠景や近景、全体から部分、色の対比など美しい情景描写があり、五感で感じられる情景を表す語句に着目し、叙述を基に想像豊かに読み味わわせることができる教材である。

児童の実態

本学級の児童は、読書が大変好きである。読書タイムには自分の好みの本を選び、集中して読むことができる。標準学力調査における物語文の読み取りについての結果は、次に示す通りである。

◎標準学力調査 (正答率)

登場人物の気持ちを読み取ることができる。	100%
場面の様子を読み取ることができる。	100%
目的や必要に応じて、登場人物の気持ちと場面の様子を読み取ることができる。	50%

叙述を基に、概ね場面の様子や登場人物の気持ちを読み取ることができている。しかし、読み取りの根拠が、本当にそれでよいのかと吟味・精査する力は十分ではなく、時として浅い読みになってしまいがちである。

指導にあたって

指導にあたっては、活動目標を「読書ナビゲーター ～きつね物語～」と設定し、きつねが主人公の作品を読んで主人公の心情の変化や心に残ったことを紹介カードに書いて紹介するコーナーを作る。そのために、「ごんぎつね」の叙述を基に、情景の変化や人物の気持ちの変化を読み取る。コーナーを見た人が読んでみたいと思えるように、本文を引用したり要約したりして心に残ったことを紹介カードに書くという目的を意識させる。

第一次では、これまでに読んできた物語について感想を述べ合い、同じ場面が心に残る場合や異なる場面が心に残る場合があることに気づかせる。そして、学級内だけでなく全校に読書の楽しさやよさを知ってもらえるように、読書コーナーで本の紹介するという目的意識を持たせる。

第二次では、会話や心情表現、行動、情景描写などの叙述を基に、主人公の性格や気持ちの変化を読み取らせる。また、友達がどのような叙述に着目してどのような感じ方をしているか意見交流することで、感じ方の違いに目を向けさせる。まとめとして、主人公の人物像について、特徴的なエピソードや好きな場面などを選び、話し合わせる。

第三次では、「ごんぎつね」と並行読書をしている物語の中から、みんなに紹介したいきつねが主人公の物語の紹介カードを書く。

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やし、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、語句を豊かにすることができる。

【知識及び技能(1)オ語彙】

- 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つけて具体的に想像すること。【読むこと エ】
- 物語を読んで考えたことを発表し合い、一人一人の感じ方に違いのあることに気づいている。【読むこと カ】
- 主人公のきつねの心情の変化をとらえながら進んで読書をし、本の紹介をすることができる。【学びに向かう力、人間性】

単元を通じた課題となる言語活動

全校の読書活動を活発にするために、きつねが主人公になっている物語で、主人公の心情や考えの変化の様子を紹介するカードを作る。

単元でつける「ことばの力」(学習用語)

【読む】

- 題名
- 中心人物
- 対人物
- 心情の変化
- 関係の変化

【書く】

- 紹介カード
- あらすじ
- 主人公の性格
- 主人公の気持ちの変化
- キャッチコピー
- 感想や伝えたいこと

評価規準

教科【国語科】でつける資質・能力			木原小学校として 単元で育成を目指す 資質・能力
知識及び技能	思考力・判断力・表現力 【読む能力】 (★論理的思考力)	学びに向かう力，人間性 (☆主体性・積極性) (◎他者理解・他者との協働)	
文章中で使われている言葉に着目し，物語を読んだり，それら使って紹介カードを作ったりしている。	<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一緒に付けて具体的に想像している。</p> <p>(精査・解釈)</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づく。</p> <p>(共有)</p>	<p>☆◎目的や相手意識をもって，文章を読み，紹介カードを作っている。</p>	<p>【論理的思考力】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・比較・分類したり，関連付けたりして考える。 ・焦点化，拡散化して考える。 <p>【主体性・積極性】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習対象に意欲的に働きかけ，多様な方法で課題解決を図ろうとしている。 <p>【他者理解・他者との協働】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達や下級生，上級生のよいところを見つける。

精査力・解釈力を育てるための対話の工夫

【テキストとの対話】

(1) 物語10の読みの視点を活用した一人学び

① 時…むかし
② 場所…村の小川(1)，村～村の墓地(2)，兵十の家(3)，月夜の晩(4・5)，兵十のうちの裏口(6)
③ 登場人物…小ぎつねのゴン 兵十 加助
④ 中心人物…小ぎつねのゴン
⑤ 対人物…兵十
⑥ 出来事…いたずら好きのゴンが，兵十の取ったうなぎを逃がすといういたずらをしたことで兵十のおっかあが死んでしまう。
<ul style="list-style-type: none"> ・後悔したゴンは，魚屋の魚を取って償いをするが，かえって兵十に迷惑をかけてしまう。 ・自分と同じ一人ぼっちの兵十に，栗やマツタケを取ってきて償いを続けるうちに，やがて兵十に認められたいという思いに変化していく。
⑦ 結末…栗やマツタケが自分の償いだとは気が付かない兵十に，撃ち殺されてしまう。
⑧ 物語を一文で表す…兵十へのちょっとしたいたずらが思わぬ事態を招き，自分のしたことを後悔したゴンはその償いを続けるうちに，兵十に認められたいと思い始めるが，兵十にはその思いは届かない。それでもゴンは償いを続ける。
⑨ 語句の意味…「ひとりぼっち」「はんの木」「かみしも」「着物をまくしあげる」「ぬすっと」など
⑩ 表現の工夫…「これは，わたしが小さいときに……」(伝承風)，
「何かやっています。」「光っています。」(情景描写)
「次の日も，その次の日も，…その次の日には…」「その明るく日も，」(行動)
「ゴン，おまいだったのか，いつもくりをくれたのは」(強調)

(2) 物語の「ナゾ」の設定, 解決

<児童から出てくると予想される「ナゾ」及び指導者が解かせたい「ナゾ」>

- なぜ、ごんはいたずらばかりするのか。
- なぜ、ごんは兵十への償いを続けたのか。
- ごんは、兵十に自分の気持ちを分かってほしかった。ごんの気持ちは兵十に届いたのか。
- 動物と人間は、分かり合えるのか。

【他者との対話】

(1) 異学年学習の設定

3：4年生の3名が読書ナビゲーターとなり、図書室の一角に読書活動を勧める「読書コーナー」を作り。このコーナーは、全校へ向けてのものであるから、4年生は低学年にも分かりやすい紹介カードを作らなければならない。そこで、3年生から、わかりやすい文章になっているかななどの意見や感想をもらう活動を設定し、対話を促す。アドバイスをもらうことで、学習意欲を高めるとともに、主体的に学習に取り組むことができるようになるを考える。また、作った紹介カードを見合う活動を仕組むことで対話を促し、内容や表現等について精査させ、目的や相手を意識した紹介カードになっているかを考え判断させる。

【自己との対話】

(1) 学習の振り返り

毎時間、学習の振り返りを行う。学習を通して考えたことや分かったこと、自分や友達のよかったところについて振り返りを行うことで、学びを自覚させる。また、単元の終わりには単元全体の振り返りも行い、自分にはどんな力がついたのか意識させる。

並行読書で読んだ作品についての読書記録を掲示し、読書への自覚を促す。

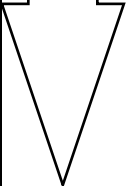
(2) 活動の振り返り

読書ナビゲーターのコーナーへの意見や感想を取り、自分たちの活動の振り返りをさせる。成果や課題について整理し、他の学習へ生かす。

指導計画 (全14時間)

次	時	学習活動	評価			
			知 技	読 む	学 び	評価規準 (評価方法)
一	1	課題の設定 これまでに読んできた物語について感想を述べ合い、学習課題「読書ナビゲーター ～きつね物語～」を設定し、学習計画を立てる。			○	同じ本を読んでも心に残る場面は同じこともあれば違うこともあることを理解し、学習課題から学習の見通しを持ち、学習計画を立てている。 (ノート・発言)
	2	情報の収集 物語「ごんぎつね」を読み、物語の設定と展開を確かめるなど、一人学びをする。			○	本文を読んで、物語の大体をとらえ、物語の「ナゾ」を見つけている。 (ノート)
	3					
	4	情報の収集 整理・分析 あらすじとごんと兵十の心情の変化の様子を大まかにつかむ。			○	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。 (ノート・発言)
	5					
	6	情報の収集 整理・分析 1の場面を中心に、情景描写と併せてごんの気持ちを想像し、ごんの性格や人物像のナゾを解決する。			○	ごんの気持ちや性格を情景描写や複数の叙述から具体的に想像している。(ノート・発言)
	7					
	8	情報の収集 整理・分析 2の場面を中心に、情景描写やごんの心内語、行動描写などに着目して、ごんの気持ちの変化を考え、ナゾを解決する。			○	ごん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。(ノート・発言)
二	9	情報の収集 整理・分析 3の場面を中心に、情景描写やごんの心内語、行動描写などに着目して、ごんの気持ちの変化を考え、ナゾを解決する。			○	ごんの心内語や繰り返しの行動描写から、ごんの気持ちの変化を具体的に想像している。 (ノート・発言)
	10	情報の収集 整理・分析 4・5の場面を中心に、兵十と加助の会話やごんの行動描写などから、兵十やごんの気持ちを考え、ナゾを解決する。			○	兵十と加助の会話の間のごんの行動に着目し、ごんの気持ちの変化を具体的に想像している。(ノート・発言)
	11	情報の収集 整理・分析 (本時) 6の場面を中心に、兵十の行動描写や会話などから、ごんと兵十の気持ちの変化や関係の変化を考え、ナゾを解決する。			○	兵十の視点からの描写の変化や倒置表現による強調、情景描写から、兵十やごんの気持ちの変化を具体的に想像している。 (ノート・発言)
	12	情報の収集 整理・分析 「ごんぎつね」を読んで、感じたことや考えたことを根拠を引用するなどして発表し合うことで共有し、一人一人の感じ方などに違いがあることに気づく。			◎	○
三	13	まとめ・創造・表現 読書紹介カードを作り、友達や3年生と見合いながらより良いものにしていく。			○	登場人物の気持ちの変化や性格を具体的に想像し、自分が感じたことが伝わるように書こうとしている。(観察)
	14					
		実行・振り返り	図書室に「読書ナビゲーターコーナー」を作り、本を紹介する。			

「きつねが出てくる物語」の並行読書



本時の学習

【3学年 本時の目標】

- ことが（表現）の工夫や気持ちの変化を表す叙述などから、トルトリが機転を利かせて逆転の発想でおじいさんを元気にさせたことを読み取ることができる。

【準備物】 挿絵

【4学年 本時の目標】

- 兵十の視点からの描写の変化や会話、情景描写などからごんや兵十の気持ちを具体的に想像し、気持ちの変化や関係の変化を読み取ることができる。

【準備物】 挿絵

○評価規準【教科】 ★望ましい姿【資質・能力】 (評価方法)	指導上の留意点	学習活動		学習活動	指導上の留意点	○評価規準【教科】 ★望ましい姿【資質・能力】 (評価方法)
<p>★主体性、積極性 多様な方法で課題解決を図ろうとしている。(行動)</p> <p>○読むこと（論理的思考力） 登場人物の気持ちの変化や情景について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像し、おじいさんが元気になった理由や様子をとらえている。(ノート・発言)</p> <p>★他者理解・他者との協働 友達や上級生の考えのよいところを見つけている。(発言、ノート)</p>	<p>・ 前時の学習を振り返り、本時の学習課題を確認させる。</p> <p>病気が重くなるばかりのおじいさんが、すっかり元気になったのは、どうしてなのだろう。</p> <p>なぜおじいさんは、トルトリの言うようにしてみようと思ったのかな？</p> <p>・ トルトリ言葉に対するおじいさんの反応に着目しながら、トルトリの言いかけた言い方に期待を持ったおじいさんや逆転の発想に納得するおじいさんの様子などをおさえるようにする。</p> <p>・ 出てきた意見を比べ、同じところや違うところを考えたり、根拠はそれによいのかと問い直したりして学習を深めるようにする。</p> <p>・ 「おじいさんが元気になったのは、……。」で本時の学習をまとめ、学習課題との整合性を持たせる。</p> <p>(例) おじいさんが元気になったのは、トルトリが言い伝えの反対の意味のやり方を教えたからです。</p> <p>・ 学習を通して考えたことや分かったこと、学習での自分や友達のよかったところについてふりかえりをさせ、学びを自覚させる。</p>	<p>1 本時の学習課題を確認し、課題解決の見通しをもつ。</p> <p>2 物語の「ナゾ」①を確認し、解決をする。</p> <p>① 一人学びをする。 ○「言うとおりにすれば、病気はきつとおよよ。」 ・ふとんから顔を出しました。 ○「なおるとも。……だよ。」 ・ばかな。もっと早く死ねと言うのか。 ○「一度転ぶと三年生きるんだらう。……なんども転べば、うんと長生きできるはずだよ。」 ・しばらく考え、うなずき ・「うん、なるほど、なるほど。」 ・ふとんからはね起きると ・わざとひっくり返り、転んだ。 ○「えいやら えいやら……こりゃめでたい。」 ・すっかりうれしくなった。 ・あんまりうれしくなったので…… ・けるけるけろっとした顔をして「……長生きできるわい。」とにこにこわらった。</p> <p>② 集団で深める。</p> <p>③ 自分の考えをまとめる。</p> <p>3 本時の学習課題に対してのまとめをする。</p> <p>4 学習の振り返りをし、次時への見通しをもつ。</p>		<p>1 本時の学習課題を確認し、課題解決の見通しをもつ。 ごんの気持ちは、兵十にとどいたのだろうか。</p> <p>2 物語の「ナゾ」を確認し、解決をする。 兵十のごんの呼び方が、「ごんぎつねめ」から「ごん」、そして「おまい」に変わったのは、どうしてなのかな？</p> <p>① 一人学びをする。 「ごんぎつねめ」 ○憎らしい気持ちがこもっている。 ・こないだうなぎをぬすみやがった、またいたずらをしにきたな。 ・火なわじゅうを取って、火薬をつめた。 ・足音をしのばせて知かよって、ドンとうった。 ・かけよって……。うちの中を見ると……</p> <p>「ごん、おまい」 ○憎しみが消え、気持ちがごんにぐんと近づいている。 ・ごんに目を落とした。 ・火なわじゅうをばたりと取り落とした。 ○取り返しのつかないことをしてしまったと後悔している。</p> <p>② 集団で深める。</p> <p>③ 自分の考えをまとめる。</p> <p>3 本時の学習課題に対してのまとめをする。 (例) ごんと兵十はお互いの気持ちを分かり合えたと思います。なぜなら、… (例) ごんと兵十は、分かり合ったところもあるけれど、まだ分かり合えていないところもあると思います。なぜなら、……。</p> <p>4 学習の振り返りをし、次時への見通しをもつ。</p>	<p>・ 前時の学習を振り返り、本時の学習課題を確認させる。</p> <p>・ ここまでごんから見て書かれていたが、6の場面では兵十から見た書き方に变化していることから、兵十の気持ちを表す表現が多いことをおさえ、その表現に着目させる。</p> <p>・ 出てきた意見を比べ、同じところや違うところを考えたり、根拠はそれによいのかと問い直したりして学習を深めるようにする。</p> <p>・ 「ごんと兵十は、……。」で本時の学習をまとめ、学習課題との整合性を持たせる。</p> <p>・ 学習を通して考えたことや分かったこと、学習での自分や友達のよかったところについてふりかえりをさせ、学びを自覚させる。</p>	<p>★主体性、積極性 多様な方法で課題解決を図ろうとしている。(行動)</p> <p>○読むこと（論理的思考力） 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。(ノート・発言)</p> <p>★他者理解・他者との協働 友達や下級生の考えのよいところを見つけている。(発言、ノート)</p>