

学びのデザインシート（授業前）

主体的・対話的で深い学びを実現する授業構想【国語科】

1. 対 象 6年生

本学級の児童は、自分たちの学習を基に、学習課題を設定することができる集団である。しかし、設定する際に、人任せになってしまう子も多く、授業への参加率が二極化しやすい集団ともいえる。

また、個人で思考を練る場面では、自分の言葉を上手に使いながら表現することができる児童が多い。さらに、友達の意見を素直に受け入れることができ、対話的活動が大いに盛り上がる。その反面、友達の意見に流されやすかったり、人の意見や表現をそのまま自分の意見としてしまったりする児童が多い。自分で受容した後に、表現の形を工夫した考える活動に取り組めると、個や集団としての資質が向上するだろうと考えられる。

2. 単元名 「鳥獣戯画を読む 発見、日本文化のみりよく」（全 10 時間）

3. 単元で育成を目指す資質・能力

知識及び技能	比喩や反復などの表現の工夫に気付くことができる。
思考力、判断力、表現力等	目的に応じて、文章と図表などを結び付けるなどして必要な情報を見つけたり、論の進め方について表現したりすることができる。
学びに向かう力、人間性等	粘り強く論の進め方について考えたり、書き表し方を工夫したりし、学習の見通しをもって日本語のよさを伝える文章を書こうとしている。

4. 言語活動

三匹の応援蛙たちの気持ちについて表情やポーズを基に考える。その場面の応援蛙たちの様子について、自分の解釈を交えて考えを共有する。

5. 本時の目標

「それぞれが、どういう気分を表現しているのか、今度は君たちが考える番だ。」という読者の思考を巡らせようと促す文章に着目した子供たちが、三匹の応援蛙たちの気持ちについて表情やポーズを基に考えることを通して、教科書の文章と絵を結び付けて必要な情報を見つけ、自分の考えを表現することができる。

6. 授業展開【 本時 ・ 単元 】

解決したい課題や問い

絵巻物の三匹の蛙たちはどのような気持ちなのだろう。

考えるための材料

- ・教科書本文（本文の構成）
- ・本文の構成を確認した構成表
- ・教科書に掲示された絵巻物
- ・三匹の蛙たちのイラストに吹き出しが描かれた学習プリント

想定される活動

- （1）学習プリントにその場で三匹の応援蛙がどのような発言をしたのか考え、プリントに書き表す。
- （2）書いた内容は伏せて、もう一度その場面の様子を見て、自分なりの解釈を共有する。
- （3）班で話した会話を基に、なぜ自分が吹き出しのように台詞を入れたのか理由をプリントに書く。
- （4）全体で共有する。

対話と思考（対話を通した協働的な問題解決のプロセス）

- （1）（Ⅰ）「わっはっはっは！」ここ最近で一番面白いぞ。
（Ⅱ）「おなか痛くてはちきれそうだ！」なんておかしい遊びなんだ。
（Ⅲ）「こりゃたまげた！（手を挙げ舞をする）」まさか、蛙が勝つとは！うれしくなって勝手に体が動き出したぞ。
- （2）（Ⅰ）「蛙の目の描き方がおもしろいね。」「人も大笑いするとき口が大きく開くよね。」
（Ⅱ）「なんで座り込んでいるんだろう。」
「笑い疲れたのかな。それくらい笑ったってことかもね。」
（Ⅲ）「沖縄のカチャーシーみたいだね。」

- (3) (Ⅰ) 左の蛙の目が細め、大きな口を開いているから。
(Ⅱ) 天を仰ぎ、両手を挙げて拍手をしている様子で、激しく笑っているようだから。
(Ⅲ) 立ち上がっている蛙の手は、舞をしているような描写だから。
- (4) 全体の意見を共有するときに、様々な意見に触れることができるよう、机間指導の時に大体目星を付けておく。

学習の成果（予想される生徒のあらわれ）

- ・三匹の応援蛙の気持ちが色々あった。それほど見る人たちを魅了する作品なのと思った。
- ・蛙の様々な気持ちが表れ、『鳥獣戯画』のすごさを改めて感じた。
- ・色々な蛙の気持ちを考えて、みんなの解釈が面白いと思った。
- ・高畑勲さんのように解釈をして考えることは難しいけれど、自分の解釈で蛙の思いを考えられたのは面白かった。
- ・今までの読み深めてきたことを生かして、応援蛙たちの台詞を考えることができた。