

第2学年 国語科学習指導案

日時 平成25年10月31日(木) 5校時

対象 2年ふじ組 31名

場所 マルチメディア室

授業者 東京学芸大学附属大泉小学校教諭 山下 美香

東京学芸大学附属大泉小学校司書 小野寺愛美

- 1 単元名 ようこそ！神話のせかいへ
学習材 『日本の神話』全6巻(あかね書房)他

2 単元の目標

- 日本の神話に関心をもち、楽しんで読む。
- 神話のかるた作りを通して、いろいろな神話を読もうとする。

3 単元の評価規準

観点	国語への 関心・意欲・態度	言語についての 知識・理解・技能
単元の 評価規準	○神話に関心をもち、読み聞かせを楽しんで聞こうとしている。 ○登場人物に対して自分の感想をもち、友達に知らせようとしている。 ○神話かるた作りにすすんで取り組もうとしている。	○神話の世界特有の話の展開のおもしろさや、登場人物の人柄に気付きながら読んでいる。 ○神話の中からお気に入りの場面を選び、かるたの読み札を作っている。
学習活動に即した 具体的な評価規準	①神話に興味をもち、集中して読み聞かせを聞こうとしている。 ②お気に入りの神様や、その理由について、友達に伝えようとしている。 ③神話かるた遊びやかるた作りにすすんで取り組もうとしている。	①②登場人物相互のつながりを意識しながら、神話の登場人物やあらすじの大体を把握している。 ③お気に入りの神様の出てくる神話からかるたにしたい場面を選んでいる。 ④お気に入りの場面からかるたの読み札を作っている。

4 指導観

(1) 単元観【学習指導要領との関連】

本単元で身に付けさせたい言語能力については、学習指導要領や国立教育政策研究所「評価規準の作成のための参考資料(小学校)」には次のように記されている。

1 国語への関心・意欲・態度（評価規準P.34より）

- ・自分の大好きな本の特徴に気付き、選んだ作品に対する思いが伝わるように、本の楽しさを共有しながら紹介しようとしている。

2 〔伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項〕

ア 伝統的な言語文化に関する事項

- （ア）昔話や神話・伝承などの本や文章の読み聞かせを聞いたり、発表し合ったりすること。

3 言語についての知識・理解・技能（評価規準P.34より）

- ・文末の表現に注意して、敬体で書かれた文章に読み慣れている。（イ（キ））

4 学校図書館との関連について

（「第1章 総説」より）

読書の指導については、読書に親しみ、ものの見方、感じ方、考え方を広げたり深めたりするため、読書活動を内容に位置付ける。

（ク）読書の指導については、目標をもって読書し、日常的に読書に親しむようにすることや図書館の利用の仕方などを内容に位置付ける。

（6）読書活動の充実

読書の指導については、目的に応じて本や文章などを選んで読んだり、それらを活用して自分の考えを記述したりすることを重視して改善を図っている。また、日常的に読書に親しむために、学校図書館を計画的に利用し必要な本や文章などを選ぶことができるように指導することも重視している。

（「第4章 指導計画の作成と内容の取扱い」より）

関連的な指導と学校図書館などの活用に関する事項

（2）第2の各学年の内容の「A話すこと・聞くこと」、「B書くこと」、「C読むこと」及び〔伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項〕に示す事項については、相互に密接に関連付けて指導するようにするとともに、それぞれの能力が偏りなく養われるようにすること。その際、学校図書館などを計画的に利用しその機能の活用を図るようにすること。また、児童が情報機器を活用する機会を設けるなどして、指導の効果を高めるよう工夫すること。

本単元では、日本の神話を読み、神話かるたを作るという言語活動に取り組む。ここでは、古くから伝わっている日本の神話に興味をもち、神話に親しんで読むことをねらいとしている。そのためには、日本の神話についての本を手にとって読み、神話に親しむことを目指して本単元を設定した。

単元の目標を設定するために、次の2点を押さえた。

一つ目は、登場人物を押さえることである。登場人物である神様の人柄や性格を押さえることで、親しんで読むことができると考えた。

二つ目は、シリーズで神話を読むことである。教育出版の教科書教材では、「いなばのしろうさぎ」が取り扱われている。神話は、一つの話ではなく、いろいろな話があり、つながっている。しかし、あかね書房の『いなばのしろうさぎ』と比較すると、教科書教材の「いなばのしろうさぎ」は、話が

途中で終わっている。その話だけでなく、他の神話も読むことで、話のつながりや登場人物相互のつながりに気づき、さらに神話の世界に浸ることができる。そして、さらにいろいろな神話を読もうとするのではないかと考えた。

上記の2点を達成するために、単元の学習過程を次のように構成した。

【神話に出会う過程】

興味・関心をもてる活動を設定する。

- ・「2ふじ神話かるたを作って、1ふじと遊ぼう」という活動のめあてをもって、日本の神話に親しんでいく。
- ・学習の見通しをもって、神話の本を読んでいく。

神話の読み聞かせを聞き、感想を書く。

- ・神様について思ったことや話の感想を書く。
- ・お気に入りの神様が出てくる話を選んで、お気に入りの理由や神様の性格について書く。

【神話に親しむ過程】

お気に入りの神様や話について、かるた作りをする

- ・読み聞かせが終わった話から、『日本の神話』（あかね書房）や他の神話に関する本を教室に置き並行読書できるようにする。
- ・かるたにしたい場面を選び、読み札と取り札を作る。
- ・かるたの箱にお気に入りの理由やおすすめの一言を書く。

(2) 児童観

学習全般では、丁寧に熱心に取り組む児童が多い。少しずつ積極的に自分の考えや意見を述べる児童が多くなり、友達と楽しんで話し合いをする姿が見られる。また、発表することを楽しむ児童が多い。

毎週末に「読書日記」という読書の記録を1年生の5月から書いている。その「読書日記」を見ると、読むのは現代の創作絵本やクイズ、迷路などが多く、日本の神話に親しんだ経験はなく、全く読まれていない。

週に1回、マルチメディア室で図書的时间があり、小野寺司書による読み聞かせやストーリーテリング、手遊び、わらべうたを楽しみにしている。毎時間の読み聞かせの後、司書と一緒にまたは自分で好きな本を読んだり、読書日記をかいたりしている。その図書的时间でも日本の神話に触れる機会は全くなかった。読み聞かせの時には、繰り返しや面白い表現には喜んで、読み聞かせを聞きながら一緒に声を出したり、笑ったりもしていた。

本単元の学習に取り組むにあたり、国語の学習に関する意識・実態アンケート調査を10月17日に、本学級31名の児童に行った。

【国語と読書について】

①国語の学習は好きですか。	好き 28名 (90%)	普通 3名 (10%)	好きではない 0名 (0%)
---------------	-----------------	----------------	-------------------

②読書は好きですか。	好き 31名 (100%)	普通 0名 (10%)	好きではない 0名 (0%)
③読み聞かせは好きですか。	好き 25名 (81%)	普通 5名 (16%)	好きではない 1名 (3%)
④昔話は好きですか。	好き 23名 (74%)	普通 7名 (23%)	好きではない 1名 (3%)
⑤日本の神話を知っていますか。	知っている 0名 (0%)	知らない 31名 (100%)	
⑥神さまについてのイメージ	<ul style="list-style-type: none"> ・だめなことは、だめ。いいことは、いいというくべつがつけられる。 ・みんなのことをあたたかく見まもっている。 ・みんなのことをたくさん考えている。 ・うつくしい。 ・みんながよく生活ができるようにする人。 ・ひかっている、いいことをしたらいいことをかえして、わるいことをしたらばちをあたえる人だと思います。 ・えらくてやさしい人。 ・かみさまは、うちゅうをまもる人だと思う。 ・空気で見えなくてやさしい。 ・国のことを考えている。 ・すごくえらくてみんなのことを考えてくれる。 ・わるいことをしたら、ばつをあたえる。 ・見ていてくれる。 ・やさしくてみんなのためのことをする。 ・いつも見まもってくれる。 ・みんなをまもってくれて、やさしい。 ・あたたかい。 ・天から見ている。 ・みんなのことを考えてくれるやさしい人。 ・みんな大じょうぶか見て、見回りをしてくれる人。 ・わるいことをしたらばちをあたえてこらしめて、いいことをしたらすごくいいことがおきます。 		

アンケート結果から、読書が「好き」と答えた児童は31名(100%)であるが、それに対し、日本の神話を「知らない」と答えた児童は31名(100%)だった。読書は好きではあるが、日本の神話は全く手に取っていないことが分かった。

今回の学習では、日本の神話の面白さに気付かせ、日本の神話をすすんで手にとって読む姿を目指して指導していく。読み聞かせを聞き、神話かるた作りをして、1年生と遊ぶことを学習の活動とする。かるた作りを通して、神話を繰り返し読むことで、そこに描かれている登場人物のおもしろさや神話の世界特有の話の展開のおもしろさについて着目させ、気付かせていく。そして神話に親しんでいけるようにする。

(3) 教材観

日本の神話は、児童にとって馴染みの薄い物語である。アンケート結果を見ても、神話を知っていると答えた児童は一人もいない。そこで、児童が神話に親しみを感じ、「神話っておもしろい」「もう1度読んでみたい」と思ったり、すすんで神話の本を手にとったりする姿を目指し、本単元を設定した。

神話には、話の展開が奇想天外だったり、神様が人間味溢れる性格だったりするおもしろさがある。また、何作か読んでいくことで、神様同士の関係や話のつながりなどが徐々に分かってくるという楽しさもある。

本単元で神話に出会って親しんだことが、今後の読書生活を広げるとともに、これから出会う様々な古典にも親しんでいく始まりとなるようにしていくようにする。

5 小学校6年間の伝統的な言語文化の指導計画における位置付け

(教育出版 国語教科書『ひろがる言葉』)

	年間指導計画		教材の目標	主な学習活動
1年	7月 2時間	おはなしのくに	・さし絵を見ながら話を思い出す。	○さし絵を見ながら知っている話について話し合う。〔1時間〕 ○好きな話について、あらすじを思い出して話し合う。〔1時間〕
	11月 5時間	六むかしのおはなしをたのしむ 天にのぼったおけやさん	・昔から伝わってきた話を楽しく読み合う。	○おもしろかったところを発表し合う。〔3時間〕 ○おもしろかったところを、友達と声に出し読み合う。〔2時間〕
2年	7月 6時間	むかしの話を読む いなばのしろうさぎ	・古くから伝わっている話に興味をもち、楽しく読み合う。	○この話のおもしろかったところ話し合う。〔1時間〕 ○おもしろかったところを声に出して読み合う。〔2時間〕 ○自分たちが住んでいる所に伝わっている昔話を探して発表する。〔3時間〕
	12月 6時間	五むかしの話を楽しむ かさこじぞう	・民話風の語り口に気づき、楽しく読み味わう。	○『かさこじぞう』を読み、好きなところをメモして紹介し合う。 ○朗読テープを聞くなどして、民話の語り口に関心をもつ。〔合わせて1時間〕 ○全文を読み、おもしろかったところ、気づいたこと話し合う。〔3時間〕 ○おもしろかったところを、役割を決めて読み合う。〔1時間〕 ○その他の昔話を、お互いに紹介し合

				う。〔1時間〕
3年	6月 5時間	四 日本語のひびきにふれる 俳句に親しむ	・五・七・五の定型にこめられた情景や季節感、気持ちなども味わいながら、リズムよく音読する。	○解説を読みながら作品を音読する。〔1時間〕 ○気に入った作品をいくつか音読して、発表し合う。〔2時間〕 ○「夏」を題材にした俳句を作る。〔2時間〕
	12月 4時間	四 日本の文化に親しむ ことわざ・慣用句	・ことわざや慣用句の意味を知り、ふだんの生活で使うようにする。	○今まで知っていることわざや慣用句について話し合う。〔1時間〕 ○ことわざや慣用句の意味を調べる。〔2時間〕 ○ことわざや慣用句が使われる場面を考える。〔1時間〕
4年	7月 5時間	四 日本語のひびきにふれる 短歌の世界	・三十一文字の定型にこめられた情景や気持ちなど、想像を広げながら、リズムよく音読する。	○解説を読みながら作品を音読する。〔1時間〕 ○気に入った作品をいくつか音読して発表し合う。〔2時間〕 ○下の句をもとに上の句を作る。〔2時間〕
	12月 4時間	四 日本の文化に親しむ 故事成語	・故事成語の成り立ちや意味を知り、ふだんの生活で使えるようにする。	○今まで知っている故事成語について話し合う。〔1時間〕 ○故事成語の成り立ちや意味を調べる。〔2時間〕 ○故事成語が使われる場面を考える。〔1時間〕
5年	7月 3時間	三 日本語のひびきを味わう 漢文に親しむ	・現代の言葉とは異なる漢文のリズムや響きを読み味わう	○解説を参考に、情景や意味を考えながら、音読し合う。〔3時間〕
	11月 6時間	三 日本の文化を考える 「物語」を楽しむ	・日本人は昔から物語とどのようにかわってきたか、その変遷を知る。	○人々と物語のかかわり方の変遷を確かめる。〔2時間〕 ○物語に寄せる、それぞれの時代の人々の思いを考える。〔2時間〕 ○昔の言葉と今の言葉との違いや共通点を確かめる。〔2時間〕
6年	6月 4時間	三 日本語のひびきを味わう 春はあけぼの	・千年も前の言葉にふれ、そのリズムやひびきを味わいながら音読する。	○大意を参考に繰り返し音読する。〔2時間〕 ○昔の人々の自然や季節への考え方について話し合う。〔1時間〕

				○昔と今と、言葉の異同について話し合う。〔1時間〕
11月 4時間	三 日本の文化を考える 言葉は時代とともに	・言葉はその時代の人々とともに生き、変化していくことを知る。		○近代の代表的な文学者の作品や人柄にふれるとともに、それらの作家の作品を読む導入とする。〔1時間〕 ○正岡子規の短歌と万葉集との異同について話し合う。〔2時間〕 ○時代とともに変化していく言葉について考える。〔1時間〕

6 「伝統的な言語文化」との関連

(1) 伝統的な言語文化に親しむための学習過程の工夫

児童の実態から、日本の神話に親しんでいないということが分かったので、まずは、神話を楽しんで読んでほしいと考えた。「神話を楽しんで読む」という姿を以下のように考えた。

- ・読み聞かせを楽しんで聞いている。
- ・話の展開を想像しながら聞いたり、読んだりする。
- ・楽しんだり、気に入ったりしたところを友達と交流し、伝え合う。
- ・自分からすすんで神話を手に取って読む。
- ・神話の世界特有の話の展開のおもしろさに気付く。
- ・神話の文章の特有の表現に気付く。
- ・気に入った表現を声に出したり、動作化したりするなどして表現しようとする。

本単元では、「伝統的な言語文化に親しむ姿」を、神話の読み聞かせを聞き、お気に入りの神話の話を見付ける「出会う」過程とさらに自分で神話を読み、お気に入りの場面の神話かるたを作る「親しむ」過程の2段階を考え、以下のように構成した。

①神話の読み聞かせを聞き、登場人物の人柄や話についての感想を書く。【出会う】

読み聞かせが「好き」と答えた児童は、25名（81%）であった。神話を読み聞かせすることで、神話の文章の特有の表現を味わい、感じさせていく。話を感じ取り、浸り、そのおもしろさに気付くことによって、抵抗なく神話の世界に触れ、楽しむことができると考える。また、「読み聞かせ」は、学校司書による読み聞かせを行う。意識された語りを通して、さらに神話の世界に浸らせていくことができると考える。そして、自分で読み広げる姿につなげていきたい。

②お気に入りの場面の神話かるたを作る。【親しむ】

読み聞かせで聞いた6冊の神話の中から、お気に入りの神様の話を選ぶ。そして、かるた作りをする。ある本では、乱暴者であった神様が、別の本では人を助ける優しい神様になっているなど、同じ神様であるが、人柄の違う話を選んで、読み比べることもできると考える。自ら絵本を手に取り「この神様、おもしろいな」「話がつながっていたんだ」と自然に神話特有の世界に親しみ、浸ることができるようにしていく。

本単元は、児童が「神話かるた」作りを通して、友達と感想を交流しながら神話に親しむことをねらいとしている。「かるた」は、作るだけでなく遊ぶこともできるので、神話の世界に多く触れ、親しむために有効と考え、「かるた作り」を本単元の終末の活動として設定した。

教師の手作りの「神話かるた」（あかね書房の『いなばのしろうさぎ』を基に作ったもの）を使って、かるた遊びをすることで単元に入る。そして、「自分たちも『神話かるた』を作って、1年ふじ組と遊ぼう」というめあてをもち、それに向かって活動を進めていく。

「かるた」を作るためには、神話を読むことが必要となる。児童は『いなばのしろうさぎ』の読み聞かせで神話に出会い、話を知る。その後、その他の神話の読み聞かせを聞き、神話の世界を読み広げていく。読み聞かせを聞く中で、話の展開の面白さや神様の性格に触れ、次第に神話への興味を高めていこう。

読み聞かせで使用した絵本以外にも2年生の児童に読める神話の本を用意し、個人でも手に取ってじっくりと読み浸れることができるようにする。

6冊の読み聞かせが終わったところで、気に入った神様を選び、友達とその理由を交流する。同じ神様を選んだ友達同士でグループを組み、神様の性格について話し合いながら神話を読み進める。そして、選んだ神様が出てくる神話の中からお気に入りの場面を選び、かるた作りをする。グループの友達と交流しながら作ることで、自分と友達の感じ方の違いにも出会わせたいと考える。

最後に、出来上がった「2ふじ神話かるた」を入れるために箱を作る。箱には、一人一人がその神様を選んだ理由やおすすめの一言などを書く。箱にかるたを入れて1年生と遊ぶ。

以上のような単元構成で児童が神話に親しんでいけるようにした。

(2) 伝統的な言語文化に親しむための指導の工夫

① 伝統的な言語文化に親しむための学習材の選定

『古事記』『日本書紀』『風土記』に記された日本神話は、日本人が古くから語り継いできた神々の物語が元になり、書かれたものである。そのため、多種多様で再話によって表現も話の展開もそれぞれ異なる部分があるが、長く語り継ぎ、読み継がれてきたものである。昨年は、『古事記』編纂1300年といわれる年で、一般向けの本や雑誌が多く発行された。近年、学習指導要領の「伝統的な言語文化に関する事項」に神話に取り上げられたことで、児童向けの図書資料も出版され始めている。また、神話に登場する神様の名前やゆかりの地などは、現在も残り、親しまれているものも多い。

様々な神話の本がある中で、本単元では『日本の神話』（あかね書房）の絵本を共通の学習材として取り上げた。選定の理由としては、考証を基に作られており古事記に近い話の展開や挿絵になっていること、語り口調や挿絵が神話の世界を想像する手掛かりになることがあげられる。本シリーズは『くにのはじまり』『あまのいわと』『やまたのおろち』『いなばのしろうさぎ』『すさのおとおおくにぬし』『うみさちやまさち』の6冊からなる。

第一巻 『くにのはじまり』	伊邪那岐（男神）、伊邪那美（女神）の話
第二巻 『あまのいわと』	天照大御神（伊邪那岐の子）の話
第三巻 『やまたのおろち』	須佐之男の命（伊邪那岐の子・天照大御神の弟）の話
第四巻 『いなばのしろうさぎ』	大国主の命（須佐之男の命の子）の話
第五巻 『すさのおとおおくにぬし』	須佐之男の命と大国主の命（祖先）の話

②神話への関心を高めるための具体的な手だて

読み聞かせ

児童と神話との出会いは、すべて司書の読み聞かせで行う。どの話も、登場人物の性格やストーリー展開がはっきりとしていて、聞きながら話の中に引き込まれていく。読み聞かせを「好き」と答えた児童は、25名（81%）であった。児童は、読み聞かせを聞くことで神話特有の言葉に触れ、ストーリー展開や登場人物の言動を楽しんだり、話の舞台や様子などを想像したりする。神話をただ読み聞かせをするのではなく、神話特有の世界により浸るためには、司書の読み聞かせが最適と考えた。

比べ読み

共通の学習材として扱うもの以外にも神話の本を集め、教室の一角に置き、並行読書ができるようにした。

それにより、児童は一つの話では勇敢な神様が、別の話では乱暴者の神様として書かれていたり、本によって書きぶりが違ったりすることに気付く。複数の神話を読み比べることで、登場人物である神様を多面的にとらえることができる。

そのことで、神様に興味をもったり、神話への関心をより高めたりすることができると考えた。

シリーズ読み

教科書教材ではなく、あかね書房の『日本の神話』全6巻を学習材として扱う。話を読む順番は、

- ・第四巻『いなばのしろうさぎ』
- ・第五巻『すさのおとおおくにぬし』と第一巻『くにのはじまり』
- ・第二巻『あまのいわと』と第三巻『やまたのおろち』
- ・第六巻『うみさちやまさち』

とした。話を読む順番を変えることで、抵抗なく神話を読み進め、登場人物の相互関係や話のつながりがより明確になると考えた。

かるた作り

お気に入りの神様が出てくる神話の中からお気に入りの場面を選び、かるたを作る。読み札はグループの友達と相談しながら作る。かるたを作る中で、お気に入りの場面を選んだり、友達に紹介したりする。その後、出来上がった「神話かるた」で遊び、神話の世界を楽しむ。「かるた」は、作るだけでなく遊ぶこともできるので、神話に多く触れ、親しむために有効な手段であると考えた。

③評価の工夫

ノートに自由筆記による学習感想を書くことで、自己評価を行う。毎時間の学習で、学習感想を書きためていくことで、児童の神話への親しみを評価できると考えた。神話を読み進めていくことで、気付いたことや興味・関心をもったこと、もっと学習したいことなどを書けるようにする。

7 単元の学習指導計画・評価計画 (全7時間 本時4間目)

過程	時	○学習活動 *司書の関わり	指導事項	☆評価場面 ★評価方法		学習活動に即した 具体的な評価規準	
出会う	1	○学習計画を立て、「2ふじ神話かるた」を作るという単元の見通しをもつ。 ○第四巻『いなばのしろうさぎ』の読み聞かせを聞き、感想を書く。 *読み聞かせ	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の見通しをもつこと。 ・「だれ」が出てくる話なのか登場人物をつかむこと。 ・どのような話なのかあらすじをつかむこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆学習計画を立てている場面 ★発言の観察 ☆読み聞かせを聞き、感想を書いている場面 ★行動観察・ノートの記述分析 	関①		
	2	○第五巻『すさのおとおおくにぬし』と第一巻『くにのはじまり』の読み聞かせを聞き、感想を書く。 *読み聞かせ	<ul style="list-style-type: none"> ・「だれ」が出てくる話なのか登場人物をつかむこと。 ・登場人物の関係についてつながりを把握すること。 ・どのような話なのかあらすじをつかむこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆読み聞かせを聞き、感想を書いている場面 ★行動観察・ノートの記述分析 		知①	
	3	○第二巻『あまのいわと』と第三巻『やまたのおろち』の読み聞かせを聞き、感想を書く。 *読み聞かせ	<ul style="list-style-type: none"> ・「だれ」が出てくる話なのか登場人物をつかむこと。 ・登場人物の関係についてつながりを把握すること。 ・どのような話なのかあらすじをつかむこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆読み聞かせを聞き、感想を書いている場面 ★行動観察・ノートの記述分析 		知②	
	4	○第六巻『うみさちやまさち』の読み聞かせを聞く。お気に入りの神様を選び、その人柄を友達と交流する。 *読み聞かせ	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の人柄について感想をまとめること。 ・友達の感想を聞き、自分の感想と比べること。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆あらすじや人柄をまとめている場面 ★ノートの記述分析 ☆友達と交流する場面 ★交流の様子の観察 ・学習感想の分析 	関②		

親しむ	課外	○もう一度読みたいと思った神話を選び、個人で神話を読む。 *選書, 本の用意				
	5	○性格や行動に注目して, 選んだ神様の出てくる神話を読み, かるたにして紹介したい場面を選ぶ。	<ul style="list-style-type: none"> ・出来事や神様の言動に注目し, お気に入りの場面を選ぶこと。 ・選んだ場面や理由を紹介し合い, 友達と自分の感じ方を比べること。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆読み返し, 選んでいる場面 ★ワークシートの記述分析 ☆友達と交流する場面 ★交流の様子の観察 ・学習感想の分析 		知③
	6	○読み札と, 取り札を作り, 選んだ場面のかるたを作る。	<ul style="list-style-type: none"> ・出来事や神様の言動を短い文にして読み札を作ること。 ・グループの友達と相談しながら考えること。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆読み返し, 選んでいる場面 ★ノートの記述分析 ☆友達と交流をする場面 ★かるたを作っている様子の観察・学習感想の分析 		知④
7	○「2ふじ神話かるた」を入れる箱を作り, お気に入りの理由やおすすめの一言を書く。	<ul style="list-style-type: none"> ・神様の人柄について触れ, 気に入った理由を書くこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆お気に入りの理由を書いている場面 ★書かれた文章の内容分析 	関③		

8 本時の学習指導（4／7）

（1）本時のねらい

○神話の読み聞かせを聞き、お気に入りの神様を選ぶことを通して、神話の面白さに気付く。

（2）本時の学習と評価

学習活動 ・ 予想される児童の反応	指導事項と指導の工夫	□評価規準 ★評価方法 ◇支援
1 神話かるた遊びをする。 2 本時の学習活動とめあてを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習の見通しをもつこと。 ・本時の学習のめあてをもつこと。 	□お気に入りの神様や、その理由について、友達に伝えようとしている。（関①）
かるたにするお気に入りの神様を決めよう		
3 読み聞かせを通して神話の世界に浸る。 （1）『うみさちやまさち』の読み聞かせを聞く。 （2）『うみさちやまさち』の話の感想を書く。 ・海幸は山幸が謝ってもゆるしてあげなかったの、意地悪だと思った。 ・山幸は海神が教えてくれた通りにして、最後は幸せになったからよかった。	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の人柄に注目して読み聞かせを聞き、感想をもつこと。 ・どのような話なのか、あらすじをつかむこと。 ・友達の感想を聞き、自分と比べること。 	★ノートの記述分析 ★交流の様子を観察・学習感想の分析 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 具体的な児童の姿 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> A お気に入りの神様を選び、その人柄について、2つ以上書いている。 B お気に入りの神様を選び、その人柄について、一つ書いている。 </div> </div>
4 6作品の中からかるたにするお気に入りの神様を選び、交流する。 （1）お気に入りの神様とその神様が出てくる話を選ぶ。 （2）お気に入りの理由と神様の人柄について書く。 ・大国主は、うさぎを助けてあげて優しいので選びました。 ・「やまたのおろち」の須佐之男は、勇気があってかっこいいです。 （3）同じ神様を選んだ友達と、神様の性格について交流する。	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の人柄について感想をまとめること。 ・自分と友達との考えや感じ方の違いに気付くこと。 ・本時を振り返り、次時への見通しをもつこと。 	◇支援 A お気に入りの神様の人柄を書いたことを認め、違う話の書きぶりと比較することを助言する。 B お気に入りの神様の人柄を書いたことを認め、さらに見付けることを助言する。 Bに満たない 登場人物の人柄が分かるところを一緒に音読する。
5 本時の学習を振り返り、学習のまとめをする。		

9 板書計画

ようこそ！しん話のせかいへ かなな月三十一日 めあて	「うみさちやまさち」 海さち（兄） 山さち（弟）	お気に入りのかみさま かみさまの出ってくる話 理ゆう	せいかく
----------------------------------	--------------------------------	----------------------------------	------

10 資料

【第1時で提示したかるた】

○日本の神話 第四巻『いなばのしろうさぎ』

大国主の命かるた～『いなばのしろうさぎ』

- ・たくさんの 兄弟たちが いるんだよ
- ・兄たちの 荷物を持たされ 重そうだ
- ・浜辺でね 一匹のうさぎに 会いました
- ・うさぎから さめの話を 聞きました
- ・苦しんだ うさぎを元に 戻したよ
- ・命のね 言葉通りで 元通り
- ・しろうさぎ 命の言葉で 戻ったよ
- ・大国主 うさぎを助けて 優しいな
- ・八十神に いじわるされて 大変だ
- ・兄弟が 弓矢を持って 追ってくる
- ・よみがえった りりしい姿の 大国主
- ・逃げるため 黄泉の国へと 渡ったよ
- ・出雲から 黄泉の国へと 旅に出た