

**国 語 科 学 習 指 導 案**  
**単元名 「気持ちの変化に着目して読み、感想を書こう」**  
**教材名 「ごんぎつね」**

令和6年10月 第4学年 指導者 山内 隼

## I 単元構想

### 1 単元観

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説国語編C読むこと(1)エ「登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わり結び付けて具体的に想像すること」、(1)オ「文章を読んで理解したことに基づいて、感想や考えをもつこと」を受けて設定したものである。

本教材は、きつねのごんが村に住む兵十へのいたづらを後悔し、つぐないのために毎日栗や松茸を兵十の家に届けるが、栗を届けているところを兵十に見られてしまい、銃で撃たれてしまうという物語である。場面が明確に分かれていることで、一つ一つの場面での登場人物の気持ちを読み取って、前後の場面と比べることができ、場面の移り変わりと共に変化する登場人物の気持ちを捉えやすい。また、物語の最後は「青いけむりが、まだつつ口から細く出ていました」という情景描写で締めくくられる。こうした情景描写からも登場人物の気持ちに迫れることに気付かせたい。この場面に至るまでに、ごんと兵十がどんな気持ちの変化をしてきたか、お互いのことをどのように考えてきたかなど、読み取ってきた様々な考えを結び付けていくことで、児童が作品をより深く読めるようにしたい。

そこで本単元では「登場人物の気持ちの変化を読み取り、物語の結末に対する感想を書く」という言語活動を設定する。結末の部分は登場人物の心情が具体的に多くは語られず、想像できる余白が大きいので、自分の読みを反映した想像を行うことができる。感想を書く際には、結末部分の叙述のみで登場人物の思いを想像するのではなく、そこに至るまでの気持ちの変化を読み取った上で想像することで、より深い読みとなるようにしたい。また、どのような気持ちが込められていると考えるかは、児童によって異なることが予想される。同じようなめあての児童と交流をすることで、児童はお互いの考えやその理由を比べることができ、新しい気付きを得ながら学習を進めることができるだろう。そうした気付きを基に、時には学習計画を変更して追究を進めていくなど、自分の学びを調整しながら学習を進めることで、登場人物の気持ちの変化を捉え、単元の学習課題に対する自分の考えを更に深めていけると考える。

### 2 研究との関わり

本研究では、文学的な文章の学習において、単元の学習課題を児童の初発の感想に基づいて設定し、その課題を解決するための個別の学習計画を作成して学習を進めていくことで「自ら学びに向かい、課題を解決することができる児童の育成」を目指している。研究主題に迫るために、以下の手立てを講じる。

#### ①児童の問いを基にした個別の学習計画を作る活動の設定

個別追究を成立させるためには、児童の知りたい、考えたいという思いが必要不可欠である。従って学習のゴールとなる単元の学習課題の設定には、児童の初発の感想を基にしたものを設定することで、児童が課題を自分事として捉え、単元の学習課題解決に向けて主体的に取り組めるようにしたい。

また、学習課題の解決に必要な問いをグループで検討する活動を設定する。登場人物の気持ちの変化を読み取ることができる問いを選ぶことで、課題解決に向けて個別の学習計画を作ることができると思う。

#### ②学びアップカードを基に、学習内容や学習形態を自己決定し、個人で追究する活動の設定

学びアップカードには個別の学習計画を基に単位時間ごとに個別のめあて、まとめと振り返り、次回考えたいことを記入する。個別追究の際には、児童は単元の課題解決に向けて学習内容を自分で決めていく必要がある。学びアップカードを活用することで、学習の見通しをもって取り組んだり、学習を振り返ってそれぞれの時間で読み取ったことのつながりを見付けたりしながら、学びを積み重ねることができる。また、学びアップカードを全体で共有しており、いつでも見ることができるため、学習の進み具合に合わせて教師が交流を促すことで児童の学びが停滞しないようにしたい。学びアップカードに記入した各時間の自分の学びを振り返ることで、考えを整理したり、学習計画の軌道修正をしたり、新しい視点を自分の学習活動の中に入れたりしていくことができるであろう。

### 3 単元の目標及び児童の実態

	目 標	児童の実態
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、話や文章の中で使うとともに、言葉には、性質による語句のまとまりがあることを理解し、語彙を豊かにすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>観点に基づいて語彙を集めたり、その性質を調べたりする活動には積極的に参加できる。語彙力には差がある。</li> </ul>
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>文章を読んで理解したことに基いて、感想や考えをもつことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>登場人物の行動、言葉、様子から気持ちを想像できるが、叙述を根拠としたり他の場面と結び付けて考えたりせずに想像する児童がいる。</li> </ul>
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> <li>言葉がもつよさに気付くとともに、幅広く読書をし、国語を大切にして、思いや考えを伝え合おうとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>与えられた課題について、自分の考えを書くことができるが、疑問をもって自ら読み解こうとする児童は少ない。</li> </ul>

### 4 評価規準

知識・技能	①様子や行動、気持ちの変化や性格を表す語句の量を増し、文章の中で使うとともに、言葉には、性質による語句のまとまりがあることを理解し、語彙を豊かにしている。
思考・判断・表現	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。 ②「読むこと」において、文章を読んで理解したことに基いて、感想や考えをもっている。
主体的に学習に取り組む態度	①進んで、登場人物の気持ちの変化について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像し、学習の見通しをもって、物語の結末についての感想を書こうとしている。

### 5 指導及び評価、ICT活用の計画（全10時間：本時第3時）

過程	時間	■ねらい <input type="checkbox"/> 学習活動 ★ICT活用に関する事項	知	思	態	◆評価項目＜方法（観点）＞ <input type="checkbox"/> 指導に生かす評価 <input checked="" type="checkbox"/> 評定に用いる評価
つかむ	1	■物語の概要を知り、初発の感想を書くことができるようにする。 <input type="checkbox"/> 登場人物・設定・あらすじを確認し、「これから考えたい問い」と「気になる表現」、「初発の感想」を書く（★）。			①	◆物語の内容に興味をもち、感想を書いている。 ＜デジタルワークシート（態）＞
		<div>             [本時のめあて] 物語について知り、もっと考えたいことを見付けよう。           </div>				
	2	■前時の感想を基に単元の学習課題を作ることができるようにする。 <input type="checkbox"/> 「これから考えたいこと」を共有し、場面ごとに「ごん」と「兵十」、「気になる表現」の観点で分け、学級全体で児童の問いを基にした単元の学習課題を決める（★）。 <input type="checkbox"/> 「気になる表現」を扱う中で、情景について知る。			①	◆前時に書いた一人一人の感想の相違に気付き、話し合いながら単元の学習課題を決めようとしている。 ＜観察・デジタルワークシート（態）＞

		<p>【本時のめあて】 みんなの感想をもとに、学習課題を考えよう。</p> <p>【単元の学習課題】 登場人物の気持ちの変化を読み取り、物語の結末に対する感想を書こう。</p>			
	3 本 時	<p>■単元の学習課題の解決に向けた個別の学習計画を立てることができるようにする。</p> <p>□単元の学習課題を解決するためのお薦めの問いについて、「ごん」と「兵十」のグループに分かれて話し合う（★）。</p> <p>□各グループのお薦めの問いを全体で共有した後、学習計画を一人一人が立てる（★）。</p>		①	<p>◆単元の学習課題解決への見通しをもった個別の学習計画を作成している。</p> <p>&lt;学びアップカード（態）&gt;</p>
		<p>【本時のめあて】 単元の学習課題を解決するための学習計画を作ろう。</p>			
追 究 す る	4 5 6 7	<p>■学習計画を基に「今日のめあて」を決めて個別追究や交流をすることで、登場人物の気持ちの変化を想像できるようにする。</p> <p>□学びアップカードを基に前時までの自分の学習を振り返り、その時間のめあてを個別に決める（★）。</p> <p>□個別のめあてについて、個人もしくは任意のペアやグループで追究を進める。ペア・グループ活動はめあてが近い者同士で行う。読み取ったことや想像したこと、根拠とした箇所、単元の学習課題に対する考えを交流する。交流後は相手の考えや話し合いで出た考えを参考にして、自分の考えを再考する。</p> <p>□学びアップカードに本時の学びの振り返りと次回考えたいことを記入する。記入するときには、学習のつながりを意識できるようにする（★）。</p>	①	①	<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結び付けて具体的に想像している。</p> <p>&lt;学びアップカード（思）&gt;</p> <p>◆場面の様子や登場人物の行動、気持ちや性格を表す言葉を取り上げ、言葉の意味を調べたり他の言葉と比較したりして語彙を豊かにしている。</p> <p>&lt;学びアップカード（知）&gt;</p>
		<p>【本時のめあて】 単元の学習課題解決に向けて、根拠となる文や言葉を見つけて、登場人物の気持ちの変化や関係を読み取ろう。</p>			
	8	<p>■学びアップカードを基に、物語の結末に対する感想を書けるようにこれまで読み取ってきたことを整理する。</p> <p>□これまで考えてきた4時間分の自分の考えをつなげたり、比べたりして、物語の結末に対する結論とその理由を学びアップカードにまとめる（★）。</p> <p>□結論とその理由をペアで話し合い、お互いの考えを比べたり、質問したりする活動を通してよりよいものにする。</p>		②	<p>◆単元の学習課題解決に向かって、これまで読み取ってきたことを整理している。</p> <p>&lt;学びアップカード（思）&gt;</p>
		<p>【本時のめあて】 物語の結末についての自分の考えを決め、その理由をこれまで考えてきたことから、まとめよう。</p>			

ま と め る	9	<p>■書いた感想を交流することで、根拠を明確にして物語の結末に対する感想を書けるようにする。</p> <p>□これまで読み取ってきたことや考えてきたことを基に登場人物の気持ちの変化に触れながら、物語の結末に対する自分の感想を書く（★）。</p> <p>□グループでお互いの感想を読み合うことで、お互いの意見を比べたり、話し合ったりして、新たに考えたことを書き加える（★）。</p>		②	<p>◆これまで積み重ねてきた読みに基に、単元の学習課題に対する自分の考えを書いている。</p> <p>&lt;デジタルワークシート(思)&gt;</p>
		<p>【本時のめあて】 学びアップカードを基に、物語の結末に対する自分の考えを書こう。</p>			
	10	<p>■学びアップカードを基に自分の学習を振り返ったり、前時に書いた感想と初発の感想を比べたりする活動を通して、自分の読みの変化や学習の進め方のポイントに気付けるようにする。</p> <p>□初発の感想と最後に書いた感想を比べたり、自分の学習計画や学習の進め方について振り返ったりし、単元全体で学んだことを書く（★）。</p>		①	<p>◆学びアップカードを基に学習を振り返ったり、初発の感想と比べたりしながら、学習を振り返っている。</p> <p>&lt;学びアップカード(態)&gt;</p>
		<p>【本時のめあて】 「ごんぎつね」で学んだことを振り返ろう。</p>			

## Ⅱ 第3時の学習

- ねらい グループでお薦めの問いを考える活動を通して、単元の学習課題の解決に必要な内容を整理し、課題を解決に向けた個別の学習計画を立てることができるようにする。

### 2 展 開

主な学習活動 予想される児童の反応〔S〕 ★ICT活用に関する事項	◎研究上の手立て ○指導上の留意点 ◆評価項目（観点）
<p>1 前時までの学習を振り返り、本時のめあてをつかむ。 （導入5分）</p> <p>S：前の時間に単元の学習課題を決めたな。どんなことを考えていけば、物語の結末に対してよりよい考えがもてるようになるかな。</p>	<p>◎学習の見通しをもてるように、単元の学習課題「登場人物の気持ちの変化を読み取り、物語の結末に対する感想を書こう。」と学びアップカードの内容を確認する。</p>
<p>&lt;めあて&gt;単元の学習課題を解決するために、自分の学習計画を作ろう。</p>	
<p>2 「ごんについて」と「兵十について」のグループに分かれて共有した問いを検討し、単元の学習課題の解決のために大切だと思う「お薦めの問い」を話し合う（★）。 （展開①15分）</p> <p>S：ごんはうなずいている時、どんなことを考えているのだろう。ごんの気持ちを考えるために、これまでのごんの気持ちを調べることが必要だと思う。（ごんグループ）</p>	<p>○最後の場面におけるごんと兵十の行動や台詞、最後の一文の情景を確認できるように、音読する場を設定する。</p> <p>◎単元の課題を解決するために、児童一人一人が学習計画を立てられるように、課題解決に必要な問いをグループで検討する場を設定する。</p> <p>○児童が課題解決を自分事として捉え、学習の見通しをもてるように、どの項目を検討する</p>

<p>S : 兵十は火縄銃を落としているから、ショックを受けていると思うよ。兵十はどんなことがショックだったのかを調べないといけないな。(兵十グループ)</p>	<p>かは児童の希望によるものとし、人数は4人を基本とする。人数が多かった場合は、同じ項目のグループを二つ作る。</p> <p>○全員が進んでグループ活動に参加できるように、グループ活動に入る前に、個人で考える時間を設ける。</p> <p>○話し合いながら進められるように、タブレットは1グループ1台とする。</p>
<p><b>3 グループで選んだ「お薦めの問い」と選んだ理由を発表し、全体で共有する(★)。(展開②5分)</b></p> <p>S : 他のグループの発表を聞くと、結末を考えるには、ごんのことも兵十のことも読み取る必要があるそうだな。</p>	<p>○視覚的に分かりやすくするため、「お薦めの問い」は赤色にする。</p> <p>○児童が発表した「お薦めの問い」を取り上げながら、ごんと兵十の気持ちの変化を読み取っていくことで、物語の結末に対する読みが深まっていくことを確認する。</p>
<p><b>4 グループで話し合ったことや他のグループの発表内容を基に自分の学習計画を学びアップカードに記入する。(展開③15分)</b></p> <p>S : 「ごんはどうして償いを始めたのか」、「ごんが償いをしていたとき、どんな気持ちなの」、「ごんは兵十に聞かれてうなずいたとき、どんなことを考えていたのか」、「兵十はごんのことをどんなふうに思っていたのか」を学習計画に入れよう。</p> <p>S : 他の人の理由を聞いて、自分が選んでいない問いも大切だと思ったから、学習計画に入れよう。</p>	<p>◎課題解決の学習の見通しをもった計画が立てられるように、学びアップカードの構成を確認する。</p> <p>◎課題解決に向かってよりよい計画が作れるように、グループで学習計画とその問いを選んだ理由を交流する場を設ける。</p> <p>○交流の際は、選んだ理由を基に「相手のよいところを取り入れる」、「順番を変える」、「問いを他のものにする」などを意識するよう伝える。</p> <div data-bbox="842 1104 1401 1299" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>◆評価項目</b></p> <p>単元の課題解決への見通しをもった個別の学習計画の作成をしている。</p> <p>&lt;学びアップカード(態)&gt;</p> </div>
<p><b>5 本時を振り返り、次の時間への見通しをもてるようにする(★)。(終末5分)</b></p> <p>S : 物語の結末に向けて、どんなことを考えていけばよいかを考えることができた。</p> <p>S : 他の人と話し合ったり、意見を聞いたりすることで、学習計画に入れる問いをよりよいものにすることができた。</p> <p>S : 次の時間はごんがどうして償いを始めたのかを考えるので、ごんの気持ちの変化に注目しながら読みたい。</p>	<p>○次時への学習の見通しをもち、課題解決への意欲が高まるように、学習への見通しをもっている児童の振り返りや他の人との活動を通して、よりよい考えになったことを取り上げ、称賛する。</p>

### 3 板書計画

ごんぎつね 十月十七日

単元の学習課題

登場人物の気持ちの変化を読み取り、  
物語の結末に対する感想を書こう。

この時間のめあて

単元の学習課題を解決するための自分の  
学習計画を作ろう。

物語の結末

ごんがうたれてしまう

ごん↓兵十の言葉にうなずく

兵十↓じゅうをばたりと落とす

情景↓青いけむりが、まだつつ口か  
ら細く出ていました。

電子黒板

前時に使用したデジタルワークシート  
の画面を提示する。

発表時は、各グループのデジタル共有  
ボードを提示する。