

単元名 表現の工夫をとらえて読み、それをいかして書こう  
 教材名 『鳥獣戯画』を読む 全10時間  
 日本文化を発信しよう

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付けたり、論の進め方について考えたりすること。(思C(1)ウ)

願う児童の意識  
 ・日本文化の本のよさを写真や説明の仕方を分かりやすく説明したいな。

単元構想と意識

⑦～⑩ よさを伝えるぞ。みんなはどう？

書く ⑥ 日本文化のよさを「パンフレット」にしたい。

読む ④ ⑤筆者の伝え方の工夫はなんだろう？  
 ③ 応援蛙はどんな気分なのだろう？【本時】  
 ② 絵と文のつながりをはっきりさせたいな。  
 ① 筆者は「鳥獣戯画」をどう読んでいるのかな？

言語活動例 Cア「登場人物の気分を考える活動・非連続テキストを読む」「パンフレットで伝える」

本時のねらい ロイロノートのカメラ機能とテキストカードを利用して、応援蛙を探したり、気分を想像したりする活動を通して、図表のしぐさや表情を総合的に見ることで対象の気分を想像することができることに気づき、応援蛙の気持ちを考えることができる。

学習活動	指導援助
1 ⑤～⑦を音読し、課題を確認する。 ・投げた蛙は気合の声が出ている。 ・投げられた兎も笑っているから、遊びの相撲だったんだろう。 ・応援蛙はどんな気分か想像しよう。 ・応援蛙はどれだろう？ 課題 3匹の応援蛙はどういう気分になっているのだろう。	○前時にまでに分かった内容を問い掛ける。 ○「三匹」を手掛かりに 応援蛙を見付けるように助言する。
2 ロイロノートで撮影した応援蛙がどう いう気分かを想像し、テキストカード に書き、提出する。 ・上を向いている蛙は、「すごい！」と言 っていると思う。それは、両手を広げて拍 手をしている途中に見えるからです。 ・立っている蛙は、兎が投げられて「びっ くり」していると思う。腰が引けている ことや目を三角に立てているからです。 ・下を向いている蛙は「大笑い」してい ると思う。これは、投げられた兎のことが 面白くて、地面をバシバシと叩いて笑っ ているように見えるからです。	○「どうして手を広げ ていると思う」か問 い掛ける。 ○「下を向いている蛙 は苦しいのかな」と 問い掛ける。 ○目の前で倒された 姿を見たら、自分だ ったらどうか考え てごらん」と助言す る。
3 全体交流をする。 4 まとめ ・目や手の動き、前までの動きを見て考え ると、どんな気分だったかを想像するこ とができることが分かった。	人権同和教育の観点 ・どのような意見も 受動的な態度で聞く ように指導する。 ○「気分を考えたとき に絵のどこを見た か」と問い掛ける。

【研究と関わって】  
 (1) 目的や必要性を感じられる言語活動の設定  
 ・P146の「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。」を受けて、蛙の気分を想像する活動を行う。文章や図表を結び付けることで気分を想像し、豊かに読む経験ができるようにしたい。そのために、相撲をしている2匹の気分も想像する活動も行う。  
 ・次の教材では、学んだことを生かして「日本文化」をパンフレットにまとめる学習に取り組んでいく。

【ICTの活用について】  
 ・3匹の応援蛙がどれかをカメラで撮影する。  
 ・応援蛙にそれぞれの気分を絵や文をもとに想像して、テキストカードに書く。  
 ・回答共有を利用して、考えを見られるようにしたり、テレビで確認したりする。

評価規準  
 ・3匹の応援蛙の気分が、「驚き」「面白がっている」「感動」など様々あることを文章と絵を結び付けて読み取ることができている。  
 (ロイロノート・発言・ノート)