

小学2年2組 国語科学習指導案

指導者 中村紀恵

3つの神話を読み、それぞれのお話の面白いところを見つけることを通して、神話の面白さに気づくことは、神話に興味をもち、自ら読んでみようとする意欲を持つことに有効であったか。

1 単元名 神話を楽しもう～「いなばの白うさぎ」を起点として～

2 授業の構想

(1) 子どもたちは、小さいときから昔話を聞いて育っている。桃太郎をはじめとする昔話は本を読んだことはなくてもどこかで耳にし、ストーリーを知っている子どもも多い。神話も昔話と同様に聞いたことがある子どもも多いと思われる。神話の発祥の地である出雲地方に住む子どもは、他の地域の子どもの比へ、なおさら神話に触れる機会も多いであろう。子どもたちは今までに物語教材を通して登場人物の行動を読み取り、場面の様子を想像する学習をしてきている。また、説明文では順序を考えて内容を読み取る学習をしてきた。次の文章は「たんぼぼのちえ」の学習後の児童Aの日記である。

国語で『何でだろう』を見つけたこと

今日、国語で見つけました。それは、すっかりたおれてしまった花のじくがまた、立つことがふしぎだなあと思いました。さらに…2. 3ばいも、のびることがすごいです!!なぜおもいっきりのびるかは、おもいっきりのびてせいを高くし、わた毛をとおくまでとばすからです。せいがみじかかったら、風がよくあたらなから、せいを高くするのです。いっぱいいろいろなことを知って、すごうれしかったです。

児童Aは2年生になって「たんぼぼのちえ」の教材に出会い、新しいことに気づいたことに喜びを感じている。子どもたち一人一人のふしぎを出し合い、なぜかを考えて話し合うことで、児童Aのように、内容を一層深めることができた。新しい学年になり、新しいことをたくさん吸収したいと願うこの時期に、新しい教材として神話に触れることは、登場人物の行動を押さえ、場面の様子を想像し、順序を追ったお話の展開のおもしろさに気づき、読書の幅を広げていくことに有効であると考え。また、1年生のときからペアでの学習、全体での話し合いを経験しているので、有効な関わり合いの形態を考えて取り入れながら、よりよい学び合いの中で読みを広げていくことの楽しさを味わってほしい。

(2) 本単元は、今回の改訂に伴って新しく設けられた「伝統的な言語文化」にあたる単元である学習指導要領では、伝統的な言語文化に関する事項を「A 話すこと・聞くこと」、「B 書くこと」及び「C 読むこと」の指導を通して、指導する事項として挙げている。1, 2年生で扱う伝統的な言語事項は、「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。」とある。「昔話」が、特定または不特定の人物について描かれるのに対して、「神話・伝承」は、一般的には特定の人や場所、自然、出来事などと結び付けられ、伝説的に語られている物語である。昔話や神話として古代の人々が残した思いを継承し伝える立場にある児童が興味をもつことが大切なことであり、このような古典を初めて学習する低学年にとっては、まず、読み聞かせを聞くことで伝統的な言語文化に触れることの楽しさを実感できるようにすることが大切であると考え。単元を構成するにあたっては、神話の伝統的な意義の前にあるストーリー性や、話のすじ、場面がわかりやすく、人物像も明快で、登場人物の行動をとらえたり、場面の様子をとらえたりすることに適した教材と考えて「読むこと」の指導を通して扱う。独特な語り口調や言い回しを含めた話の面白さに気づき、親しみを感じ、さらに自分で他の神話を読んでいこうとする力をつけてほしいと願っている。

本単元で取り上げる神話を「いなばの白うさぎ」「国びき」「やまたのおろち」の3つとする。「いなばの白うさぎ」は、白うさぎの語り部分を挟んだ3つの場面からできている。白うさぎが語る部分は、いかにしてこのような状況に陥ったかが描かれ、白うさぎのとった行動がかぎとなっており、登場人物の行動を中心に場面の様子をとらえる学習に適している。また、意地悪な兄の神たちと優しいオオクニヌシとの対比は人物像をとらえやすいと考える。「国びき」は、ヤツカミズオミツノという神様が、出雲は狭いから大地を引っ張ってくるという話で、『出雲国風土記』だけに書かれているとてつもないスケールの大きさに子どもたちは驚くだろう。リズムのある繰り返しの文もこの神話の特徴の一つである。「やまたのおろち」は、「いなばの白うさぎ」と同様に3場面できている。スサノオがクシナダヒメに出会い助けるためにやまたのおろちと闘う場面は迫力があり、場面の様子を想像するのに適している。最後に幸せな結婚をするという話の流れもパターンがはっきりしていることから構造がわかりやすい。子どもたちは、スケールの大きさに加えてスリルを楽しむであろう。3つの異なる神話に出会わせそれぞれのお話の面白さを見つけることで、神様が登場してあり得ないことを起こすという点が共通していればどんなストーリーもありという、神話というジャンルのもつ面白さを見つけ、他の神話に興味をもち、自ら進んで読みを広げていくことができると考える。

(3) 本単元を展開するに当たっては、まず、3つの神話の中でいちばん心に残った神話を学級新聞で全校へ紹介することを知らせ、学習の大きなめあてとする。2年生しか学習しない神話の面白さを全校へ紹介するという点で、詳しく読み取る動機付けとなると考える。第1次では、それぞれのお話を一つひとつ読み取っていく。神話には読み聞かせて出会わせ、大まかなあらすじをとらえ、初発の感想を書く。あらすじをとらえるところでは、楽しく取り組むためにアニメーションを取り入れたり、クイズを取り入れたりしたい。初発の感想では、すごいと思ったり、迫力があると思ったりする記述が出るであろう。初発の感想に共通する課題から「お話の〇〇を見つけよう」というめあてで、登場人物の行動を中心に場面の様子を話し合うことで、神話の世界を想像し広げていきたい。「いなばの白うさぎ」で初め中終わりの各場面での登場人物の行動を丁寧に読み、お話の構造をとらえる方法を知り、「国びき」「やまたのおろち」でも「いなばの白うさぎ」で培った構造をとらえる方法を活用し、登場人物、お話のあらすじや面白いところをまとめる。読み聞かせだけではとらえきれなかった内容は、ペアで興味を持ったところに書き込みをしながら本文から読み取っていく。一つひとつのお話の場面で動作化をしたり、挿絵を描いたりすることで想像豊かに読み取ることができるであろう。

第2次では、3つの神話の中の一つを学級新聞で紹介する文を書く。学級新聞は、廊下に貼り、学級の児童だけでなく全校児童の目に触れるようにし、神話の面白さを広めたいと考える。

第3次では、学習後にほかの神話にはどんなお話があるか興味をもつと考えるので、神話を用意し、手にとって読むことのできる環境作りをしたい。神話のパターンをいくつか手にすることによって、神話に対するイメージを広げ、次の神話を自分で読んでいこうという意欲につなげたいと考える。

本時は、「やまたのおろち」を中心に読み取る。初発の感想をもとに、「やまたのおろち」のお話の〇〇を見つけて場面の様子を想像しよう、というめあてで、各自が書き込みをした内容を出し合い、スサノオの行動や、場面の様子を話し合っただけで想像する。〇〇に当たる言葉は子どもたちの初発の感想によるものとし、学級の共通言語として話し合う課題とする。〇〇は、お話の面白さを表す言葉を取り上げたい。子どもたちが見つけたいこととしては、すごい、カッコいいなどが出るであろう。迫力あるおろち退治の場面を読み取るためには、おろちの描写部分を視写したり、想像したことを絵で描き表したりすることによっておろちの様子を想像する手助けとする。おろちは大きく恐ろしいが、描写の中には、背中に杉や檜の木が生えているなど、どこことなくユーモラスに感じる部分もあることにも気づいてほしい。想像したことを話し合う中で、「やまたのおろち」の世界に浸り、神話のスケールの大きさを味わわせたい。そして、今までの「いなばの白うさぎ」と「国びき」2つのお話と比べてみることによって、神話のスケールの大きさ豊かさ面白さを感じ取り、他の神話への興味へとつなげていきたいと考える。

3 展開計画（全9時間 本時6／9時間）

次	主な活動	時	具体的な学習・内容（◇印は、学級全体の学び合いの場面）
1	「いなばの白うさぎ」「国びき」「やまたのおろち」の内容を読み取り、場面を想像する。	1,2 3,4 5,⑥	<ul style="list-style-type: none"> ・「いなばの白うさぎ」「国びき」「やまたのおろち」の読み聞かせを聞く。 ・お話の登場人物、場面の様子を簡単に押さえ、初発の感想を書く。 ◇お話の〇〇を見つけ、場面の様子を想像して話し合う。
2	「いなばの白うさぎ」「国びき」「やまたのおろち」の中からいちばんのお気に入りを選び、学級新聞に載せる紹介文を書く。	7	<ul style="list-style-type: none"> ・学級新聞に紹介するために3つの中でいちばん気に入った話を選び、紹介文を書く。
3	他の神話を読み、お気に入りの神話を紹介する。	8,9	<ul style="list-style-type: none"> ・他の神話を読む。 ・好きな神話を選び、紹介文を書く。

4 「学び合い」による思考力・判断力・表現力の評価

次	時	学習活動	学習活動における具体的な評価規準	評価資料	評価基準		
					A	B	C
2	2 4 ⑥	「いなばの白うさぎ」「海さち山さち」「やまたのおろち」のお話の面白さを話し合う。	場面の様子について、登場人物の行動を中心に想像を広げながら読んでいる。	ワークシート 発言 ふりかえり	場面の様子や登場人物の行動を想像して読み、神話の面白さに気づいている。	叙述に即して場面の様子や登場人物の行動を想像してお話の面白さを見つけている。	叙述に目が向かず、場面の様子登場人物の行動を勝手に想像し、お話の面白さを見つけている。

5 本時の学習

(1) 「やまたのおろち」のお話の〇〇を見つけ話し合うことを通して、場面の様子や登場人物の行動を想像して読み、神話の面白さに気づくことができる。

(2) 展 開

学習場面と子どもの取り組み		教師の支援と願い・評価（◎は学び合いのためのはたらきかけ）
1	本時の学習内容とめあての確認をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・前時にまとめたあらすじや登場人物のわかる表を提示しておく。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 「やまたのおろち」のお話の〇〇を見つけて場面の様子を想像しよう。 </div>		
2	お話の〇〇を見つけて発表する。 ○ペアで見つけた〇〇を話し合う。 ・スサノオが戦うところが〇〇。 ・やまたのおろちの姿が大きくて〇〇。 ・スサノオがおろちをだます方法が〇〇。 ・やまたのおろちがお酒を飲んで寝てしまうところが〇〇。	<ul style="list-style-type: none"> ・ペアで面白さを見つけて話し合い、発表する。 ・子どもたちが見つけた〇〇から、迫力がある場面や、スサノオの機知が現れている場面など多面的な読み方をして、面白さを見つける。 ・おろちの様子の描写から、おろちの絵を描いて、想像したり、音読して想像したりすることで、とてつもなく大きなおろちであることや、おろ

なかなか話が進まないペア→

話し合いが進むペア →

○学級全体で発表し、場面を想像する。

- ・おろちがお酒を飲んで酔っぱらうところは、何だか面白い気がする。
- ・スサノオは、強いと思っていたけど、とてつもない大きさのおろちを退治するから、おろちの大きさを知って、ますますすごいと思った。

3 「いなばの白うさぎ」や「国びき」と似ているところや違うところを見つけ、学級新聞で紹介するときに、神話とはどんな話といえよいか考える。

- ・全然違う。
- ・でも、あり得ない話っていうのは似ているよ。
- ・神様が出て来るのは同じ。
- ・どれも日本の場所が書いてある。
- ・助けるときにいろいろな知恵を出したり、魔法のようなことを使ったりするところが同じ。
- ・山や川や海が出てきて、スケールが大きい。
- ・神話にはいろいろな話がある。

4 本時のふりかえりをする。

- ・よく読んだら、「いなばの白うさぎ」と「やまたのおろち」は、だましたり、助けたりするところがよく似ていて、おもしろいと思った。
- ・神話っていろいろな神様が出てきて面白いなあと思った。
- ・全校で紹介したい。
- ・もっといろいろな神話を読みたい。

ちを退治する場面の迫力のある描写、機知に富んだ退治する方法など、神話ならではの情景描写の面白さを丁寧に読みっていく。

- ・今までのあらすじやクイズのプリントに目を通し本文に線を引きながらもう一度読むようにはたらきかける。
- ・想像したことを付け加えて書き込むように言う。

◎子どもたちが見つけた○○から場面の様子を想像するようスサノオの行動やおろちの様子に目を向けるようにする。

- ・前時までの表を参考にし、「いなばの白うさぎ」や「国びき」を思い出すことで、全く異なる話なのにどの話にも神様が登場してすごいことをするというところが神話の面白さになっていることに気づく。

評価の観点（読む能力）

「やまたのおろち」のお話の面白さについて叙述に即して読み、友だちの意見を聞きながら理由を合わせて話し合い、神話の面白さに気づいている。

【評価方法 発表・振り返り】

支援

本文にもどって面白いところに線を引くように促す。

- ・次時に学級新聞に載せる紹介文を書くことを知らせ、神話をこれからたくさん読んでみたいという次時への意欲へつなげる。