

第3学年 総合的な学習の時間学習指導案

平成27年2月3日(火) 5校時

場所 学校図書館

1 主題名 宅野子ども神楽ってなあに？

2 主題のねらい

- (1) 自らの課題を持ち、課題を追究し、クイズにまとめ、発表することができる。(問題を解決する力)
- (2) それぞれの課題に応じた情報の収集や調査活動を行い、クイズにまとめ表現することができる。
(主体的、創造的な学び方、考え方、態度)
- (3) ふるさとを愛し、ふるさとのために自分ができることを考えることができる。(自己の生き方を考える力)

3 主題設定の理由

(1) 主題について

「宅野子ども神楽」は、大田市無形民俗文化財に指定されており、舞手からはやし方まで子どもたちで演じる大田市仁摩町で行われる神楽である。子ども神楽の始まりは江戸時代(1751~1763年)といわれ、約300年も途切れることなく伝承されている。宅野地区の子どもたちは、毎年正月三が日に仁摩町宅野にある仁摩伝統芸能伝承館での演舞に加え、獅子舞で地域を回り神楽を披露し、また、2月11日にも伝承館で神楽を演じる予定になっている。

児童が地域の文化財について調べ、それらを守っている人々と触れ合うことを通して、今まで過ごしてきたこの地域の素晴らしさに気づき、ふるさとのために自分にできることを考え、ふるさとを愛していくことを目指したい。また、児童が、見通しをもった自らの課題をもつこと、課題に応じた情報収集や調査活動を計画し進んで探究活動に取り組むこと、調べたことをまとめ発表することなど主体的に問題解決に取り組む力も育てていきたいと考え、本主題を設定した。

(2) 児童について

(省略)

(3) 指導にあたって

本単元は、「宅野子ども神楽」という児童にとって身近な地域の文化財を題材にしているため、児童にとって大変興味深いものである。実際に「宅野子ども神楽」をしている児童が学級に3名おり、この学習をすることで、一層地域への愛情が深まると考える。また、神楽をしていない児童にとっても、学級の友人がこの伝統を引き継いでいる1人であることを嬉しく感じることができ、より地域を好きになることのできる題材であると考えた。

神楽を題材にした図書資料は3年生への資料としては大変内容が難しく分かりにくいものが多い。昨年度の学習の反省を踏まえ、より主体的な学習ができるよう、資料は、学校司書が分かりやすく書き直したものや学校司書自作の紙芝居、インターネットからプリントアウトし、ふりがなをつけたものなどを揃えた。また、昨年度の3年生が神楽の学習をしてまとめたものや面などの実物、昨年度の演舞のDVD

などを準備する。また、資料では分からなかったことや資料を見て疑問に思ったことを、神楽体験の場で実物を見て調べたり保存会の方にインタビューしたりできるように、単元計画を見直し、図書館での調べ学習と神楽体験の活動順を昨年度と入れ替えた。

課題に対して分かったことはクイズカードに残していく。分かったことをクイズにして残していくことで、メモにすると書き写すだけになったり資料が理解できないままになったりせず、自然と要約ができると考える。さらにカードにすることで、たくさんのことを調べようとする意欲につなげたい。このカードは単元のまとめのクイズ作りの時に使用し、その時にもう一度資料を見ることができるよう、資料にできるだけ付箋をつけたり奥付を書いたりすることも指導する。さらに、資料などで調べても分からないことやもっと知りたいことや聞いてみたいことがあれば、インタビューメモに書くようにし、神楽体験でインタビューできるようにする。

まとめの段階で、「みんなに！宅野子ども神楽ひみつクイズ」作りをする。クイズカードから、みんなに知ってもらいたいクイズを決め、画用紙に書き掲示できるようにする。クイズの答えは単語だけでなく、解説を加えることでより詳しくまとめられるようにする。

4 活動計画（全15時間）

次	時	活動
一	3	○宅野子ども神楽について知る。 ・知っていることを発表し合う。 ・DVDを見て感想を発表し合う。
	1	○自分が知りたいことを調べてその中からクイズを作るというこれからの活動を知る。 調べてみたいことを決める。 <図書館活用>
二	2	○資料を探して調べる。 <図書館活用> 本時①/2 ・調べたことからクイズを作り、クイズカードに書く。 ・分からなかったことはインタビューカードに書く。
	4	○宅野神楽体験をする。 体験の場で、実物を見たり、聞いたりして調べる。
	2	○体験したことをまとめる。
三	3	○「みんなに！宅野子ども神楽クイズ」を作り、クイズ大会をする。 <図書館活用>

5 本時の学習（5/15）

（1）本時のねらい

- ・課題を解決するための資料を探することができる。
- ・調べて分かったことからクイズカードを作ったり、もっと知りたいことをインタビューカードに書いたりできる。

（2）本時の展開

時間	学習活動	児童への支援・留意点			評価（評価方法）
		担任（T1）	司書教諭（T2）	学校司書	
10	1, めあてを確認する。	単元の終わりにみ			

分	資料から クイズを作って カードに書こう。	んなにクイズ発表 をすることを確認 し、本時の流れの ①資料を探すこと ②調べたことから クイズを作ってク イズカードを書く ことを知らせる。	カードの書き 方を説明する。 ・クイズカード について ・インタビュー カードについ て	資料について 説明する。	
30 分	2, 資料を探して, 分か ったことをクイズカー ドに書く。	全体を見回り, 支 援が必要な児童に 指導する。 資料が見つけれ ない, 資料の読み 取りが難しいとい う児童には, 同じ 課題の友だちと一 緒に調べるように 言う。	主にクイズの 書き方につい て指導する。 資料を書き写 している児童 には, 一緒に読 み返し, クイズ になっている か確認する。	主に資料を探 す手伝いや資 料の見方につ いて指導する。	課題を解決する ための資料を探 すことができ る。(児童観察) 分かったことか らクイズカード を作ったり, も っと知りたいこ とをインタビュー カードに書い たりできる。(ク イズカード, イン タビューカード)
5 分	3, 本時のまとめをす る。	神楽体験の話を し, これからの見 通しをもたせる。	家などでも自 主的に調べる ことができる ように, これか らクイズカー ドを書いて 増やしていく ことを話す。		

(3) 予想される児童の具体的な姿

	十分満足できると判断 される児童の具体例	おおむね満足できると 判断される児童の具体 例	支援を必要とする児童 への指導の手立て
--	-------------------------	-------------------------------	------------------------

<p>課題を解決するための資料を探ることができる。</p>	<p>自分で課題を解決するための資料を見つけることができる。</p>	<p>グループの友だちや指導者と一緒に課題を解決するための資料を見つけることができる。</p>	<p>資料を見つけることができない。 →指導者が資料を渡し、一緒に読んでいく。</p>
<p>分かったことからクイズカードを作ったり、もっと知りたいことをインタビューカードに書いたりできる。</p>	<p>分かったことからクイズカードを作ったり、資料の奥付を書いたり付箋をつけたりできる。もっと調べたいことを見つけ、インタビューカードに書くことができる。</p>	<p>分かったことからクイズカードを作ったり、もっと知りたいことをインタビューカードに書いたりできる。</p>	<p>クイズを作れない。 →指導者がキーワードを示し、一緒にクイズを作る。</p>

(4) 授業研究の視点

資料からクイズ作りをしたことは、情報を整理し伝えることに有効な手立てであったか。

クイズカード

名前 ()

もんだい

答え

どの資料しりょうから分かったか。だれに聞いたか。

インタビューカード

名前 ()

聞きたいこと

() さんから答えてもらったこと