

# 5年 国語科学習指導案

授業者 大阪市立中津小学校 松永 宏太郎

- 1 日 時 令和7年11月11日(火) 第5校時(14:00~14:45)  
2 学年・組 第5学年2組(在籍36名)  
3 単元名 物語おもしろパズルをつくり、物語のおもしろさを解説しよう  
(宮沢賢治「注文の多い料理店」東京書籍5年)

## 4 単元目標

- (1)二人の紳士の変化や表現の工夫(比喩や反復)に着目し、物語のおもしろさを解説することができる。  
〔知識及び技能〕(1)ク  
(2)二人の紳士の人物像や物語などの全体像を具体的に想像したり、表現の工夫を考えたりすることができる。  
〔思考力、判断力、表現力等〕C(1)エ  
(3)二人の紳士の人物像について描写を基に捉え、自分の考えを書きまとめてることができる。  
〔思考力、判断力、表現力等〕C(1)イ  
(4)物語の表現の工夫のおもしろさを見つけ、伝えようとする。

「学びに向かう力、人間性等」

## 5 単元間の関連と系統

前単元(4年10月)

本単元(5年10月)

次単元(6年10月)

学習材 「一つの花」 場面の移り変わりに注意しながら、登場人物の性格や気持ちの変化、情景について叙述を基に想像して読む。	学習材 「注文の多い料理店」 登場人物の変化や表現の工夫を探しながら読み、物語のおもしろさを書く。	学習材 「模型のまち」 物語の全体像を具体的に想像したり、表現の効果を考えたりする。
--	---	--

## 6 単元で取り上げる言語活動

表現の工夫を読み取り、物語の魅力を自分の言葉で伝える力を付けるために、言語活動「物語おもしろパズル」を設定する。

この活動では、物語の表現の工夫をパズルのピースに見立て、友達や家族にそのおもしろさを伝える。各時間で見つけたおもしろさを新聞やプレゼンなどで解説し、どのように伝えると効果的かを考えることで、主体的・対話的で深い学びや個別最適な学習につながる。擬音語・擬態語・擬声語、色彩語、比喩、反復、複数の意味が込められた言葉、ファンタジー特有の構成や題名などに着目することで、表現の巧みさやおもしろさを多面的に捉えることができる。

学習者が物語のおもしろさを伝え合う喜びを共有でき、自己有用感をもつことができる言語活動である。

(関連:〔思考力・判断力・表現力等〕C(2)ウ)

## 7 評価標準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①二人の紳士の変化や表現の工夫(比喩や反復)に着目し、物語のおもしろさを解説している。 (1)ク	① 二人の紳士の人物像や物語などの全体像を具体的に想像したり、表現の工夫を考えたりしている。 (C(1)エ) ②二人の紳士の人物像について描写を基に捉え、自分の考えを書きまとめている。 (C(1)イ)	①物語の表現の工夫のおもしろさを見つけ、伝えようとしている。

## 8 指導にあたって

### 【学習者観】

第5学年の児童は、これまで主に物語教材に取り組み、初発の感想から生じた疑問を手がかりに、登場人物の心情の変化や出来事、表現の工夫に着目して読みを深めてきた。

4月教材「おにぎり石の伝説」は、場面の構成が明確で会話文の多い教材である。そのため、人物の心情を捉えやすく、多くの児童が音読で心情を表現することができていた。児童は「僕」に自分を重ね合わせながら「おにぎり石を思わずじっとにらんだのはなぜ?」「おにぎり石ブームとは?」という問い合わせを解決していくながら、物語の中に現されている価値観や願いを自分の生活と結び付けて捉えようとする姿も見られた。

6月教材「世界でいちばんやかましい音」の学習では、「王子様はどんな人物なのか?」「王子様のプレゼントは静かな音になったのか?」という初発の感想で出た問い合わせを解決しながら、人物像や山場を通しての物語の変化について考えたり、表現の工夫（オノマトペや反復表現）に注目し、登場人物の感じ方の違いを読み取ったりしながら学習を行った。音の変化を通して心情の変化を想像したり、はじめと結末の場面を比べ合ったりすることで、物語の変化について理解を深めると共に言葉の響きや表現の持つ面白さを感じることができた。

しかし、語彙や表現が十分でない児童、発表に不安をもつ児童は、自分の考えを言語化することに消極的になりやすく、発言が特定の児童に偏る課題が見られる。

### 【単元観】

本単元では、擬音語、擬態語、色彩語、比喩、反復、複数の意味が込められている言葉、構成や題名などの表現の工夫に着目して解説文を書くこと、そして、その考えを共有することを通して、表現のおもしろさに気付いたり理解したりする力を育てることをねらいとしている。

本学習材では、恰好や名誉といった見た目ばかりを気にしている二人の紳士が「注文の多い料理店」に入り、最初は自信満々に扉の言葉を見ながら「こういうことだろう」「そうだろう」と言いながら店の奥へと進んでいく。しかし、自分勝手な二人の紳士は、次第に身ぐるみを剥がされ、無防備な状態になっていき、やがて山猫の店主に食べられてしまう条件が整っていくという物語の展開になっているため、「くしゃくしゃ」「がたがたがたがたがたふるえ」「金文字」、「紙くずのように」「風がどううつふいて」など表現の工夫のおもしろさを発見しやすいものである。二人の紳士が扉に迫るたびに、「店はどんな注文を紳士にするのだろう」と学習者は想像力を働かせ、読むことができると言える。また、「次に紳士は〇〇するだろう」と心情の変化や行動の理由についても思考を働かせながら推論した読みを進めることができる教材である。

物語の構成と内容においては、「設定」「展開」「山場」「結末」に分かれている。「設定」では、現実世界で紳士の性格が描かれ、「展開・山場」では、不思議な世界（非現実世界）で三つの注文（招待・準備・下ごしらえ）が順に出され、展開がわかりやすくなっている。「結末」では、紳士たちが恐怖で別人のようになり、その様子が繰り返しや比喩で印象的に表現されている。物語全体を通して、風の音の反復による不思議な世界（非現実世界）への入口と出口が明確である。登場人物の心情や性格を捉えやすくなっている。

また、宮沢賢治の作品にしばしば見られる「自然とのかかわり」や「人間にに対する風刺」といった視点にも触れることで、物語を自分の生活や価値観と重ねて捉えることを促すことができる。自然に対する謙虚な姿勢や、人間の思い上がりへの批判など、物語に込められた教訓やメッセージを自分なりに読み取り、それを言葉で表現する活動を通して、考えを広げたり深めたりしながら、他者と共有する力も育成していくことができる。

さらに、この教材を学習することをきっかけに、宮沢賢治の他の作品にも関心を広げ、現代まで受け継がれてきた文学作品への他読へとつなげていくことができる。

### 【指導観】

これまでの既習文学作品を想起させ、どのような表現の工夫があったかを振り返り、本単元の目標を共有できるようにする。物語の設定や結末に印象をもったり、物語の展開におもしろさを感じたりした経験を発話させたい。「〇〇な表現がおもしろいと感じた」「〇〇のような展開だから〇〇と強く感じた」のように、具体的な表現の工夫のつぶやきを拾うことで、学習者が表現の工夫を意識して本教材文を読みたくなる導入を行うよ

うにする。二次の学習に入る前には、三次の表現の工夫について発見したことを友達や家族に解説するという「物語のおもしろさを解説する」言語活動を知らせることで、相手意識や目的意識をもたせ、学習へ挑まることができる。

初発の感想を書く際は、どんな物語と思ったのか、その理由も加えてノートや感想カードに書くように指示する。初発の感想と単元末に書いた感想カードと比較することで自己の成長や考えの変容に気付くことができるようノートや一人1台端末を活用し、記録していく。不思議に思ったことやみんなで考えたいことなど、表現の工夫に関わる内容の感想を書きやすくするために、六つの観点（反復、比喩、オノマトペ、色彩語、変化、人物）を提示し、どの学習者も表現の工夫に着目して言語化できる環境を整える。感想の共有の時には観点ごとに類別したり、一覧にしたりして読みの課題を共有することができるようになる。共有方法については、学習者の実態に応じてCanvaを活用したり、感想カードを用意したりしておき、物語を読んで一番心に残ったベスト1（ワン）を交流し、観点ごとに類別して自他の考えを比較できるようになる。ここで共有した感想を読みの課題として位置づける。読みの課題については、①構造と内容の把握②戸の言葉の意味、③人物像を取り上げる。構造と内容の把握については、風の音が不思議な世界（非現実世界）の入口と出口であることに着目させ、ファンタジーの物語の構成であることを確認したり、誰が中心人物であるかを問うことでこれまでの中心人物には心情の変化があったことを想起させたりする。中心人物の二人の紳士がどのように変化を遂げたのかと人物像を中心に複数の叙述を関連付けて読み、物語の全体像を捉えることができるようになることで、物語の優れた叙述に着目しながら具体的に想像して読むことができるようになる。

二次の読解では、②戸の言葉の意味、③人物像を取り上げる。

②戸の言葉の意味では、「どのように描かれているか」と二人の紳士の様子や行動、会話文を関連付けることで、立場が変わると言葉の意味も変わるというおもしろさについて考えることができるようになる。

例えば、戸の言葉「どなたもどうかお入りください。決してごえんりょはありません。」を「このうちは料理店だけれどもただでご馳走するんだぜ。どうもそうらしい。決してご遠慮はありませんというのはその意味だ。」と都合よく解釈してしまう二人の紳士の様子を取り上げ、どのような人物であるかを考えることができるようになる。読者が二人の紳士にツッコミを入れる活動を行うことで、楽しみながら表現の工夫に目が向くようになる。

本時となる二次5時では、物語の結末にある「二人の紳士の顔だけが元にもどらなかった」という一文の理由や意味を考える。その際、人物像を描く複数の叙述を関連付けて読むことで、二人の紳士のものの見方や考え方方が変わっていないことに気付けるようになる。結び付ける叙述として、「なんでもかまわないから、早くタンターンとやってみたい」「（鹿を殺して）痛快だろうね」「二千四百円の損害」「おおい、おおい、ここだぞ、早く来い」「途中で十円だけ山鳥を買って」など、命を軽視し奢り高ぶる描写と、「二人はあんまり心をいたためるために、顔がまるでくしゃくしゃの紙くずのようになり」「ぶるぶるふるえ、声もなく泣き」「泣いて泣いて泣いて泣いて泣きました」などの死を恐れる描写に着目できるようになる。

これらの叙述を関係付けて読むことで、二人の紳士が「生命への無関心」や「物質・拜金主義」に基づく利己的な価値観をもち、感謝という概念が表出していない人物であることを物語全体を通して、具体的に想像し読み進めることで、人物像を捉えることができるようになる。

三次では、これまで発見した表現の工夫について振り返らせて自己の成長に気付くことができるようになる。「物語おもしろパズル」の中に書いた表現の工夫の中で、友だちや家族に伝えたいと思うおすすめベスト1をカードに書いて解説できるようになる。Canvaを使用することで、相互参照したり、どのような表現の工夫に着目しているのかを瞬時に共有したりすることができるため、学習者の実態に応じて、一人1台端末を使用する。

このように、表現の工夫のおもしろさを主軸にしながら学習を進め、宮沢賢治の他作品や違う文学作品から表現の工夫を発見することで、読書生活をより豊かなものにすると考えた。

## 9 指導と評価の計画（全7時間）

次	時	学習活動	指導上の留意点	評価規準・評価方法等
一	1	○題名から物語の内容を想像する。 ○範読を聞き、初発の感想を書く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・題名や挿絵を基に、物語の内容について想像する。</li> <li>・感想のポイントとなる六つの観点を提示することで、言葉に着目できるようにする。その際、Canva を使って、交流しやすいように一番心に残ったことを視覚化する。</li> </ul>	
	2	○初発の感想を交流し、学習の見通しをもつ。  ○物語の構成と登場人物の確認をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・感想の一覧や Canva を使って感想を類別して、読みの課題を考えさせ、学習の見通しをもつことができるようになる。</li> <li>・「不思議な世界（非現実世界）」の入口と出口に着目させ、ファンタジーの物語の構成であることを確認する。登場人物については、誰が中心人物であるかを問い合わせ、その理由となる答えを考えさせる。</li> <li>・三次の「物語おもしろパズル」表現の工夫について発見したことを解説することを知らせ、学習意欲の動機付けを図る。</li> </ul>	<p>[知識・技能①]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ファンタジー特有の構成を理解することができる。</li> </ul>
	3	○戸の言葉の本当の意味とは何かを考える。 山猫側：下ごしらえ～調理 紳士側：食事ができると解釈	<ul style="list-style-type: none"> <li>・感想一覧や Canva で交流した表現の工夫の中から、戸に関する意見を取り上げ、立場が変わると言葉の意味も変わるものもしくはについて考えることができるようになる。学習者がどの戸の言葉について深く考えたいのか選択させ、個人やペア、グループで山猫側と紳士側の心内語を書かせ、戸の言葉には、二つの言葉の意味（ダブルミーニング）があることに気付かせる。</li> </ul>	<p>[思考・判断・表現①]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・紳士の見方と山猫の意図の違いに気づき、面白さを伝えることができる。</li> </ul>
二	4	○二人の紳士は、どんな人物なのかを考える。 本当の紳士：礼儀正しい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物語の設定や戸の言葉を都合よく解釈してしまう紳士たちの様子を根拠に、どのような人物であるかを考えられるようになる。会話文を動作化させることで、二人の紳士同士の関係性についても考えを広げることができるようになる。</li> </ul>	<p>[思考・判断・表現②]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・紳士の人物像に気づき、物語の設定の面白さを伝えることができる。</li> </ul>
	5	○なぜ、二人の紳士の顔だけが元に戻らなかったのかを考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なぜ、二人の紳士の顔が元に戻らなかったのかという読みの課題に対して、その理由となる考えを書くことで、二人の紳士の物の見方や考え方の変容がないことを捉えられるようになる。</li> </ul>	<p>[思考・判断・表現③]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・紳士の見方や考え方の変化の有無に気づき、物語全体や最後の一文から伝わってきたを考えることができる。</li> </ul>
	本時			

		物語の終わり方が表現の工夫であることに気付かせるために最後の一文が意味することについて考えことができるようにする。叙述や宮沢賢治の伝記からも二人の紳士の顔が元に戻らなかった意味について、思いを振り返りに書くことができるよう助言する。	
三	6 ○「物語おもしろパズル」のピースに表現の工夫について書き、振り返る。  7 ○「物語おもしろパズル」の中に書いている表現の工夫のベスト1を選んで交流する。 ○単元全体の振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>既習の文学教材と比較させ、どんなおもしろさがあるのか、一番おすすめしたいおもしろさについてノートや一人1台学習者用端末に書きまとめ、学級全体ですぐに共有できるようにしておく。</li> <li>Canvaで解説文のテンプレートを配付し、一番おすすめしたい物語のおもしろさベスト1を選ばせ、解説文を書くようにさせる。</li> <li>初発の感想で書いたおもしろさと変化があってもよいことを伝えたり、おもしろさの観点を提示したりすることで、どのような表現の工夫に着目したか、なぜおもしろいと考えたのかを明確に伝えられるようにする。</li> <li>最初に思っていた考え（●●物語、ベスト1）について振り返らせることで、自身の考えの変容に気付くことができるようする。</li> </ul>	<p>[主体的に学習に取り組む態度①]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>これまで学習したことから物語の一番面白いと考えたことを選び、その面白さを解説しようとしている。</li> </ul>

[知識・技能①] 観察・ノート

「おおむね満足できる」状況 (B) 評価

- ファンタジー特有の文章構成（現実—非現実—現実）に気づくことができている。

「努力を要する」状況 (C) への手立て

- 文章構成を図式化したり、文章を現実と非現実で色分けしたりする。

[思考・判断・表現①] 観察・発言・ノート

「おおむね満足できる」状況 (B) 評価

- 紳士たちの人物像（性格）から戸に書かれている「注文」を自分勝手に解釈する見方と生き物の命を大切にしない紳士たちを懲らしめるための山猫の「注文」という違いに気づき、面白さを伝えることができる。

「努力を要する」状況 (C) への手立て

- 戸に書かれている「注文」に対する紳士たちの勝手な解釈については実際に紳士たちが行動しているので理解はしやすい。山猫側の意図を理解するのか難しいので、山猫側の意図になるように戸の「注文」をリライトする。

[思考・判断・表現②] 観察・発言・ノート

「おおむね満足できる」状況 (B) 評価

- 紳士たちの①見栄張りや②生き物の命を大切にしないという人物像の大体に気づき、前時との学習と

つなげて考え、物語の設定の面白さを伝えることができる。

「努力を要する」状況 (C) への手立て

- ・人物像と前時の自分勝手に解釈する性格を結びつけて考えることが難しいので、人物像をとらえた上で前時の紳士たちの行動を劇化することで前時との学習のつながりをつける。

[思考・判断・表現③] 観察・発言・ノート

「おおむね満足できる」状況 (B) 評価

- ・作者が物語に込めた想いを考え、どんな想いかを理由もつけて伝えることができる。

「努力を要する」状況 (C) への手立て

- ・直接、作者が物語に込めた想いを考えることが難しいので、「作者はどうして紳士の顔しか変えなかつたのか」という発問をすることによって、子どもたちの読み方を読者目線から作者目線へ変えることによって作者の想いを考えやすくする。

[主体的に学習に取り組む態度①] 観察・ノート・一人1台端末

「おおむね満足できる」状況 (B) 評価

- ・学習したことから物語の面白さを人物像と結びつけて伝えようとしている。
- ・人物像（設定）を面白いと選んだ場合は人物像を余すことなく伝えようとしている。

「努力を要する」状況 (C) への手立て

- ・これまで学習してきたことを想起したり、選択したりするために毎授業後に面白いと思ったことを振り返りとして書き残しておく。

## 10 本時の学習

### (1) 本時の目標 (5/7)

「顔だけ」が元に戻らなかった叙述を基に紳士の「性格」が「自分勝手、見栄っ張り、命や自然よりお金を大事にする」などを全体で共有し、二人の顔が何を意味しているのかを考えることができる。

### (2) 本時の展開

学習活動	指導上の留意点	評価
1 これまでの学習で獲得した表現の工夫や二人の紳士の人物像について振り返り、確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>「これまでに獲得した物語おもしろパズルのピースには何があったかな。」「二人の紳士は、どんな人物だったかな。」と学級全体に問い合わせ、既習内容の側面揭示を読みながら確認できるようにする。</li> <li>C:比喩、反復、色彩語、オノマトペ</li> <li>C:見栄っ張り、自己中心的な考え方、勘違い、都合の良い解釈、見せかけ紳士、動物の命を軽視、偽物の獵師</li> </ul>	
なぜ、顔だけが元にもどらなかったのかを考えよう。		
2 二人の紳士の様子を思い浮かべながら、最後の一文を音読し、視写する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>山場の「二人はあんまり心をいためたために、顔がまるでくしゃくしゃの紙くずのようになり」と結末の「顔だけが元にもどらなかった」を結び付けることで、「身なりを気にしていた紳士の顔だけ」が変わったことに気付くことができるようになる。</li> </ul>	
3 最後の一文から、二人の紳士の顔だけが元に戻らなかった理由について考え、交流する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>くしゃくしゃにした紙くずと紙の違いを考えさせることで、「くしゃくしゃ」の言葉の働きについて問い合わせ直すことができるようになる。</li> <li>なぜ、二人の紳士の顔だけが元に戻らなかったのかについての理由である考え方をノートに書かせることで、ペアで相談したり交流したりすることができるようになる。</li> <li>内面が変わらなかった叙述を中心に取り上げ、叙述(根拠となる文や言葉)と解釈(学習者の考え方)を分けた構造的な板書にする。「命の軽視、搾取主義、利己主義」が「紙くずのような顔」として表れていることを想像できるようにしておく。</li> <li>結末の二人の紳士の顔が何を意味しているのかをまとめに書くように指示し、物語の終わり方も工夫することで、暗示性やメッセージ性が高まるなどを指導する。</li> </ul>	<p>◆ [思考・判断・表現]  <u>発言・ノート</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>物語全体や最後の一文から紳士の外見や内面の変化の有無に着目し、「顔だけ」がもどらない理由を、複数の叙述と結び付けて考えることができる。</li> </ul>
4 本時の学習を振り返り、次時の見通しをもつ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>本時の学習を通して、どのようなことが分かったかを問い合わせ、物語のおもしろさである表現の工夫について振り返ることができるようになる。</li> </ul>	

## II 板書計画

注文の多い料理店  
二人の紳士 人物像

宮沢 賢治

教科書P.127  
紳士の挿絵

めあて

なぜ二人の紳士の顔だけは元にもどらなかつたのかを考えよう。

しかし、さつきいつぺん紙くずのようになつた二人の顔だけは、東京に帰つてもお湯に入つても、もう元のとおりになおりませんでした。

くしゃくしゃの紙くずのよう 比喩・変化

理由  
・◇◇だから。

・○○なのに、△△だから。

本文の…からわかります。

なんでもかまわないので  
早くタンタアーンとやつて  
痛快だろうね  
二千四百円の損害  
心をいためたため  
ぶるぶるぶるえ  
泣いて泣いて泣いて…  
おい、おい…早く来い  
途中で十円だけ山鳥を買って

動物の命をなんとも  
思っていない。  
心がない。  
自分勝手

自分の命は大事

えらそう

まとめ 最後の二人の顔には…という意味がある。

表現のくふう

ふり返り 物語の終わり方をくふうすることで、読者に考えさせることができると知つた。