

くすの木タイム学習指導案

第4学年

I 単 元 目指せ！幸せ届ける笑^{しょうがくせい}学生

II 考 察

1 教材観

(1) 育成を目指す資質・能力の三つの柱

①知識及び技能

落語や落語にかかわる人々の特徴・よさ，それらを得るのに必要な技能

②思考力，判断力，表現力等

落語や落語にかかわる人々の特徴・よさ等を関連付けながら課題を見だし，解決方法を導き実践する力

③学びに向かう力，人間性等

落語や落語にかかわる人々と関わることへの意欲や自信を高めながら，自ら探究する態度

(2) 学習内容

- ・探究課題 人を笑わせて楽しませることと，自己の生き方
- ・その具体 人 : 落語家や落語を聞く人々
こと : 人を笑わせて楽しませる落語，また自分とのつながり

(3) 単元の価値

本単元は，人を笑わせて楽しませる落語について調べ，練習して得た落語や落語にかかわる人々の特徴・よさを基に，落語を他者に披露する学習である。その価値は以下のとおりである。

「笑い」は，一般的に楽しさやおもしろさ等の幸せな感情とともに生じ，笑いを見た周囲の人にもその感情を広げる性質をもつ。また，人の緊張をほぐしてストレスを軽減させ，病気の予防や治療に有効に働く性質も合わせもつ。昔から人々の笑いを求める思いによって発展してきた落語は，演者の話し方・所作と聴き手の想像力の両者によって噺の世界を広げていく魅力をもつ。ゆえに演者は単に暗唱した噺を話すのではなく，聴き手の反応に合わせて話し方・所作を変えて，聴き手の心を惹き付けることを大切にしている。群馬は，養蚕によって各地との結び付きの強かった経緯から噺の舞台となった寺や場所が多くある。また，今も県内各地で寄席が開かれたり地元出身の落語家が増え観光大使に任命されたりと，近年の落語ブームの流れは群馬にも存在する。

近年の落語ブームの背景には，生産性や効率性の上に立つ心のゆとりの少ない社会において，人が人らしく生きるために「笑い」が必要とされていることや，人と人との双方向のやりとりの減った社会において，人の心を惹き付けることが必要とされていることが考えられる。周囲の人の反応を意識したり国語の学習で古典に触れたりし始める学齢の子どもたちにとって，人を笑わせて楽しませる落語は，興味・関心やこだわりをもって没頭できる学習材である。

落語で人を笑わせて楽しませることを探究することは，落語家や落語の聴き手と関わる中で，聴きやすい話し方や分かりやすい所作，噺の面白さ等の多様な角度から知識・技能を得たりそれらを活用したりすることになる。また，演者をリレー形式でつなぐリレー落語や，噺の内容

を絵に表す紙芝居落語，漸に合わせて劇をする落語劇等を取り入れる中で，複数人で分担して協働的に解決方法を探ることが期待できる。さらに，他の班の落語と比較し，話し方・所作等と落語会の感想との因果関係を見付け，話し方・所作等の改善に向けて繰り返し分析的に見ることにつながる。そして，漸を覚える，所作を加える，班で揃える，聴き手の反応に合わせるといった段階的な学びの過程は，その成果を実感しやすく，取組の自信を高めることになる。

これらの探究を通して子どもたちは，相手に合わせて話すこと，自分も楽しみながら話すことの楽しさと大切さといった概念的な理解をし，人を笑わせて楽しませることにかかわる自分の生き方を広げていく。

(4) 今後の学習

落語を通して地域の人との関わってきたこの学習は，5年「広がれ！うんまい〇〇〇（地元食材料理）」において，子どもたちが地元食材料理の開発をしながら地元食材と関わり，地元食材料理の特徴・よさを発信するといった，食文化を通して地域の人と関わる学習へと発展していく。

2 児童の実態及び指導方針

子どもたちは，3年「あがれ！広がれ！ぼくらのべえ凧プロジェクト」において，群馬の伝統工芸のべえ凧作りをし，べえ凧や凧に携わる人々の特徴・よさを発信する学習を行ってきた。この学習の中で明らかになった子どもの実態及び本単元を進めるにあたっての指導方針は，次のとおりである。

① 外部講師との情報交換や凧揚げ体験をして，べえ凧や凧に携わる人々の特徴・よさを得られるようになってきている。このような子どもたちが，外部講師や体験に加えて自分たちの班以外の人からも落語や落語にかかわる人々の特徴・よさを得られるように，試しの落語会を複数回設定する。

べえ凧や凧に携わる人々の特徴・よさについて比較・分類をする際に，メリット・デメリットやマトリクスを選択して使うことができた。このような子どもたちが，落語や落語にかかわる人々の特徴・よさについて比較・分類をする際に，前述のツール以外も選択して使うことができるように，PMNやクラゲチャート等を用いる機会と用いたよさを振り返る機会を繰り返し設定する。

② べえ凧の作り方やべえ凧文化の生かし方についての課題に対して，根拠のある解決方法を導いてきている。このような子どもたちが，落語の課題に対して，多様な角度から見た根拠のある解決方法をもてるように，課題を解決した状態の具体図を基にした，個人でもった試しの落語会のよさや改善点等を班の友達と共有する機会を繰り返し設定する。

③ べえ凧という学習材やそれぞれの解決方法の自己決定・集団決定を通して，べえ凧の作り方やべえ凧文化の生かし方にかかわる課題の解決への意欲と自信をもてるようになってきている。このような子どもたちが，人を笑わせて楽しませる落語にかかわる課題の解決への意欲と自信をもてるように，学習材やそれぞれの解決方法の自己決定・集団決定をする機会を繰り返し設定する。

Ⅲ 目標及び評価規準

Ⅳ 指導計画 ※Ⅲ・Ⅳについては，指導と評価の計画参照

Ⅴ 本時の学習（19／70時間目）

- ねらい 班で，試しの落語会の感想（よかった点(P)と改善したい点(M))を基に，改善策(N)について話し合うことを通して，話し方や所作，紙芝居の絵の内容等の多様な角度から自分たちの落語の改善策を導く。
- 準備 試しの落語の感想 「対話を支える心構え」 PMNシート 課題を解決した状態の具体図 調べた資料や落語会の動画

3 展 開

学習活動と子どもの意識	指導上の留意点												
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・僕らのリレー紙芝居落語の『寿限無』は、スラスラ言えて、笑ってもらえたから上手にできたな。でも友達は「寿限無寿限無…」のところが飽きてくる感じがしたと書いていて、意外だな。 ・どう改善するか他の班の感想も参考にしたいな。 	<p>○試しの落語の出来具合についての友達との認識のずれを感じられるように、試しの落語の振り返りを班で読み合うよう促す。</p> <p>○他の班の感想も生かして改善策を導くという見通しをもてるように、友達との認識のずれと本時取り組みたいことを問いかける。</p>												
<p>めあて「いろいろな人の落語会の感想を基に、もっと楽しんでもらえる改善策を見付けよう」</p>													
<p>2 他の班からの感想をもらい、整理する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他の班からの感想にも、Mに「寿限無寿限無…」がダラダラした感じがするとあるな。「寿限無寿限無…」の名前の長さの面白さを上手く伝えるにはどうしたらいいのかな。 	<p>○試しの落語会での自分たちの落語の様々な特徴・よさを得られるように、視点「よかった点(P)」「改善したい点(M)」に沿って前時に感想を書いた付箋紙を他の班からもらうよう促す。</p>												
<p>3 班で、自分たちの落語の改善策を話し合う。</p> <table border="1" data-bbox="185 965 802 1151"> <thead> <tr> <th data-bbox="185 965 491 994">P</th> <th colspan="2" data-bbox="491 965 802 994">M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="185 994 491 1039">間を開け過ぎず止まらずにできた</td> <td data-bbox="491 994 679 1039">「寿限無寿限無…」の名前があきってくる感じがした</td> <td data-bbox="679 994 802 1039"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="185 1039 491 1084">囁を聞いて笑ってもらえた</td> <td data-bbox="491 1039 679 1084">絵が細か過ぎて分かりにくかった</td> <td data-bbox="679 1039 802 1084">ダラダラした感じがする</td> </tr> <tr> <td data-bbox="185 1084 491 1151">A君の所作が自然で分かりやすかった</td> <td data-bbox="491 1084 679 1151">顔を向ける角度がバラバラだった</td> <td data-bbox="679 1084 802 1151">表情がかたかった</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">N</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「寿限無寿限無…」の名前の長さがよりおもしろく伝わるように、少し早口で言う + 絵の真ん中に名前を書く ・顔を向ける角度は、自然で分かりやすかったA君に合わせる 	P	M		間を開け過ぎず止まらずにできた	「寿限無寿限無…」の名前があきってくる感じがした		囁を聞いて笑ってもらえた	絵が細か過ぎて分かりにくかった	ダラダラした感じがする	A君の所作が自然で分かりやすかった	顔を向ける角度がバラバラだった	表情がかたかった	<p>○「改善したい点(M)」の検討順を決められるように、「対話を支える心構え」を提示し、課題を解決した状態の具体図に照らし、Mの優先順位を話し合うよう促す。</p> <p>○話し合っている改善策とその根拠のつながりが明確になるように、「よかった点(P)」「改善したい点(M)」「改善策(N)」の枠を示したPMNシートを用意し、NとPやMとを線で結ぶよう促す。</p>
P	M												
間を開け過ぎず止まらずにできた	「寿限無寿限無…」の名前があきってくる感じがした												
囁を聞いて笑ってもらえた	絵が細か過ぎて分かりにくかった	ダラダラした感じがする											
A君の所作が自然で分かりやすかった	顔を向ける角度がバラバラだった	表情がかたかった											
<ul style="list-style-type: none"> ・僕はM「「寿限無寿限無…」の名前が飽きてくる感じ」「ダラダラした感じ」から考えたいな。この囁の面白いところだから。 ・このMについてN「少し早口で言う」がいいよ。 ・友達のN「絵の真ん中に「寿限無寿限無…」の名前を書く」は名前の長さが目で見て分かるし、M「絵が細か過ぎて分かりにくかった」も改善できるって、説明してもらって納得したよ。 ・いろいろな感想から考えた、名前の長さの表現（言葉の速さ、絵の内容）や顔を向ける角度（自然な所作）を工夫して、もっと楽しませたいな。 	<p>○班の中でPやMの内容に対する認識のズレがあった際には、PやMを明確にできるように、調べた資料や落語会の動画を基に説明するよう助言する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">評価項目</p> <p style="text-align: center;">自分たちの班の落語の改善策を、根拠を明確にして記述したり発言したりしている。 <学習プリント・発言②></p> </div>												
<p>4 本時の学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・班で納得のいく改善策を考えられてよかったな。前よりもいろいろな考えを出せたから、楽しんでもらえるかな。次の落語会が楽しみだな。 	<p>○今後の追究への意欲と自信を高められるように、改善策を導く過程のよさと、そのよさを得られた自分や班の友達の頑張りについての発言や記述を称賛する。</p>												

【参考資料】

自分の考え 友達の考え よい考え

1 + 1 = 3 になるとき

くすの木タイムでは、みんなで1つのことを決める場面が多くあります。自分の考えだけでなく、友達の考えを生かすと、予想を超えたよりよい考えをつくりだせることがあります。そんなよりよい考えをつくりだせるクラスには、次のような雰囲気があります。

友達の気持ちを考え 「うんうん」と聞く

友達の気持ちを考えながら聞き、うなづける

うんうん。きっと、こういう気持ちで考えたのだろうな。

友達に よいどう

友達の考えを自分の言葉で言い換えられる
友達の考えを分かった上で、理由を聞ける
アドバイスできる

それって、こういうことだよ。どうしてそう考えたの？

考えを 生かす

すぐに多数決で決めない
今ある考えのAとBより、よい考えCを目指す
(A+B=C)

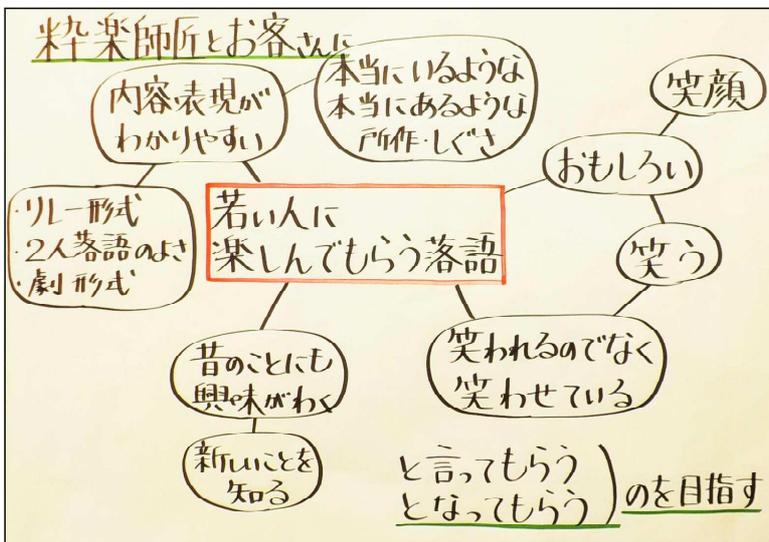
AもBも生かせる方法を考えようよ。

自分の考え を進化

自分と友達の考えを比べ、よさを見付け、自分の考えに取り入れられる

その考えにもよさがあるね。ぼくの考えにも取り入れたいな。

<対話を支える心構え>



<課題を解決した状態の具体図>

リレー紙芝居落語

複数人の演者が、場面ごとにリレー形式で行う落語。場面設定や登場人物の様子を演者の所作に加えて、別の役の人が紙芝居風の絵を示し、内容の理解を補う特徴がある。

例)



演者 (1・3の場面)



演者 (2の場面)

絵



紙芝居

指導と評価の計画（全70時間）

目標	落語の歴史、話し方・所作、言葉、噺等を調べたり実践したりして人を楽しませる活動を繰り返すことを通して、相手に合わせて話すこと、自分も楽しみながら話すことの楽しさと大切さといった概念的な理解をし、人を笑わせて楽しませることにかかわる自分の生き方を広げる。			
評価規準	<p>(①知識及び技能)人を笑わせて楽しませることや落語への印象、落語の歴史や話し方・所作、噺といった落語の特徴・よさを理解している。 落語についての調査結果や落語の特徴・よさの比較・分類をする思考ツールを使ったり、他者の考えを把握して、その考えを解決方法に生かしたりしている。</p> <p>(②思考力、判断力、表現力等)人を笑わせて楽しませることについての課題を設定し、落語について調べ、調べたことや他者の発言等を根拠として解決方法を導き、実践している。</p> <p>(③主体的に学習に取り組む態度)人を笑わせて楽しませることへの関心を高め、取組への思いや自信をもち、人を楽しませることについての自己の考え方の変化を感じている。</p>			
過程	時間	学習活動	<p>指導上の留意点</p> <p>評価項目<評価方法（観点）></p>	
であ う	1	○学級目標とこれまでの対象や先輩たちが関わってきた人・もの・ことを基に、 <u>関わる人・もの・ことを選択する視点</u> について話し合う。	○昨年度の探究の経験から探究のよさを想起できるように、過年度のくすの木タイムでの具体的な活動と、その際の成果が分かる振り返りシートや写真を提示する。	◇学級目標や探究の経験からもった思いを基に、「人も自分も楽しめるもの」「協力してできるもの」といった関わりたい人・もの・ことを選択する視点を記述したり発言したりしている。 <ノート・発言③>
	4	○関わる人・もの・ことの候補を挙げ、選択する方法を話し合ったり、それらについてwebサイトや映像資料、試しのお笑い体験等で情報収集をしたりする。	○落語や漫才、コント等のお笑いの中から関わりたい人・もの・ことを決めて人を笑わせて幸せな気持ちにしたい思いをもてるように、落語や漫才、コント等の動画の視聴や専門家の実演の感想を整理する「学ぶことで与えられるよさ」「学ぶことで得られるよさ」の視点を提示する。	◇視点「学ぶことで与えられるよさ」「学ぶことで得られるよさ」に沿って、関わりたい人・もの・ことについて自分なりに決めた理由を記述したり発言したりしている。 <ノート・発言②>
	2	○人を楽しませることについて収集した情報を整理し、 <u>関わりたい人・もの・ことを決める。</u> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">学習のめあて：人を笑わせて幸せを届けられる笑学生落語家になろう</div>	○関わる人・もの・ことの候補の落語や漫才、コント等の特徴・よさを比較できるように、話し合った関わる人・もの・ことの候補の中から選択する際の視点と、メリット・デメリットのシートの用意をする。	◇選択する視点に照らして、関わる人・もの・ことを決めた根拠を複数記述したり発言したりしている。 <ノート・発言②>
か か わ る	2	○落語の印象調査をし、その結果を基に、 <u>課題をつかむ。</u> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">課題：若い人に楽しんでもらえる落語家になるには、どうしたらよいのだろう。</div>	○「噺の内容が難しい」や「想像するのが難しい」といった若い人のもつ落語の印象を改善する必要感をもてるように、印象調査と今までに得た、落語の特徴・よさを振り返る「意外だったこと」の視点を提示する。	◇今までに得た、落語の特徴・よさを基に、これから取り組みたいことを記述したり発言したりしている。 <ノート・発言②>
	4	○ <u>リレー紙芝居落語等を開発する計画</u> を立て、落語の歴史、所作、噺等について専門家への質問やWebサイト、図書資料で調べる。	○リレー紙芝居落語等で人を楽しませられた状態を具体的に想定できるように、落語の特徴・よさを整理する「評価する人」と「評価してもらう方法」の視点を提示する。	◇落語の特徴・よさを複数、記述したり発言したりしている。 <ノート・発言①>
	4	○選んだ噺が同じ人と班を作り、 <u>班ごとの演者、紙芝居等の分担</u> を決め、練習や必要なもの作りをする。	○班で落語の噺の場面ごとに必要な役割や絵を考えられるように、課題を解決した状態の具体図とマトリクスの用意をする。	◇課題を解決した状態の具体図と、噺の面白さの中心を基に、噺の場面ごとの役割や絵の案を記述したり発言したりしている。 <ノート・発言②>
	5	○ <u>試しの落語会をし、他の班からの感想を基に改善策を話し合い、必要な情報を調べて、練習や修正をする。</u> (本時2/5)	○「言葉の速さ」や「絵の内容」、「自然な所作」等の多様な角度から改善策を見付けられるように、課題を解決した状態の具体図と、落語会の感想を書いた付箋紙を整理するPMNシートの用意をする。	◇自分たちの班の落語の改善策を、根拠を明確にして記述したり発言したりしている。 <ノート・発言②>

	5	○試しの落語会をし、専門家からの感想を基に改善策を話し合い、必要な情報を調べて、練習や修正をする。	○「聴き手に合わせる」や「間の取り方」等の新たな角度から改善策を見付けられるように、課題を解決した状態の具体図と、専門家からの感想を整理するPMNシートの用意をする。	◇自分たちの班の落語の改善策を、新たな角度から根拠を明確にして記述したり発言したりしている。 ＜ノート・発言②＞
	4	○校内で落語会をし、校内児童からの感想を基に今までの成果を話し合う。	○落語会にきた校内児童や教員の感想を基に課題の解決状況を評価できるように、課題を解決した状態の具体図とアンケート結果の用意をする。	◇人を楽しませることができた自信や今後への思いを記述したり発言したりしている。 ＜ノート・発言③＞
	2	○自分たちの落語への評価を基に、気付きや疑問を話し合い、課題をつかむ。 課題：もっと多くの人に楽しんでもらうには、どうしたらよいのだろう。	○自分たちの落語を発信する目的と相手を明確にできるように、学習のめあてに至った過程や、校内での落語会のアンケート結果をまとめた模造紙の用意をする。	◇今までに得た、自分たちの落語への評価を基に、これから取り組みたいことを記述したり発言したりしている。 ＜ノート・発言②＞
	5	○市民への落語会を開催する計画を立て、開催場所の候補や必要な手続き、PRする方法の候補等について専門家への電話をしたりWebサイトで調べたりする。	○自分たちの落語で多くの人を楽しませられた状態を具体的に想定できるように、落語の魅力を整理する「評価する人」と「評価してもらう方法」の視点を提示する。	◇落語の特徴・よさを複数、記述したり発言したりしている。 ＜ノート・発言①＞
	5	○落語会をPRする方法を話し合い、分担をして、ポスターやチラシ等の原案を作成する。	○落語会をPRする方法とその根拠を明らかにできるように、課題を解決した状態の具体図とメリット・デメリットのシートの用意をする。	◇課題を解決した具体図と、PRする方法の特徴・よさを基に、PRする方法について記述したり発言したりしている。 ＜ノート・発言②＞
	4	○作成したポスターやチラシの原案を見合い、改善策を話し合って修正する。	○伝えるべきことが「一目で分かる」や「見やすい」等の新たな角度から改善策を見付けられるように、課題を解決した状態の具体図と、図工や国語の教員からの感想を整理するPMNシートの用意をする。	◇作成したポスターやチラシの原案のよさを生かしつつ問題点を改善できる改善策を記述したり発言したりしている。 ＜ノート・発言②＞
	6	○落語会に向けて運営の役割分担を決め、練習やリハーサルをする。	○落語会の運営に必要な役割分担を考えられるように、客席や人員配置の案を示した会場図の用意をする。	◇落語会の運営に必要なことを基に役割分担について発言している。 ＜発言②＞
	4	○落語会を開催し、参会者からの感想を基に成果と改善点について話し合う。	○落語会についての参会者から見た成果と改善点の感想について把握できるように、課題を解決した具体図と落語会を録画した動画の用意をする。	◇自分たちの班の落語の感想を成果と改善点に分類している。 ＜ノート・発言②＞
	4	○落語会の成果と問題点を基に、改善策を話し合い、練習や修正をする。	○「自分も楽しむ」等の新たな角度から改善策を見付けられるように、課題を解決した状態の具体図と、参会者と専門家からの感想を整理するPMNシートの用意をする。	◇自分たちの班の落語や落語会の改善策について、根拠を明確にして記述したり発言したりしている。 ＜ノート・発言②＞
	7	○落語会を開催し、参会者の感想を基に成果について話し合う。	○落語会を開催した成果を実感できるように、課題を解決した状態の具体図と、参会者と専門家の感想の用意をする。	◇多くの人を楽しませることができた自信や自分たちの班の頑張りを記述したり発言したりしている。 ＜ノート・発言③＞
・ま生とかめする	2	○1年間の取組の成果を基に、実社会へ貢献することと探究的に学ぶことの価値について話し合う。	○人を笑わせて楽しませることが自分の幸せにつながるといった概念的な理解や自分の生き方の変化を実感できるように、単元始めの人を笑わせて楽しませることと落語への印象を記述したノートと掲示物の用意をする。	◇人を楽しませて幸せにすることに対する概念的な理解や変化した自分の生き方への思いを記述している。 ＜ノート③＞

※下線は、主な自己決定や集団決定をする内容