

くすの木タイム学習指導案

【単元】笑いで 幸せ 運び隊 (小単元2 目指せ!漫才名人)

考察	知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
育成を目指す資質能力	<ul style="list-style-type: none"> 漫才や漫才に関わる人々の特徴・よさ, それらを得るのに必要な技能 	<ul style="list-style-type: none"> 漫才や漫才に関わる人々の特徴・よさ等に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 	<ul style="list-style-type: none"> 漫才や漫才に関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
児童の実態	<ul style="list-style-type: none"> 3年時の石けん作りを通して, 自分たちらしさ, 相手の好みなどを考えてものづくりをしてきた。 漫才についてwebサイトで調べること, 漫才や漫才に関わる人々の特徴・よさを得てきている。 	<ul style="list-style-type: none"> 今年度の学習材を決めるという課題に対して, 話芸の特徴・よさを根拠にして自らの考えを導いてきている。 校内の人々を楽しませるという課題について, 多様な角度から見た根拠のある解決方法を導いていない。 	<ul style="list-style-type: none"> 今年度の学習材を決めるという課題解決に向けて, 自己決定・集団決定を通して, 課題解決への意欲と自信をもてるようになってきている。 人を楽しませることよりも自分たちのしたいことを優先する傾向がある。
価値	<ul style="list-style-type: none"> 「しゃべくり漫才(以下, 漫才)」は, 千年以上前より行われる「萬歳」に由来し, 二人以上による滑稽な掛け合いで見の人を楽しませる大衆演芸である。ボケとツッコミのやり方は, 演者の個性によって違いが出やすく, ネタの内容も日常の何気ない話題や社会風刺, パロディなど多様であるため, 児童が自らの経験や思いを基にして, 等身大の笑いを追究できることに漫才の学習材としての価値がある。また, 演者はネタを覚えて話すだけでなく, 間やテンポ, 動きを工夫することができる。他者意識を強くもち始めた児童が課題を解決するための方法について試行錯誤を繰り返すことに適している。現在, 新型コロナウイルス感染症の影響で, 新しい生活様式が求められており, 自粛や生活の仕方の制限により, 多くの人が閉塞感を感じている。そのような中において, 児童が人々を笑顔にする方法を追究することで, 人を楽しませるには相手の思いを汲み取りながら自らも楽しむことが大切であるという概念的理解を体験的に得ることができる。そして, 児童は, 人を笑わせて元気にすることに関わる自分の生き方を広げていく。 笑いで人々を元気にすることについて, 外部講師との関わりや台本作り, 他の班からの意見を基に, 多様な角度から知識・技能を得ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちと他の班の漫才を比較したり, 感想と自分たちの思いに関連付けたりして分析的に解決方法を導くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 相手の好みを意識した演技を工夫することで, 漫才発表会を通して, 見の人を元気にしたいという思いをもつことができる。
見方・考え方	漫才に関する広範な事象を多様な角度から俯瞰して捉え, 笑いで人々を元気にするという課題を探究し, 漫才との関わり方を問い続ける。		
今後の学習	5年「広がれ! うんまい〇〇(地元食材料理)」において, 地元食材を生かし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。		

本時の学習（18／70時間目）

ねらい 試しの漫才発表会での自分たちの班への友達からの感想を基に、自分たちの漫才の改善策とその根拠を話し合うことを通して、自分たちの漫才の特徴・よさを見直し、把握する。

評価項目 漫才の改善策を検討する視点「6年生の笑いの好み」と「成功のイメージ」に沿って発言したり、記述したりしている。

<発言・学習プリント②>

学習活動と児童の意識	指導上の留意点
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 前は個人で他の班からのPとMを基に改善策を考えたな。6年生を笑顔にできる漫才にするために、内容や話し方の改善策を話し合っ決めてたいな。（目的意識） </div> <p>めあて：6年生の笑いの好みと成功のイメージに合わせて、自分たちの漫才の改善策を決めよう</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○他の班からの感想を基にして自分たちの漫才の内容や話し方の改善策を見いだすという目的意識をもてるように、前時に作成した他の班からのP（良かった点）とM（不十分であった点）が書かれたPMNシートを提示し、改善したいことを問いかける。
<p>2 自分たちの漫才の改善策を話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 僕は他の班からのPとMを見たときに、「落ちが分かりづらい」というMを直したいと思うよ。落ちのところは漫才の一番の見せ場だからね。 ・ 落ちが分かりづらいことを直すには、桃太郎が鬼ヶ島から持ち帰るものをもっと皆が知っているものにしていく必要があると思うな。例えば、きび団子に変えたら、話が元に戻ってしまうから面白いと思うな。 ・ 友達も「落ちが分かりづらい」ことを直したいのだな。改善策は、早口で聞き取りづらいから落ちの前にゆっくり話すことか。確かに落ちの前の大事なところは聞き取りやすくはなるけど、テンポが悪くなってしまうのはよくないと思うな。 ・ 聞き取りづらいのはよくないけど、「6年生の笑いの好み」の視点で見るとあまり関係ないように思うから、テンポは変えなくてもよいと思うよ。だから改善策は、落ちまでのボケの回数を減らして、落ちの部分を目立たせることだと思うよ。 ・ 友達も納得してくれたよ。次は、友達が言っていた話し方の部分もよくしたいな。発表したときの動画を見ると、表情や動きが固いところを直したいな。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 6年生の好みには、「大きな動きを付けて話すこと」があったね。だから、桃太郎が持ち帰るきび団子を大きな動きを付けて話してみよう。そうしたら、自分たちの漫才のよさを生かせるだけでなく、6年生の好みにも合うね。（目的を達成した意識） </div> <p>3 本時の学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 6年生の好みに合うように改善策を考えられたな。この改善策を生かして、6年生を笑いで元気にできるように、次の時間は更に練習していこうと思うよ。 	<ul style="list-style-type: none"> ○友達からのPとMのうち、検討する順番を明確にできるように、「6年生の笑いの好み」と「成功のイメージ」の視点を提示し、優先順位を問いかける。 ○PとMを基にして改善策を考えられるように、タブレット上のPMNシートにおいて、改善策とその基となったPとMを線で結ぶ様子を例示する。 ○互いの考えた改善策について、補完したり修正したりできるように、漫才を作ったり演技したりした4人で、改善策を伝え合うよう促す。 ○互いの改善策とその基となったPとMを比較し、関連付け方の共通点や相違点を見いだせるように、各々が記述した4枚のPMNシートを一画面で表示するよう促す。 ○班の中でPやMの内容に対する認識の違いがあった際には、PやMを明確にできるように、発表会の動画を基にPやMの内容を説明するよう助言する。 ○班で見いだした改善策と、自分たちや6年生の思いとを関連付けられるように、「6年生の笑いの好み」と「成功のイメージ」が書かれたシートと改善策との整合性を問いかける。 ○本時の学習成果を実感できるように、友達からの感想を基に自分たちの漫才の改善策を決められたことを称賛する。

指導と評価の計画

大単元	笑いで 幸せ 運び隊 (70時間)			
目標	人を楽しませる芸能の歴史, 間の取り方やリズム等の話し方, 楽しませる要素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の大切さと楽しさ, 自分が楽しむことが大切さ等, 人を楽しませることについての概念的な理解をし, 自分の生き方を見つめ直す。			
小単元の構成	1 今年のくすの木で取り組むことを決めよう	2 目指せ!漫才名人	3 広がれ!みんなの楽しい漫才	4 自分の成長をふりかえろう

小単元	1 今年のくすの木で取り組むことを決めよう (5時間)			
目標	関わる人・もの・ことを調べたり, 試しのお笑い体験をしたりすることを通して, 人を笑わせて幸せな気持ちにしたいという思いをもち, 関わる人・もの・ことの候補の落語や漫才, コント等の特徴・よさを多様な角度から見直して把握する。			
評価規準	<p>(①知・技) 関わる人・もの・ことの候補の落語や漫才, コント等の特徴・よさを理解している。 関わる人・もの・ことの候補の調査結果やそれらの特徴・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・判・表) くすの木タイムで取り組むことについての課題を設定し, 関わる人・もの・ことの候補について調べ, 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	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は記録に残す評価
であう	1	<p>○学級目標と, これまでに自分たちや先輩たちが関わってきた人・もの・ことを基に課題を見だし, 関わる人・もの・ことを話し合う。</p> <p>課題</p> <p>コロナ禍の世の中を元気にするために, 今年のくすの木タイムでは何に取り組むべきだろう</p>	○昨年度の探究の経験からくすの木タイムの学習において大切にしたいこと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発言したり記述したりしている。 <発言・ノート③>
かかわる	2	○人々を元気にする話芸について調べる。	○落語や漫才, コント等のお笑いの中から関わりたい「こと」を選ぶ根拠をもてるように, 落語や漫才, コント等の動画の視聴の感想を整理する視点「学ぶことで与えられるよさ」「学ぶことで得られるよさ」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「こと」について理由を明らかにして発言したり記述したりしている。 <発言・ノート①>
・ま生とかめする	2	<p>○コロナ禍でも人を元気にする話芸を決めるために話し合う。</p> <p>学習のめあて</p> <p>コロナ禍でも人を笑顔にする小学生漫才師になろう</p>	○関わる「こと」の候補である落語や漫才, コント等の特徴・よさを比較できるように, メリット・デメリットのシートを用意する。	◇選択する視点に照らして, 関わる「こと」の特徴・よさを根拠にして決めた理由を複数発言したり記述したりしている。 <発言・ノート②>

小転	2 目指せ！漫才名人（27時間）			
目標	校内漫才発表会に向けて漫才の歴史、間の取り方やリズム等の話し方や人を楽しませる話の流れに則した台本の作り方を調べ、台本を作ったり、練習したりする活動を繰り返すことを通して、相手の好みに合わせて話を作ることや相手に伝わるように話すことが大切さといった人を楽しませることについての概念的な理解をし、自分たちなりの人を楽しませる方法を考え、人を笑わせて楽しませることに関わる自分の生き方を広げる。			
評価規準	<p>(①知・技) 人を笑わせて楽しませることや間の取り方や動きなどの話し方、人を楽しませる話の流れに則した台本の作り方といった人を笑わせて楽しませる漫才の特徴・よさを理解している。 漫才についての調査結果や漫才の特徴・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・判・表) 人を笑わせて楽しませることについての課題を設定し、漫才について調べ、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	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は記録に残す評価
であう	3	<p>○試しの漫才体験と専門家へのインタビューをもとに課題を見いだす。</p> <p>課題</p> <p>多くの人を元気にする小学生漫才師になるには、どうしたらよいのだろう</p>	○専門家の漫才のよさを多面的に捉えられるように、「ネタのよさ」、「話し方のよさ」の視点を提示する。	◇専門家の漫才のよさについて複数の視点で捉えたことを記述している。 <学習プリント①>
かかわる	1	○昔話や日常生活を基にした自分たちなりの漫才を作る計画を立てる。	○自分たちの漫才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、ゴールイメージを整理する視点「評価する人」、「評価してほしいこと」の視点を提示する。	◇課題を解決した状態について、具体的に想定した状態を根拠にして発言したり記述したりしている。 <発言・ノート①>
	1	○校内で漫才を発表する相手を決める。	○評価者としての6年生と3年生の特徴を比較できるように、メリットデメリットのシートと、「発表する目的」の視点を提示する。	◇漫才を発表する相手についての考えを、6年生と3年生の特徴を根拠に発言したり記述したりしている。 <発言・学習シート②>
	1	○6年生の笑いの好みについて調べる。	○6年生の笑いの好みについて、共通点を見いだせるように、「ネタの内容」と「話し方」の視点を提示する。	◇6年生の笑いの好みについて、調査結果を基に発言したり記述したりしている。 <発言・ノート②>
	3	○班ごとにボケやツッコミ、作家、撮影等の役割を決め、台本作りや漫才の練習をする。	○計画に沿って漫才作りができるようにできるように、「人を楽しませられる」と「自分たちにもできる」の視点を提示する。	◇課題を解決した具体図を基に、台本や演技の内容を発言したり記述したりしている。 <発言・ノート②>
	2	○試しの漫才発表会を行い、他の班の漫才の感想を伝え合う。	○他の班の漫才のよい点や不十分な点を多面的に捉えられるように、「ネタの内容」と「話し方」の視点を提示する。	◇複数の視点に沿って見いだした感想を発言したり記述したりしている。 <発言・感想シート②>
	1	○個人で自分たちの漫才の改善策を考える。	○自分たちの漫才のよい点や不十分な点を根拠に、改善の優先順位を決められるように、他の班からの感想を順位付けるランキングシートを用意する。	◇他の班からのPやMを基に自分たちの漫才の改善策を記述している。 <学習シート②>

	1	○他の班からの感想を基に改善策を話し合う。(本時)	○自他の改善策とその根拠の共通点や相違点を見いだせるように、各々のPMNシートと6年生の笑いの好み、成功のイメージが書かれたシートを一覧できる学習シートを用意する。	◇漫才の改善策を検討する視点「6年生の笑いの好み」と「成功のイメージ」に沿って発言したり、記述したりしている。 ＜発言・学習プリント②＞
	4	○改善策を基に、台本を修正したり、練習したりする。	○見いだした改善策を具体的な漫才の場面とを照らし合わせることができるように、漫才の様子を撮影した動画を再生できるタブレットを用意する。	◇改善策を台本や演技に反映させながら練習している。 ＜行動②＞
	3	○専門家に向けた発表会のリハーサルを行い、感想を基に改善策を話し合い、練習や修正をする。	○「客の反応に合わせること」等の新たな角度から改善策を見いだせるように、友達の感想と課題を解決した具体図を照らし合わせる機会を設定する。	◇自分たちの班の漫才の改善策を、新たな角度から根拠を明確にして発言したり記述したりしている。 ＜発言・ノート②＞
	5	○専門家に向けて発表をし、評価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。	○専門家からの感想をよい点と不十分な点に分類し、改善点を明確にできるように、PMNシートの用意をする。	◇専門家からの評価を基にした改善策を自分たちの漫才に反映させている。 ＜行動②＞
・ま 生と かめ する	2	○校内で漫才発表会を行い、その感想を基に自分たちができるようになったことと、これから取り組みたいことについて話し合う。	○6年生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発言したり記述したりしている。 ＜発言・ノート③＞

小軌	3 広がれ！みんなの楽しい漫才（34時間）			
目標	コロナ禍で苦しんでいる人々に元気になってもらう漫才発表会を企画し開催することを通して、相手の反応に応じたり立場を想像したりして解決方法を導くこと、自分も楽しみながら話すこと等、相手を楽しませるために大切なことと、その難しさを自覚し、相手との関わり方を問い直す。			
評価規準	<p>(①知・技) 人を笑わせて楽しませることや間の取り方やリズム等の話し方、人を楽しませる雰囲気作りといった人を笑わせて楽しませる漫才の特徴・よさを理解している。漫才についての調査結果や漫才の特徴・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・判・表) 多くの人を笑わせて楽しませることについての課題を設定し、漫才について調べ、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主体的態度) 多くの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	指導上の留意点	
で あ う	4	○地域の人が社会に対して抱く不安感についての調査結果を基に、課題をつかむ 課題 より多くの人に笑いを通して明るい気持ちになってもらうにはどうしたらよいのだろう	○自分たちの漫才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、校内での発表会のアンケート結果をまとめた掲示物を用意する。	◇今までに得た、自分たちの漫才への評価を基に、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。 ＜発言・ノート②＞
	3	○漫才の発表会を開催する会場や発表会の形態について話し合い、計画を立てる。	○自分たちの漫才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、ゴールイメージを整理する視点「評価する人」と「評価してもらうこと」を提示する。	◇整理する視点に沿って具体的に想定した姿について、複数発言したり記述したりしている。 ＜発言・ノート①＞
か か わ る	7	○漫才の魅力とその発信方法について話し合い、発表会の内容を定める。	○複数のPR方法の中からPR方法の特徴・よさを根拠に選択できるように、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方法の特徴・よさを基に、PR方法について記述したり発言したりしている。 ＜シート・発言②＞
	8	○役割分担に沿って発表会の準備をする。	○自分たちの漫才の特徴を生かした発表会の分担を考えられるように、カメラアングルを記述する会場図を用意する。	◇自分たちの漫才の特徴を生かす方法を根拠に役割分担について発言している。 ＜発言②＞
	5	○リハーサルをし、成果と問題点について話し合う。	○リハーサルでの改善点を明確にできるように、感想を成果と改善点に分類する学習シートを用意する。	◇自分たちの漫才の感想を成果と改善点に分類している。 ＜発言・ノート②＞
	5	○リハーサルで得た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、客と専門家からの感想を整理するPMNシートの用意をする。	◇自分たちの班の漫才や漫才発表会の改善策について、根拠を明確にして発言したり記述したりしている。 ＜発言・ノート②＞
・ま 生と かめ する	1	○漫才の発表会を開催する。(You Tube live)	○参観者の反応に合わせて発表できるように、参観者の反応を写した大型モニターを用意する。	◇参観者の反応に合わせて自分たちなりの漫才を発表している。 ＜行動①＞
	1	○発表会の成果について話し合う。	○発表会の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、参観者の感想を照らし合わせる機会を設定する。	◇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発言したり記述したりしている。 ＜発言・ノート③＞

小軌	4 自分の成長をふりかえろう (4時間)		
目標	これまでの自分たちが取り組んできたことを振り返るを通して、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を実感し、人を笑わせて楽しむことに関わる自分の生き方を広げる。		
評価規準	(①知・技) 間の取り方やリズム等の話し方、人を楽しませる雰囲気作りといった人を笑わせて楽しませる取組の特徴・よさを理解している。 漫才の発表会の感想を比較・分類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。 (②思・判・表) 取組の成果を振り返るための課題を設定し、漫才の発表会の感想等を根拠として解決方法を導き、実践している。 (③主体的態度) 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。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
であう	1	○漫才の発表会の参会者の感想や自分たちの感想を話し合い、課題をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> 課題 自分たちの取組は地域の人のためになったのだろうか </div>	○自分たちの成長や参観者の反応を捉えられるように、発表会の様子を撮影した動画を用意する。
かかわる	2	○自分たちの取組の成果を話し合う。	○発表会での感想を校内発表会での感想と比較できるように、感想を分類する二次元表を用意する。
・ま生とかめする	1	○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についての概念的理解の深まりや、自分の生き方の変化を実感できるように、人を笑わせて楽しませること、漫才への印象について記述した単元開始時のノート及び掲示物を見直す機会を設定する。
			評価項目<評価方法(観点)> ※太字は記録に残す評価
			◇今までに得た、自分たちの漫才への評価を基に、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。 <発言・ノート②>
			◇発表会の成果を1学期の様子との違いに基づいて発言したり記述したりしている。 <ノート②>
			◇人を楽しませて幸せにすることに対する概念的 <u>理解や、変化した自分の生き方への思い</u> を記述している。 <ノート①②③>