

## 第2学年1組 国語科学習指導案

授業日 平成29年9月29日(金) 授業A  
 授業者 附属新潟小学校 教諭 里村 穰  
 会場 附属新潟小学校 2年1組教室

**1 単元名** ここがわたしの「おもしろい場面」  
 教材文「名前を見てちょうだい」(東京書籍『新編 新しい国語』二下)

### 2 本単元の価値

本単元は、学習指導要領第2章第1節国語における第1学年及び第2学年の「2 内容C 読むこと(1) ウ・エ、伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項(1)イ(ウ)・(カ)」を受けて設定する。なお、新学習指導要領において関連する内容も考慮して設定する。

<p>2 内容 C読むこと          (1)読むことのできる能力を育てるため、次の事項について指導する。          ウ 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むこと。          エ 文章の中の大事な言葉や文を書き抜くこと。          (伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項)          (1)イ 言葉の特徴やきまりに関する事項          (ウ) 言葉には、意味による語句のまとまりがあることに気付くこと。          (カ) 文の中における主語と述語との関係に注意すること。</p> <p><b>【新学習指導要領】第2章 第1節 国語 第2 2内容</b>          (知識及び技能)          (1)オ 身近なことを表す語句の量を増し、語や文章の中で使うとともに、言葉には意味による語句のまとまりがあることに気付き、語彙を豊かにすること。          カ 文の中における主語と述語との関係に気付くこと。          (思考力・判断力・表現力等) C読むこと          イ 場面の様子や登場人物の行動など、内容の大体を捉えること。          エ 場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像すること。</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

本単元で扱う教材文「名前を見てちょうだい」は、「えっちゃん(うめだえつこ)・お母さん・きつね(のはらこんきち)・牛(はたなかもうこ)・大男」の5人が登場する物語文である。六つの場面で構成されており、「つよい風がふいてきて、～」「こら、ぼうし、まてえ」「ぼうしは、リボンをはひらさせながら、〇〇の方へとんでいきます」という言葉で場面転換していく。また、えっちゃんがきつねや牛と出会う場面では、「赤いぼうしをちょこんとかぶった」「名前を見てちょうだい」「すましてこたえました」「しぶしぶぼうしをぬいで～」という言葉が繰り返し出てくる。そして、擬声語や擬態語も多用されている。それぞれの場面でこれらの言葉で表されている登場人物の様子が、物語の山場である大男と出会う場面に変化する。具体的には、次のような言葉で表現されている。

【えっちゃんに関わる言葉】	【きつねに関わる言葉】	【牛に関わる言葉】
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「う、め、だ、え、つ、こ。うふっ。ありがとう」</li> <li>・ぼうしをぎゅうっとかぶりしました</li> <li>・「こら、ぼうし、まてえ」</li> <li>・走りだしました</li> <li>・頭をゆびさして、言いました</li> <li>・「名前を見てちょうだい」</li> <li>・「へんねえ」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・赤いぼうしをちょこんとかぶった</li> <li>・白いすすきをもって、プープーふいていました</li> <li>・すましてこたえました</li> <li>・しぶしぶぼうしをぬいで、名前のところを見せました</li> <li>・「ほうら、ぼくの名前～」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・赤いぼうしをちょこんとかぶった</li> <li>・青い空をまぶしそうに見上げていました</li> <li>・すましてこたえました</li> <li>・しぶしぶぼうしをぬいで、名前のところを見せました</li> <li>・「ほうら、わたしの名前～」</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・むねをはって、大男をきりりと見上げて言いました</li> <li>・「あたしは帰らないわ。だって、あたしのぼうしだもん」</li> <li>・体から湯気がもうもうと出てきました</li> <li>・ぐわあんと大きくなりました</li> <li>・たたみのような手のひらをまっすぐのばして言いました</li> <li>・「あたしのぼうしをかえなさい」</li> <li>・「ああ、よかった」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・後ずさりをしながら、つぶつぶやきました</li> <li>・「早く帰らなくちゃね。いそがしくて、いそがしくて」</li> <li>・くるりとむきをかえると、風のように走っていったまいました</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・後ずさりをしながら、ぶつぶつぶやきました</li> <li>・「早く、帰らなくっちゃ。いそがしくて、いそがしくて」</li> <li>・くるりとむきをかえると、風のように走っていったまいました</li> </ul>

このような教材文を扱う本単元では、『お話しBOX』をつくり、『名前を見てちょうだい』を1年生に紹介する」という言語活動を設定する。「お話しBOX」とは、ペープサートで物語を演じる際に必要な登場人物の紙人形と背景の絵、物語の各場面の中で一番面白いと思う場面を紹介する「おすすめカード」を入れたものである。

本単元の価値は、このような言語活動を通して、文の中における主語と述語との関係に関する知識・技能や、登場人物に関する言葉を基に、登場人物の行動を具体的に想像する力等の資質・能力を育成することができることである。設定した言語活動には、物語の各場面の中で一番面白いと思う場面を選び、その場面がどのような場面なのかを紹介する活動を含めている。場面の様子をとらえるためには、登場人物に関する言葉を手掛かりに考える。その際に子どもは、前述の資質・能力を発揮して場面の様子をとらえていく。

### 3 本単元で目指す姿

#### 言葉と言葉を関係付けて読み、物語の山場の様子をとらえる子ども

具体的には、登場人物に関する言葉の意味に着目し、場面の様子と言葉とを関係付ける「見方・考え方」を働かせ、登場人物に関する言葉を基に、登場人物の行動を具体的に想像する力（②思考力・判断力・表現力）等の資質・能力を発揮して、登場人物に関する複数の言葉を根拠として物語の山場の面白さを表現している子どもである。

＜「おすすめカード」の記述例＞

一番おもしろい場面は、大男と出会う場面です。りゅうは、きつねや牛は、えっちゃんとお会ったときはすましてこたえていたけれど、大男とお会ったら風のように走って帰ってしまいます。けれど、えっちゃんは、きつねや牛とちがって大男とお会っても帰りません。きつねや牛とお会ったときは「へんねえ」とだけ言っていたけれど、大男と同じ大きさになって、「あたしのぼうしをかえしなさい」とすごく怒って言って、ぼうしをとりもどします。このように、大男とお会うことで、えっちゃん、きつね、牛の様子が大きく変わる場面だからです。

### 4 本単元で育成する資質・能力

単元カード参照

### 5 指導計画 全10時間 (30Q)

単元カード参照

### 6 指導の構想

単元の導入では、まず、『お話しBOX』をつくり、『名前を見てちょうだい』を1年生に紹介する」という言語活動と「お話しBOX」の基版とを提示し、学習への意欲を高める。次に、教材文「名前を見てちょうだい」と出合わせ、繰り返し音読をさせる。そして、ペープサートで物語を演じる際に必要な登場人物の紙人形と背景の絵とを問い、「どこで・誰が・何をしたのか」という観点でワークシートにまとめさせる。その後、登場人物の紙人形と背景の絵をつくらせ、役割読みをさせて、内容の大体をとらえさせる。

このようにして物語の内容の大体をとらえた子どもに、「この物語の中で一番面白いと思う場面はどこか。どうしてそう思ったか。どの言葉からそう思ったか」と問い、「お話しBOX」に入れる「おすすめカード」の下書きを書く場を設定する。子どもは、一番面白いと思った場面、その理由と根拠とを表出する。多くの子どもは、六つの場面の中から一番面白いと思った場面として、物語の山場である大男と出会う場面を選択する。しかし、例えば「一番面白い場面は、大男とお出会う場面です。大男と同じ大きさになったえっちゃんを見て、大男がしぼんで見えなくなるところが面白いからです。『ぶるぶるふるえながら、空気のもれる風船のように』という言葉から、そう思いました」などと、場面の様子を単線的にとらえている(C0)。このような子どもに、次のように働き掛ける。

#### 働き掛け1

根拠となる言葉を複数提示し、感じた疑問とその理由とを問う。

言葉の意味に着目した問いをもたせるための働き掛けである。

まず、物語の各場面の中で、大男とお出会う場面が一番面白いという意見が最も多かったことを伝える。その後、その根拠となる言葉を複数提示する。その際、直接的な表現の言葉（「ぶるぶるふるえながら、空気のもれる風船のように」「湯気を立てたえっちゃんの体が、また、ぐわあんと大きくなりました」）と、間接的な表現の言葉（「早く帰らなくっちゃ。いそがしくて、いそがしくて」「くりりとむきをかえると、風のように走って行ってしまいました」）とを示す。こうすることで、子どもの認識にズレを生ませ、登場人物に関する言葉の意味に着目し、場面の様子と言葉とを関係付ける「見方・考え方」を引き出すのである。子どもは、「どうしてその言葉なのだろう」などと、提示された言葉と自分が根拠として挙げていた言葉との相違に気付き、疑問を感じる。

次に、感じた疑問とその理由とを問う。理由を表出させることで、登場人物に関する言葉の意味に着目し、場面の様子と言葉とを関係付ける「見方・考え方」を明確化させ、言葉の意味に着目した学習課題の設定へとつなげるのである。自分の考えていた言葉とは異なる言葉が挙げられることで、子どもは、「どうしてその言葉が、この場面の面白さが分かる言葉なのかが分からないから」などと、登場人物に関する言葉の意味に着目し、場面の様子と言葉とを関係付ける「見方・考え方」を働かせ始め、問いをもつ。このような子どもの発言をまとめ、「どの言葉から、大男とお出会う場面のどのような面白さが分かるか」という学習課題を提示する。

## 働き掛け2

提示した言葉を分類提示して分かることを問うた後に、どのような言葉を見付けるか、見付けるためにどうするかを問う。

課題解決の見通しをもたせるための働き掛けである。

まず、提示した言葉を、登場人物ごとに分類して提示（えっちゃん：「湯気を立てたえっちゃんの体が、また、ぐわあんと大きくなりました」、大男：「ぶるぶるふるえながら、空気のもれる風船のように」、きつねと牛：「早く帰らなくっちゃ。いそがしくて、いそがしくて」「くるりとむきをかえると、風のように走ってってしまいました」）する。こうすることで、「登場人物の変化の様子が分かる言葉にヒントがありそうだ」などと、考える手掛かりをつかませるのである。

次に、「それぞれの言葉から、どんなことが分かるか」と、分類提示した言葉から分かることを問う。子どもは、「どの言葉も、登場人物の様子が分かる言葉だ」「どの言葉も、登場人物の様子が変わったことが分かる言葉だ」などと、登場人物の変化の様子が分かる言葉であることをつかむ。

そして、どのような言葉を見付けるか、見付けるためにどうするかを問う。子どもは、**登場人物に関する言葉の意味に着目し、場面の様子と言葉とを関係付ける**「見方・考え方」を働かせ、「登場人物の様子が分かる言葉を見付けて、様子がどのように変わったのかを考えるとよいと思う。そのためにもう一度教科書を読む」などと、目的に応じて読書しようとする態度（③態度）を発揮して、課題解決の見通しをもつ。また、「近くの友達と相談しながら、どの言葉なのかを考えたい」などの方法も挙げる。「様子がどのように変わったのかを考える」などの発言を受けて、イメージマップを与える。

## 働き掛け3

話し合う観点を提示して少人数グループで話し合う場を設定した後、大男と出会う場面の面白さを紹介するために必要な言葉を問う。

文章の文脈に即して言葉を吟味させ、紹介に必要な言葉を判断させるための働き掛けである。

まず、話し合う観点を提示して生活班（3～4人）で話し合う場を設定する。提示する観点は、「大男と出会う場面の面白さが分かる言葉はどの言葉か」「その言葉から分かることは何か」である。観点を提示することで、文章の文脈に即して言葉を吟味させるのである。子どもは、**登場人物に関する言葉の意味に着目し、場面の様子と言葉とを関係付ける**「見方・考え方」を働かせ、文の中における主語と述語との関係に関する知識・技能（①知識・技能）や、登場人物に関する言葉を基に、登場人物の行動を具体的に想像する力（②思考力・判断力・表現力）を発揮して、登場人物の変化の様子が分かる言葉を選ぶ。そして、少人数グループで「大男と出会う前の様子が分かるのは、この言葉だ。大男と出会った後の様子が分かるのは、この言葉だ。これらの言葉から、登場人物の〇〇〇〇という気持ちが分かる」などと話し合い（協働性）、その言葉から分かることをイメージマップに書き込み（ツール活用能力）ながら、文章の文脈に即して言葉を吟味していく。

次に、大男と出会う場面の面白さを紹介するために必要な言葉を問う。子どもは、**登場人物に関する言葉の意味に着目し、場面の様子と言葉とを関係付ける**「見方・考え方」を働かせ、文章の中の重要な言葉や文を選び出す力（②思考力・判断力・表現力）を発揮して、「えっちゃんや大男の変化だけでなく、きつねや牛の変化も紹介すると、もっと面白さが伝わると思う。だから、きつねと牛の様子の変化が分かるこの言葉とこの言葉も使おう」などと、複数の言葉を判断する。

## 働き掛け4

「おすすめカード」を書く場を設定する。

判断した複数の言葉を根拠として、物語の山場の様子を表現させるための働き掛けである。

「おすすめカード」を書く場を設定する。子どもは、必要だと判断した複数の言葉を根拠として、大男と出会う場面の様子を表現する。このようにして、**言葉と言葉を関係付けて読み、物語の山場の様子をとらえる子ども（Cn）**となる。

## 働き掛け5

一番面白いと思う場面の様子をとらえることができた理由を問う。

発揮した様々な資質・能力の自覚を促すための働き掛けである。

物語の山場の様子をとらえた子どもに、一番面白いと思う場面の様子をとらえることができた理由を問い、「振り返りシート」に記述させる。子どもは、「誰がどうしたのかが分かる言葉を見付けることができたから」「見付けた言葉から登場人物がどのように変わったのかを考えることができたから」「大男と出会う場面の面白さが分かる言葉を見付けるために、物語を読むことができたから」などと、ここまでの過程で発揮した資質・能力を自覚する。

## 7 本時の構想（本時 6/10時間）

### (1) ねらい

登場人物に関する言葉を基に、登場人物の行動を具体的に想像して、物語の一番面白い場面を紹介するために必要な言葉を判断することができる。

(2) 主張 (展開) 3Q (45分)

このような子どもに (C0)

- 言語活動と「お話BOX」の基版とを知り、学習への意欲をもっている。
- 教材文「名前を見てちょうだい」をペープサートで演じることを通して、物語の内容の大体をとらえている。また、登場人物の紙人形と背景の絵をつくっている。
- 「お話BOX」に入れる「おすすめカード」を書くため、「どの場面・どうして・どの言葉から」の3観点でワークシートに記述しているが、場面の様子を単線的にとらえている。

このように働きかけると【働き掛け1】

- 根拠となる言葉を複数提示し、感じた疑問とその理由とを問う。
  - ・説明「前の時間に、『名前を見てちょうだい』のそれぞれの場面の中で、一番面白い場面がどこかを書きましたね」
- ※ 場面の背景 (家・家の門のところ・野原・こがね色のはたけ・七色の林・あっこちゃんの家) の絵を掲示する。
- ※ 多くの人が大男と出会う場面を選んでいて結果を伝える。
  - ・説明「大男と出会う場面が一番面白いと選んだのは、この言葉からだそうです」
- ※ まず直接的な表現の言葉を示し、次に間接的な表現の言葉を示す。
  - ・発問「どんなことに『ハテナ』と思ったのですか」「どうして『ハテナ』と思ったのですか」
- ※ ワークシートを配付し、感じた疑問をワークシートの①に、その理由をワークシートの②に記述させる。
- ※ 記述した内容を発表させ、子どもの発言を整理して板書する。
- ※ 同じように疑問を感じているかを、全体で挙手で確認する。
- ※ 子どもの発言をまとめ、「どの言葉から、大男と出会う場面のどのような面白さが分かるか」を、学習課題として板書する。
- ※ 設定された学習課題でよいかを、全体に挙手で確認する。

このようになり (C1)

- 一番面白い場面として大男と出会う場面が選ばれた根拠となる言葉を知り、言葉の意味に着目した問いをもつ。
  - ・やっぱり。大男と出会う場面を選ぶ人が多かったんだ。
  - ・そうそう。「ぶるぶるふるえながら、空気のもれる風船のように」という言葉で、この場面が一番面白いことが分かるよ。
  - ・えー。何で。ぼくが考えていた言葉と違う。
  - ・どうしてその言葉なのかなと思いました。
  - ・どうしてその言葉が、大男と出会う場面の面白さが分かる言葉なのかなと思いました。
  - ・どうして、「早く帰らなくっちゃ。いそがしくて、いそがしくて」という言葉がこの場面の面白さが分かる言葉なのかが分からないからです。
- ※ どのような疑問やその理由を記述、発言している、あるいは、全体確認において挙手している状態を、登場人物に関する言葉の意味に着目し、場面の様子と言葉とを関係付ける「見方・考え方」を働かせ始め、問いをもった姿と判断する。

このように働きかけると【働き掛け2】

- 提示した言葉を分類掲示して分かることを問うた後に、どのような言葉を見付けるか、見付けるためにどうするかを問う。
- ※ 提示した言葉を、登場人物ごとに分類掲示する。
  - ・えっちゃん：湯気を立てたえっちゃんの体が、また、ぐわあんと大きくなりました。
  - ・大男：ぶるぶるふるえながら、空気のもれる風船のように
  - ・きつねと牛：「早く帰らなくっちゃ。いそがしくて、いそがしくて。」  
くるりとむきをかえると、風のように走って行ってしまいました。
- ・発問「では、ここに貼られている言葉からは、どんなことが分かりますか」
- ※ 子どもの発言を受け、分類掲示した言葉をラベリングしたり、分かることをその言葉の付近に書いたりする。
- ・発問「大男と出会う場面の面白さを紹介するために、どんな言葉を見付けるとよいですか」
- ※ どのような言葉を見付けるとよいと考えているのかを、ワークシートの③に記述させる。
- ※ 記述した内容を発表させ、子どもの発言を整理して板書する。
- ※ 必要に応じ、子どもの発言内容を全体に問い返す。
  - 「○○さんの言いたいことは分かりましたか」「つなげる人はいますか」
- ・発問「このような言葉を見付けるためには、どうするとよいですか」
- ※ どのように言葉を見付けるとよいと考えているのかを、ワークシートの④に記述させる。
- ※ 記述した内容を発表させ、子どもの発言を整理して板書する。
- ※ 同じような理由で教材文を読もうとしているかを、全体に挙手で確認する。
- ※ 「様子がどのように変わったのかを考える」などの子どもの発言を受けて、イメージマップを与える。

### このようになり (G2)

- 課題解決の見通しをもつ。
  - ・「湯気を立てたえっちゃんの体が、また、ぐわあんと大きくなりました」は、えっちゃんがすごく怒っていることが分かる言葉だ。
  - ・「くるとむきをかえると、風のように走って行ってしまいました」は、きつねや牛が慌てて帰っていることが分かる言葉だよ。
  - ・えっちゃんがすごく怒っていたり、きつねや牛が慌てていたりすることが分かるから、どの言葉も、登場人物の様子が分かる言葉だと思う。
  - ・付け足して、どの言葉も登場人物の様子が変わったことが分かる言葉だと思います。
  - ・登場人物の様子が分かる言葉を見付けて、登場人物の様子がどのように変わったのかを考えればいいと思います。
  - ・えっちゃん、きつねや牛の様子が分かる言葉を探すために、もう一度教科書を読み直します。
  - ・登場人物の言ったことやしたこと、言葉に気を付けて、教科書を読み直したいです。
  - ・近くの人と相談しながら考えたいです。相談しながら考えた方が、探しやすいと思うからです。
- ※ .....のように、場面の様子をとらえるために教材文を読もうとする趣旨の発言をしている、あるいは、全体確認において同意の反応（挙手・つぶやき・頷き）を示している状態を、③態度を発揮した姿と判断する。

### このように働き掛けると【働き掛け3】

- 話し合う観点を提示して少人数グループで話し合う場を設定する。
  - ・指示「それではこれから、どの言葉から大男と出会う場面のどのような面白さが分かるかを班で話し合しましょう」
- ※ 机を班の形態にさせ、話し合いの観点を提示する。
  - ①大男と出会う場面の面白さが分かる言葉はどの言葉か
  - ②その言葉から分かることは何か
- ※ 選んだ言葉とその言葉から分かることを、イメージマップに記述させる。
- ※ 適宜各班へ行き、どの言葉を選んだのか、その言葉から分かることが何かを問うていく。
  - ・指示「どの言葉について話し合ったのか、その言葉から分かることを発表してください」
- ※ 子どもの発言を、整理して板書する。
- ※ その言葉について、同じように考えていたかを全体で確認する。
- 大男と出会う場面の面白さを紹介するために必要な言葉を問う。
  - ・発問「大男と出会う場面の面白さを紹介するために、『名前を見てちょうだい』の中のどの言葉が必要ですか」
- ※ 紹介するために必要だと判断した言葉をワークシートの⑤に記述させる。
- ※ 数名の子どもに、紹介するためにどの言葉が必要だと判断したのかを発表させる。

### このようになり (G3)

- 文章の文脈に即して言葉を吟味する。
  - (少人数グループでの話し合いの一例)
  - ・えっちゃんが言った「あたしのぼうしをかえしなさい」は、どうかな。
  - ・そうだよね。その言葉から、えっちゃんが大男にすごく怒っている気持ちがあると思うな。
  - ・だったら、えっちゃんが言った「へんねえ」も、どうかな。
  - ・どうして。その言葉から、どんなことが分かるの。
  - ・「へんねえ」って、えっちゃんがきつねや牛に言っているけど、大男には言っていないよね。えっちゃんが初めは怒っていなかったけれど、大男と出会ってすごく怒っていることが分かると思う。
  - (話し合いの内容発表の一例)
  - ・ぼくたちの班では、えっちゃんが言った言葉で、「へんねえ」と「あたしのぼうしをかえしなさい」という言葉が出ました。この言葉から、えっちゃんが大男にすごく怒っているという気持ちに変わったことが分かると思います。
- ※ .....のように、登場人物の言動に関する発言をしている姿を、①知識・技能を発揮した姿と判断する。
- ※ .....のように、登場人物に関する言葉から、登場人物の行動を具体的に想像している姿を、②思考力・判断力・表現力を発揮した姿と判断する。
- 大男と出会う場面の面白さを紹介するために必要な言葉を判断する。
  - ・紹介するために、「へんねえ」と「あたしのぼうしをかえしなさい」、「すましてこたえました」と「風のように走って行ってしまいました」という言葉が必要だと思いました。えっちゃんときつねや牛との様子が大きく変わったことが分かって、この場面の面白さが分かるからです。
- ※ .....のように、根拠となる複数の言葉を判断している姿を、②思考力・判断力・表現力を発揮した姿と判断する。

### このように働き掛けると【働き掛け4】

- 「おすすめカード」を書く場を設定する。
  - ・ 指示「これまでの学習をいかして、『おすすめカード』を書きましょう」
  - ※ 「おすすめカード」を配付する。

### このようになり (Cn)

- 判断した複数の言葉を根拠として、物語の山場の場面の様子を表現する。  
＜「おすすめカード」の記述例＞  
一番おもしろい場面は、大男と出会う場面です。りゅうは、きつねや牛は、えっちゃんとお会ったときはすましてこたえていたけれど、大男と会ったら風のように走って帰ってしまいます。けれど、えっちゃんは、きつねや牛とちがって大男と会っても帰りません。きつねや牛とお会ったときは「へんねえ」とだけ言っていたけれど、大男と同じ大きさになって、「あたしのほうしをかえしなさい」とすごく怒って言って、ほうしをとりもどします。このように、大男と出会うことで、えっちゃん、きつね、牛の様子が大きく変わる場面だからです。

### このように働き掛けると【働き掛け5】

- 一番面白いと思う場面の様子をとらえることができた理由を問う。
  - ・ 説明 『おすすめカード』を書くことができたね」
  - ・ 発問 『おすすめカード』を書くことができたのは、どうしてですか」
  - ※ 振り返りシートを配付する。
  - ※ ここまでの学習を振り返らせ、どのようなことができたかという観点で振り返りシートに記述させる。

### このようになる

- ここまでの学習を振り返り、発揮した資質・能力を自覚する。
  - ・ 大男と出会った場面の「おもしろさ」を紹介するために、登場人物が言った言葉やした言葉を見付けることができたからです。(①知識・技能)
  - ・ 登場人物の言った言葉やした言葉から、登場人物の様子がどのように変わったのかを考えることができたからです。(②思考力・判断力・表現力)
  - ・ 大男と出会う場面の面白さが分かる言葉を見付けるために、お話を読むことができたからです。(③態度)

## 8 検証

### (1) 検証すること

- ① 構想した働き掛けにより、想定したCnになったか。
- ② 構想した働き掛けにより、想定した「見方・考え方」を働かせることができたか。
- ③ 構想した働き掛けにより、想定した資質・能力を発揮することができたか。

### (2) 検証の方法

- ① 働き掛け4を受けて、          のように、必要だと判断した複数の言葉を根拠として、物語の山場の場面の様子を表現しているかを、「おすすめカード」の記述から検証する。
- ② 働き掛け1を受けて、          のように、言葉の意味に対する疑問を表出したり、全体確認において挙手したりしていたかを、ワークシートの記述や発言、挙手から検証する。
- ③ 働き掛け2・3を受けて、次のような姿が見られたどうかを、記述及び発言、実際の子どもの姿から検証する。
  - ア 働き掛け2において、          のように、場面の様子をとらえるために教材文を読もうとする記述や発言、同意の反応を示す姿を、③態度を発揮した姿と判断する。
  - イ 働き掛け3において、          のように、登場人物の言動に関する発言をしている姿を、①知識・技能を発揮した姿と判断する。
  - ウ 働き掛け3において、          のように、登場人物に関する言葉から、登場人物の行動を具体的に想像している姿を、②思考力・判断力・表現力を発揮した姿と判断する。
  - エ 働き掛け3において、          のように、根拠となる複数の言葉を判断している姿を、②思考力・判断力・表現力を発揮した姿と判断する。