

III 検証授業の計画と実践の概要

1 単元名 作品のおもしろさを
「アナトール、工場へいく」

2 指導計画 (総時数 14時間)

次	時	学 習 活 動	仮説とのかかわり
二	1	全文を音読し、作品のおもしろさを中心に初発の感想を書く。	○ おもしろさを感じられる表現をもとに、文章の第一次の感想で、課題意識や学習意欲の高揚を図る。(感想)
	2	感想を話し合い、学習課題づくりをする。	
	3	ねずみの生活と人間の立場を対比する。	○ 登場人物の会話の中で、それぞれ考えをよきよく分る部分を選び出して視写させ、その違いを明確に活動を通して、自分の考えをより印象的に表すことは、相反する考えを対比することが、表現上有効であることに気づかせたい。(視写)
	4 検証1	人間の立場とアナトール、ガストンの考えを対比して読み取る。	
三	10	学習課題に触れながら、場面ごとのカードに基づいて感想を書く。	○ 感想カードから一番印象に残っていることをもとに感想をまとめ、発表する活動を通して、一次感想との比較や友達の感想文のよさを認め合い、更によりよい意欲を高める。(感想)
	11	感想を話し合い、一人一人の考え方の違いに気づき、自分の考えを深める。	
四	12 13 検証2	考え方の違う二人の人物を考え、想像して物語を書く。	○ アナトールの行為がより印象的に感じられるのは、対照的な存在が大きい。その表現方法を自分の文章に取りこめ、表現の技法を高め、表現力の向上を図る。(物語)
	14	物語の発表会をする。	

3 検証授業の実際

【検証1】(4/14)

(1) ねらい

ねずみに対する人間の見方、アナトール、ガストンの考え方の違いを読み取ることができる。

(2) 授業仮説

それぞれの人物の考え方を正しくとらえる場面において、中心的な部分を視写して対比する

活動を取り入れれば、主人公の考えがより深く理解できるようになるであろう。

(3) 実践の概要

登場人物の考え方を的確にとらえさせることが、物語の主題をつかむことには欠かせない。

そのために視写の活動を取り入れ、考え方がよ

く分かる描

写から人物の構造図を描いた。それぞれ相反する考え方の対比が、その後の作品のおもしろさにつながっていく。児童は、ガストンのあきらめの気持ちと、アナトールの悲しみを的確に把握することができた。

〈視写例〉

ガストン
「人は人、ねずみはねずみさ。ぼくらの家族だってものを食べるな。きやならんのだし、ねずみってものは、人の家でしか食へん物をあされないんだぜ。」

アナトール
「人から軽べつされたり、のけ者にされたりするなんて、だまらなないことだよ。ねずみだって、りっばな動物なんだ。ねずみにも、めいよってものがある。」

↓ 〈構造図の記載例〉

