次時には、既習事項を想起する際の拠り所となるものである。

四角形探検カードNo.4（　　の間）　月　日			
探検隊員氏名（　　）			
怪盗紳士からの挑戦状（今日のめあて）			
3つの形に共通しているとくちょうをさがそう			
探検方法	※　調べる観点		
調べて気がついたこと			
○			
○			
○			
まとめ			
※　定　義　・　性　質			
探検日記	※情意面を見るための自由記述	新しく発見できたか	
		調べ方がわかったか	
		進んで発表できたか	
	※仮説に関わる自己評価	発表するときにカードが役に立ったか	

また、単元全体を、「四角形宮殿」の中にさらわれた主人公を助け出す探検に出かけるというストーリーのもとに構成し、犯人からのメッセージに従って部屋を探し、その部屋の形の特徴を調べながら単元を展開していくことにした。

(2)　**「脱出カード」とは**

それぞれの部屋を出るには、「脱出カード」の問題に答えなければ出られないという設定をし、作図や弁別をしなければならない必然性を持たせたい。

カードの内容は主に作図であるが、子どもの認知面を評価するために、どのように考えて作図したかという根拠を記述する欄を設けた。

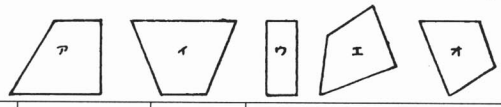
そのことにより、その図形の定義や性質を明らかにし、意識化を図りたい。

台形の間脱出カード

探検隊員氏名（　　）

第1問　2本の直線を加えていろいろな向きの台形をかきましょう。

第2問　次の図形の中から台形をえらびましょう。



記号		選んだわけ	

本当の探検はこれからだ！　怪盗紳士

(3)　既習の図形の相違に着目して調べる活動とは

既習の正方形や長方形の性質との共通点・相違点を調べる活動や、辺の長さ、角の大きさ、辺の並び方（平行）、対角線の交わり方など調べる際の観点を明らかにして取り組ませれば、発表するときにも自分の発見に自信を持ち説明することができるのではないかと考える。

Ⅲ　実践の概要

1　単元名　　四角形

2　指導計画（総時数16時間）　　（略）

3　検証授業の実際　　【検証1】（7／16）

(1)　ねらい

長方形の紙を2本の直線で切ってできる3つの四角形について共通している特徴を見つけだすことができる。

(2)　本時の意図