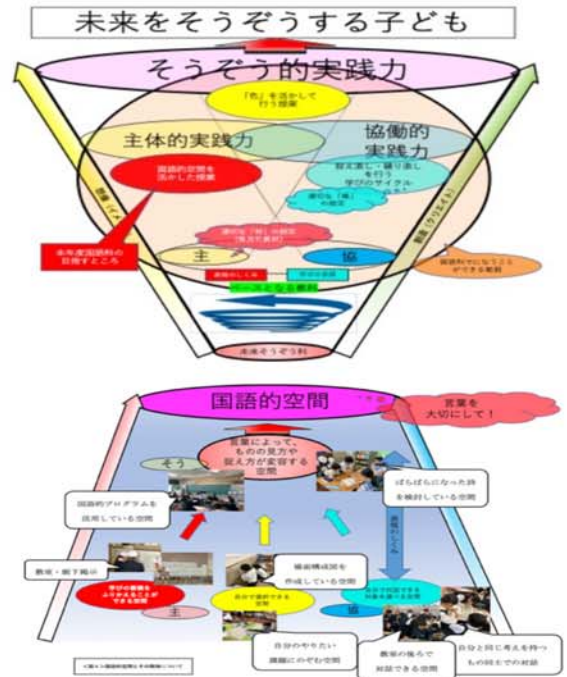
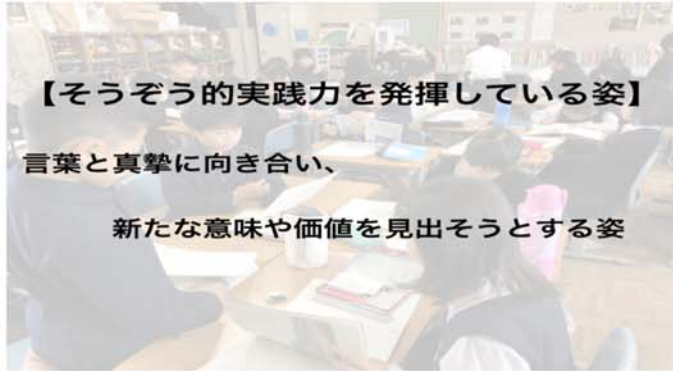


国語科 × 未来そうぞう 実践事例

国語科論

文学を愉しむ子ども

子どもの自発性を促すために必要な
国語的空間の設定



実践 3年 国語「物語ラビリスに挑戦！」

学習材の工夫：読みの方をを活かした課題設定



本時間の学習は、導入では、学校を巨大なラビリスに見立てて、その中で冒険をしながら課題にチャレンジしていくことを確認した。

その後、学習材の工夫として、3つの方法で読むことを行った。その3つとは、

- 1「名前」に着目して読む
- 2「動物」に着目して読む
- 3「物語を書く」ことを進める

の3つの方法である。それぞれの活動を行う場所は、理科室と図書館と音楽室に分かれており、それぞれの場所にある指示にしたがって課題にチャレンジすることになる。このとき児童は自分の好きな場所について課題にチャレンジすることができる。そして、課題が終われば教室に戻ってきてどのような課題にチャレンジしたか等を交流する。

単元の最後には、各課題で学んだことを活かして「ゆうすげ村の小さな旅館」を読んだ。このように、自ら選んだ課題にチャレンジすることにより、「主体的実践力」を発揮することができる。

国語的空間：Ⅲ自分で選択できる空間

Ⅳ言葉によって、もの見方や捉え方が変容する空間

本時間では、3つの課題を自分で選ぶことにより、主体的に取り組む姿がみられた。3つの課題内容は以下の通りである。

- ①「名前」ゆうすげ村の小さな旅館にでてくる美月や宇佐美さんなど、ウサギの証拠をさがす
- ②「動物」ほかの動物が活躍している物語をさがす。
- ③「物語を書く」動物が登場して不思議なことがおこる物語を自分たちで作ってみる。



3つの課題を終えたあと、これらの見方や捉え方を活かすことにより、「ゆうすげ村の小さな旅館」に対しての見方や考え方の捉え直しを行うことができ、自分の考えをまとめる際に練り直しが行われる。



評価：座席表とテキストマイニング

評価については毎回 iPad を使って自身のふりかえりを行っている。また、そのデータを使って「座席表」や「テキストマイニング」の作成なども行い、自己評価の充実をはかっている。

生徒名	課題1	課題2	課題3	総合評価
山田 太郎	名前	動物	物語	A
鈴木 花子	名前	動物	物語	B
田中 健太	名前	動物	物語	C
佐藤 美咲	名前	動物	物語	D
高橋 誠也	名前	動物	物語	E

