

○単元で育成したい資質・能力

○話や文章の構成や展開、解説文の特徴について理解することができる。（知識及び技能(1)カ文や文章）
 ◎自分の見方や考えを伝えるために、筋道の通った文章となるように、文章全体の構成や展開を考えることができる。（思考力、判断力、表現力等 B書くことイ構成の検討）
 ◎自分で解説文を書く参考にするために、高畑勲さんの解説文から、必要な情報を見つけたり、論の進め方について考えたりすることができる。（思考力、判断力、表現力等 C読むことウ精査・解釈）
 ○解説文で魅力を発信するために、見通しをもって最後まで粘り強く取り組むことができる。（学びに向かう力、人間性等）

○本時のめあて(付けたい力)

自分の選んだ絵の「わたしはこう見る」を表現するために、高畑勲さんの文の中から、高畑勲さんの着眼点や見方を事実と意見に分けて情報を見つけ整理することができる。（思判表Cウ）

○二つの側面、三つのプロセスとの関係

二つの側面
 A…主に文章や図、グラフから読み解き理解する力
 B…主に他者とのやりとりから読み解き理解する力
 三つのプロセス
 ①…発見・蓄積 必要な情報を確かに取り出す
 ②…分析・整理 情報を比較し、関連付けて整理する
 ③…理解・再構築 自分なりに解決し、知識を再構築する

 A①…教材文から、高畑勲さんが何に注目して、どう描いているか、情報を読み取る。
 B①…友達と話し合う中で、1人では読み取れなかった情報に気付く。
 B③…この時間に学習して分かったことを自分なりにまとめている。

○本時の展開(児童の反応予測・思考の流れ、板書計画等)

<p>(1) 自分の選んだ絵の「わたしはこう見る」を絵に書き込んだメモを見直す。(3分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 兎が猿のお坊さんのために果物を運んでいる。 ・ 猿の口から出ているけむりのようなものは、お経を唱えていると思う。 ・ 兎と蛙が弓道の試合をしている。 ・ きつねのしっぽを燃やしてけむりをだしている。 <p>(2) 学習のめあてをもつ。(2分) 「わたしはこう見る」を解説文に書くために、「高畑勲さんはこう見る」を明らかにしようという学習めあてをもち、着眼点について教材文から学んでいく。 ↓ 高畑勲さんは絵のどんなところを見ているか、「何に注目しているか」「注目した部分について、どのように描いているか」について考える。</p>	<p>(3) 自分の解説文に生かすために、高畑勲さんの着眼点を明らかにする。(25分)</p> <p>①全体で学習の仕方を確認する。(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 筆運びに注目していて、「のびのびと見事」や「その気品」と描いている。 ・ 耳の先だけがぼちんと黒いの注目していて、「北国のウサギ」と言っている。 ・ 正確にしっかりと描いていることに注目していて、「今ひょいと立って遊び始めたのだとしか思えない」と描いている。 ・ まだら模様があって、いく筋か背中が盛り上がっていることに注目していて、トノサマガエルと言っている。 <p>②1人で考える。(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 蛙の口から線が出ていることに注目していて、「けむりかな、それとも息かな。」と言っている。 ・ 「ええい!」とか、「ゲロロツ」とか、気合いの声とも言っている。 ・ 他にもあるのかなあ。分からないから友達と話し合いたい! 	<p>③グループで話し合う。(10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ もんどりうってって何? ・ 一回転していることで、その兎の背中や右足の線に注目してるんじゃないかな。 ・ 勢いがあるって言っているよ。 ・ 絵が止まっていない。動きがある。とも言っている。 ・ 笑っているは、注目しているところ? ・ もやもやしたことを解決するために、みんなで話し合おう。 <p>④全体で共に学び合う(10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 笑っている。って注目しているところかな。 ・ 目と口に注目していて、そこから笑っていると感じたんじゃないかな。 ・ 「たいしたものだ。」と言っているけれど、何に注目してそう思ったのかなあ。 ・ 目も口も笑っていることがはっきりとわかるような筆さばきに注目していると思う。 <p>(4) 学習を振り返る。(10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 高畑勲さんは、ただ何となく絵を見ているだけではなかった。何に注目して、どう描いているかが分かった。
---	--	--