

単元名 走れメロス (東京書籍)

本時2 / 6時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

冒頭からメロスが王城を出発するまでの場面から、登場人物の人物像を捉えることができる。(思・判・表)

抽象化



目的に応じて、物事の特徴や要点を、適切に抜き出す。 Stage3

本時のねらいとプログラミング的思考との関連性

本時の学習では、プログラミング的思考の中の抽象化の思考を取り入れ、登場人物の人物像を捉えるために、登場人物の特徴が表れている表現を探し、その中からキャッチフレーズに適している表現を抜き出す活動に取り組む。表現を抜き出させ、人物の特徴を関連付けさせることにより、本時のねらいを効果的に達成できる。

学習ツール

Viscuit

Scratch

スライド

スプレッドシート

無

プログラミング的思考に関する活動の流れ (展開を想定)

●教師の発問・指示

◇指導上の留意点

※学習ツールを使用する際の留意点

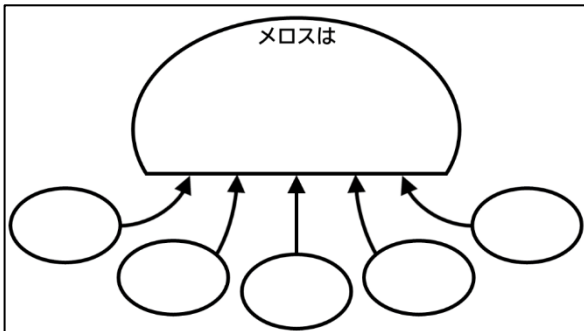
導入

1 課題を確認する。

メロスと王の人物像を表すキャッチフレーズを付けよう。

2 メロスと王の人物像が表れている表現を探し、クラゲチャートに入力する。

【実際のスライドの画面】



展開

3 表現を基に、メロスと王のキャッチフレーズを考える。

終末

4 ペアになり、お互いの考えを交流する。

●「冒頭からメロスの王城出発までの場面の中から、メロスと王の特徴が表れている表現を探し、2人にキャッチフレーズを付けましょう。」

◇キャッチフレーズとは、その人物を端的に表す文章であることを補足する。

※実際に操作するスライドを見せる。

※Google Classroomにリンクを貼る等、生徒がスライドにアクセスできるようにしておく。

●「メロスと王の人物像が分かる表現をクラゲチャートに入力しましょう。人柄や考え方だけではなく、発言や行動から伝わることも探してみましょう。」

◇ペア活動として、一人がメロスについて、もう一人が王についてクラゲチャートをまとめさせてもよい。

◇人物像が分かる表現については、教科書の文章中からそのまま抜き出させる。

◇メロスの場合は、直接的かつ端的に人物像を言い表した言葉がある。しかし、メロスの言動や行動等に注目させ、より具体的に人物像を検証させる。

◇王の場合も、「邪知暴虐」や「暴君」といった人物像を表す言葉がある。しかし、王の言動や行動等に注目させ、苦悩する王の姿を捉えさせたい。

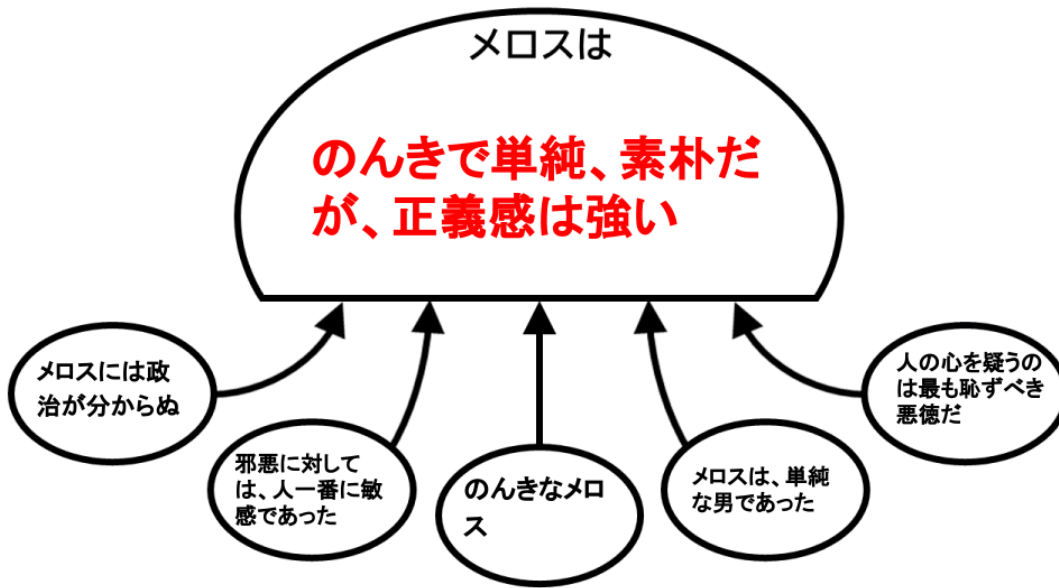
●「ペアになり、お互いのクラゲチャートを見せ、考えを交流しましょう。」

●「根拠となる言葉を示しながら、メロスと王のキャッチフレーズを発表しましょう。」

◇考えの共有を通して、クラゲチャートの内容を修正させることにより、更に多面的に人物像を捉えることができるようにする。

【メロスと王のクラゲチャート例】

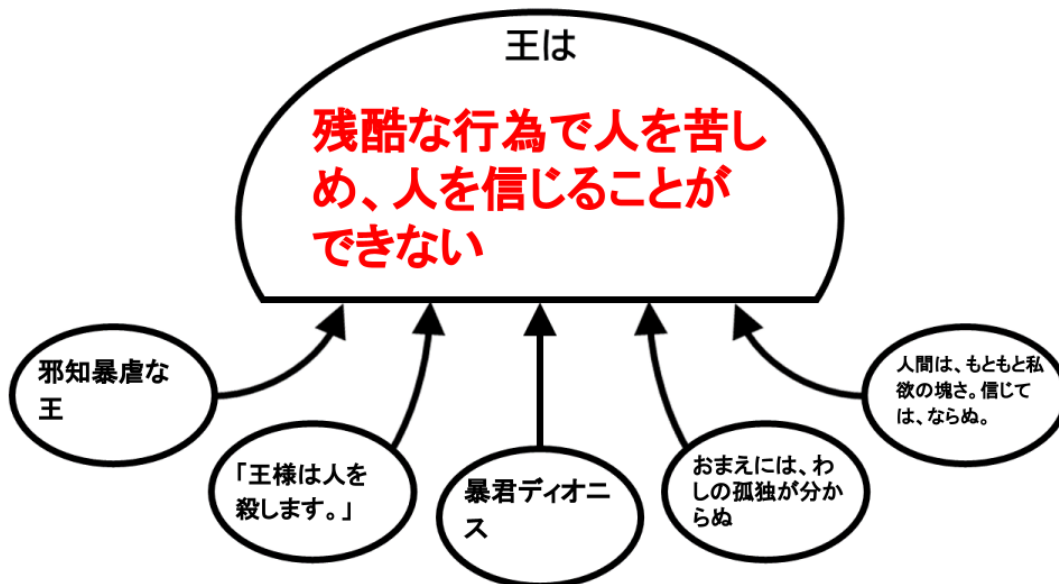
(1) メロスのクラゲチャート



【その他の人物像がわかる表現】

- ・メロスは激怒した。
- ・「あきれた王だ。生かしておけぬ。」
- ・メロスには父も、母もない。女房もない。十六の、内気な妹と二人暮らしだ。
- ・あれを、人質としてここに置いていこう。

(2) 王のクラゲチャート



【その他の人物像がわかる表現】

- ・人を、信ずることができぬ、ということです。
- ・静かに、けれども威厳をもって問い詰めた。
- ・残虐な気持ちで、そっとほくそ笑んだ。
- ・世の中、正直者とかいうやつばらにうんと見せつけてやりたいものさ。