

人物じんぶつのようすや気もちに気をつけて読もう

「名前を見てちょうだい」 あまん きみこ作

めあて

えっちゃんがあそびに出かける場めん（六の場めん）の音読のくふうを考えよう。

えっちゃん↓きつね↓牛↓大男↓えっちゃん

読み



黒板で帽子の絵を動かして、帽子が無事にえっちゃんに戻ってきたことを確認する。

- ・うれしい読み
- ・よかったなあ読み
- ・ほっとしたなあ読み

えっちゃんが帽子をかぶって遊びに行っている挿絵のコピー

ああ、よかった。
 ・お母さんが作ってくれたすてきなぼうしがもとにもどってよかった。
 ・大男からぼうしをとりもどすことができてよかった。
 ・ちゃんとわたしの名前になってよかった。
 ・もうだいじょうぶ。これであん心してあそびにいけるわ。
 ・ぼうしがもどってきてうれしい。

「名前を見てちょうだい」のおもしろさ

- ・ぼうしの名前がどうぶつの名前にかわるところ
- ・大男が出てくるところ
- ・えっちゃんが大きくなったたり小さくなったたりすること

ふしぎなところがある。

【9 / 15 時間目 指導略案】 使用するワークシート⑨
 活動のねらい

六の場面の会話文の音読の工夫を話し合うことで、えっちゃんの様子や気持ちを想像することができるようにする。

1 本時のめあてを確認する。

- 帽子が戻ってくるまでの場面を振り返り、本時のめあてにつなげる。

※ 黒板で、帽子の絵を動かしながら帽子が再びえっちゃんの元に戻ってきたことを視覚的にとらえさせるとよいでしょう。

2 えっちゃんが遊びに出かける場面（六の場面）を音読し、音読の工夫について自分で考える。

- 音読の工夫を「く読み」としてワークシートに書かせる。その根拠となる言葉や文にサイドラインを引かせ、そこから分かる様子や気持ちを書き込ませる。

【発問】「ああ、よかった。」はどのように読んだらよいでしょう。

3 音読の工夫について話し合う。

- まず、ペアで音読の工夫やその理由を交流させる。理由は、叙述を基にして述べるができるよう、サイドラインや書き込んだ内容を参考にさせる。

- 次に、学級全体で音読の工夫やその理由を交流させる。

4 話し合ったことを基に、えっちゃんの気持ちを想像する。

- ワークシートの吹き出しに、「ああ、よかった。」に続くえっちゃんの言葉を書かせる。

評価 帽子が戻ってきたえっちゃんの気持ちを想像して吹き出しに書いていく。
 (イ1)

- えっちゃんが安心して遊びに行く様子をとらえさせる。

- 物語全体を振り返り、物語のおもしろさやふしぎさを押さえる。

5 本時を振り返り、次時の学習内容を知る。

- 板書を参考にして場面全体を音読させ、ワークシートで自己評価をさせる。
- 次時は、六の場面を学習することを知らせる。