

クラス

番号

名前

解き方Ⅱ ナナイ

1、未来像

相手(文章・人)の「言いたいこと」が、早く深く掴める

①読解力【読み方Ⅱ「ボケ・ツツコミ・マーキング(BTM)」＋解き方Ⅱ「ナナイ」】

2、ボケ・ツツコミ・マーキングで、答えの根拠が浮かび上がってくる

3、解き方目標…「読めなくても、解ける」

※内容が分からなくても、点は取れる

① 苦手…読めたと思ったのに、なぜか、解けない

② ナ・ナ・イ一択

1、「何が・どう」(赤・青)

AはCだと思ふ(感じる) 傍線拡大スラッシュ

2、「なぜ」(緑)

B探す(①理由)↓ ②対立意見(⇄)

3、「言い換え」(青)

C(述語)言い換え

○解答…「Aは、Bではなく、Bだから、Cだと思ふ(感じる)」目指す

○ドラマ・映像化…3色(赤Ⅱ主語、緑Ⅱ理由、青Ⅱ述語)で色分け！

③ コツ 「妄想ドラマ」(見るように、読む・解く)「ドラマ・映像・見える化」「ボケ・ツツコミ」「ストーリー化」

1、全体の解き方のワザ(スキル)

○目指す完全解答の文型「Aは、Bではなく、Bだから、Cだと思ふ(感じる)」

○解答の差がつくポイントは、「なぜ」Bではなく、Bだからを探し、盛り込むこと。

○1ポイントⅡ15〜20字。超重要。意識を！

・制限字数や枠の大きさから逆算して、何ポイント入れるべきか、判断。

・「対立意見」を入れるべきかは、字数や枠の大きさから判断する。

・点数稼ぐ為には、しっかりマーキングを。読み終えた段階で、答えが浮かんでくる。

・書くように、選ぶ。選択肢問題は。

2、評論の解き方のワザ(スキル)

○「言い換え」「なぜ」どこ探す？ Ⅱ 傍線部移動のテクニック

↓Aを探す。その述語が言い換え・なぜの根拠だ。↓遠く探さない！マーキング中心に探せ

3、小説の解き方のワザ(スキル)

○「心情の評論文」。評論と同じく、「ボケ・ツツコミ、映像化、ストーリー化」

○傍線内に心情アリ↓なぜ(理由)・何が(出来事)に根拠 心情ナシ↓心情特定に根拠

・心情はどこにある？↓傍線部〜約5行前(同じ段落) 回想の場合、回想明けに、心情特定

・心情入っていない選択肢×

