

オリジナルストーリーを音読劇で発表しよう ～タブレットの しゅ人こうが うごくよ～

学年	小学校 1 年生
教科（授業内容）	国語（オリジナルストーリーを音読劇で発表しよう）
使用教材	プログラミングゼミ
コスト・環境	タブレット ※ iOS または Windows または Android インターネット接続不要

学習活動の概要

● 単元の目標

- 物語の読み聞かせを聞いたり、繰り返しの面白さに気付いたりして、簡単な音読劇で自分の思いを表現する。
- 語のまとまりや言葉の響きなどに気を付けて、挿絵を活用しながら自分で作った物語を音読劇で演じる。
- 簡単な物語をつくるという目的をもって、登場人物の行動や会話に着目し、想像を広げながら読む。
- 音節と文字との関係に注意しながら、平仮名や片仮名、漢字を声に出して読む。

● 単元の内容

本単元では、時間や場所、問題状況の設定、登場人物の行動や会話、事件の展開と解決といった物語の基本的な構成要素を理解し、挿絵を多様に使いながら構造を捉える。主人公の行動や会話、挿絵をもとにして、同じ動作や同じ言葉が繰り返し出てくることに気付き、時間的な順序を意識して音読で表現する力を身に付ける。自分たちでつくったお話を音読で演じる際に、場面や主人公の行動が繰り返すところの面白さをより強調するためにタブレットを活用する。

教材としては、「はらぺこあおむし」と「ごちゃまぜカメレオン」を扱う。どちらも幼稚園のころから子どもたちがよく知っているお気に入りの本なので、構造を捉える際に有効であると考え。「はらぺこあおむし」は、主人公のあおむしは生まれたがかりで「おなかがぺこぺこ」という事件を解決するために、繰り返し果物やお菓子を食べて、最後にきれいな蝶に変身するお話である。「ごちゃまぜカメレオン」は、主人公のカメレオンが特別なことがなにもない日々を変えたいという事件を解決するために、出会った動物たちに憧れ、繰り返し変身するが、最後は元の自分に戻るお話である。単元の導入では、「ごちゃまぜカメレオン」と「はらぺこあおむし」の読み聞かせを行い、二つの話の展開を比較する。共通するところ、違うところを整理することで、二つの作品は、事件を解決するために主人公が繰り返し行動するお話ということを捉えることができると考えている。

● 教科の学習とプログラミング教育の関連

本単元では、ICT を活用して、主人公の行動が繰り返す面白さを表現する。自分たちがつくった簡単なお話を音読する際に、プログラミングの技法を取り入れた映像を活用することで、聞いている相手が想像を膨らませて楽しみながら聞けるようにする。

学習指導計画

総時数 16 時間

時	○主な学習活動	・指導・支援 ★評価
1	<p>○これまでに学習した物語の事件の展開や解決などの基本的な構成要素について挿絵を使いながら振り返り、今までに身に付けた読みの力を確かめる。</p> <p>○『はらぺこあおむし』の DVD を見て、繰り返し出てくる言葉を見付ける。</p>	<p>・構造のあるお話として、主人公の行動が繰り返している物語の本を学級の本棚や、廊下の多読コーナーに設置しておく。</p> <p>・読み聞かせでは「作・絵エリック・カール」であることを取り上げ、文章だけでなく絵に着目して、場面を想像することができるようにする。</p>
2	<p>○主人公の行動や会話に着目しながら、『ごちゃまぜカメレオン』と『はらぺこあおむし』の読み聞かせを聞き、二つの物語の共通点に（主人公の行動が繰り返していること）を見付ける。</p>	<p>・展開の似ている二つの絵本の読み聞かせをすることで、事件を解決するために主人公が繰り返し行動している面白さに気付くことができるようにする。</p>
3	<p>○教師自作の物語の読み聞かせを聞き、繰り返しのある物語の構造を活用した音読劇であることに気付き、単元のゴールへの見通しをもつ。</p> <p>○「繰り返しのあるお話をつくり、学習発表会で地域の方に音読劇をしよう」という学習課題を設定する。</p> <p>○オリジナルストーリーを作るには、お話のつくりを捉えることが大切だと分かり、学習計画を立てる</p>	<p>★物語の読み聞かせを聞いたり、繰り返しの面白さに気付いたりして、興味をもって繰り返しのある物語を読もうとしている。</p> <p>・「はらぺこあおむし」を基にして教師がつくった話をモデルとして提示することで、具体的なゴールの姿と発表会までの見通しをもてるようにする。</p> <p>★地域の方に主人公の行動が繰り返す面白さが伝わるような音読劇を演じるために必要な学習を考え、見通しをもって学習しようとしている。</p>
4	<p>○主人公の行動や繰り返しの言葉に着目して、『はらぺこあおむし』を音読し、挿絵を使いながら、物語の展開をおおまかにとらえる。</p>	<p>・今までに、エリック・カール作品の読書経験があるかどうか確認する。読み聞かせ後に、物語の展開が繰り返しになっていることを気付かせるために挿絵を用意する。</p>
5	<p>○主人公の行動を付箋に書き抜き曜日ごとに順番に並び変えることで、主人公の行動の反復は事件を解決するための繰り返しであることをとらえる。</p>	<p>・絵本の中から主人公のあおむしの行動や特徴の叙述を書き抜くために付箋を用意する。</p> <p>・主人公の行動について書いた付箋を、月曜日から日曜日までの順番に並べることができるようにワークシートを用意する。</p> <p>★絵本の中の本文の平仮名及び片仮名を正しく読んでいる。</p>

6	<p>○繰り返し出てくる言葉を付箋に書き抜き、整理することで、どの曜日にも必ず「ぺこぺこ」という言葉があることを見付ける。</p> <p>○主人公の行動の特徴やお話の構成要素を捉え、反復構造のあるお話の魅力に迫る視点をまとめる。</p>	<p>・主人公の行動がお話の中で反復している構造に気付かせるためにワークシートを用意する。</p> <p>・お話づくりで活用できるように読みの視点を示す。</p> <p>★「はらぺこあおむし」のお話の展開に即して構造を捉えるために、登場人物の行動や会話に着目して、想像を広げながら読んでいる。</p>
7	<p>○あおむしからちようになるまでに2週間かかることとして、空白の2週間目のお話を考え、どのように過ごしているのか、あおむしの行動とつなげて、想像を広げながら主人公の会話を考えて書く。</p>	<p>・1つの曜日の行動を1人が担当し、主人公のあおむしがどんな食べ物を食べたのか創作する。曜日・食べ物・食べたときの会話を観点とする。</p>
8	<p>○空白の2週間目を考えるために、挿絵と本文、あおむしの行動と音読学習の既習経験を活用して、お話の展開（時間的な順序）とつなげた音読の仕方を考え練習する。</p>	<p>★登場人物の行動に着目し、会話を考えるために想像を広げながら読んでいる。</p>
9	<p>○空白の2週間の音読の仕方をペアで聞き合い、お話の展開（時間的な順序）とつなげた音読の仕方を整理してクラス全体でまとめる。</p>	<p>・食べ物・回数・食べたときの会話を主人公の行動と時間的な順序をつなげた音読の仕方の視点として、声の強弱・テンポ（はやく・ゆっくり）の2つを示す。</p>
10	<p>○自分たちが興味をもっている「繰り返し食べる型」と「繰り返し出会う型」の2種類のお話を作るグループに分かれる。主人公・場面設定・事件・事件を解決するための繰り返し・解決・解決したあとについて話し合い、音読劇で演じる主人公やお話の構成を考えて書く。</p>	<p>・繰り返しのあるお話をつくるために、ポイントシート1を基に場面設定・事件・事件を解決のための繰り返し・解決・解決したあとの視点を示す。</p>
11	<p>○グループで決めたことをもとに、どのように行動を繰り返しているのか、主人公の行動とつなげて、想像を広げながら主人公の会話を考えて書く。</p>	<p>★繰り返しのあるお話をつくる目的をもって、お話の構成に着目し、想像を広げながら読んでいる。〈ワークシートの分析〉</p> <p>・事件を解決するために主人公が繰り返す行動の一つを1人が担当し、主人公が誰が（何に）出会うのか、どんな会話をするのか、どんな変身するのかを観点とする。</p>
12	<p>○繰り返しのあるお話を音読するために、挿絵と</p>	<p>★登場人物の行動に着目し、会話を考えるために想像を広げながら読んでいる。</p>

1 3	<p>本文、主人公の行動と、お話の展開（時間的な順序）とつなげた音読の仕方を考え、めあてをたてて練習する。</p> <p>○主人公の繰り返す行動が同じグループでつづいたお話を音読劇で演じ合い、お話の展開（時間的な順序）とつなげた音読ができているか聞き合い、より良い音読になるように課題を見付ける。</p>	<p>・主人公が会う登場人物（食べ物）・出会ったとき（食べたとき）の会話を主人公の行動と時間的な順序とつなげた音読の仕方の視点として、声の強弱・テンポ（はやく・ゆっくり）の2つを示す。</p> <p>・お話の時間的な順序と声の強弱・テンポ（はやく・ゆっくり）の工夫の根拠をつなげてめあてを立てるように声掛けをする。</p> <p>・音読をよりよくするところを見付けることができるように、お話の時間的な順序をつなげた音読になっているかの視点でアドバイスし合うことを確認する。</p>
1 4	<p>○前時に見付けたより良くするところを活かして、音読を練習する。</p> <p>○物語の展開（時間的な順序）に即して中心となる登場人物の行動や会話とつなげて音読することができたか、単元全体の学習を振り返る。</p>	<p>★お話の展開（時間的な順序）とつなげて自分たちで作ったお話を音読している。</p> <p>・前時に見付けた音読をよりよくするためのポイントを活かして、グループ毎にもう一度練習できるようにする。自分たちで音読の仕方が変化したかどうか確認できるようにする。</p>
1 5	<p>○単元の学習を振り返り、身に付いた力を自己評価する。</p> <p>○学習発表会で、オリジナルストーリーを音読劇で演じる。</p>	<p>・本単元で学習した音読劇の学習を振り返り、学習で身に付いた力や、今後の課題を明確にし、今後の学習に活かすことができるようにする。</p> <p>★主人公の行動の繰り返しの面白さが伝えるために必要なことや、学習方法で分かったことは何かということを自己評価し、これからの学習に活かそうとしている。</p>
1 6		

本時の学習（14 / 16 時間）

(1) 本時のねらい

- 地域の方に自分たちのつくった簡単なお話の繰り返しの面白さが伝わるように、時間的な順序と主人公の行動や会話をつなげながら、声の強弱やテンポを工夫して音読したり、アドバイスしたりすることができる。

(2) 新学習指導要領上の位置付け

- 国語 [第1学年]
 - [思考力、判断力、表現力等] C 読むこと
 - (1) 読むことに関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。
 - 時間的な順序や事柄の順序などを考えながら、内容の大体を捉えること。
 - 場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像すること。
 - (2) (1)に示す事項については、例えば、次のような言語活動を通して指導するものとする。
 - 簡単な物語をつくるなど、感じたことや想像したことを書く活動。

(3) 本時の展開

○主な学習活動	・指導・支援 ※資料 ★評価
○主人公の会話がお話の時間的な順序とつなげて音読できているか聞き合うことで、よりよくするところを見付けるという学習課題を確認する。	・繰り返しのある面白さを伝えるために、「繰り返し食べるグループ」と「繰り返し出会うグループ」の同じグループ同士で、主人公の会話がお話の時間的な順序とつなげて音読ができているかアドバイスし合うことを確認する。
<div style="border: 2px solid black; padding: 10px;"> <p>お話のおもしろさを伝えるために、理由をはっきりさせて工夫して音読(強弱やテンポ)したり、アドバイスしたりして、よくするところを見付けよう</p> </div>	
○前時に考えた音読のめあてを確認する。 ・時間的な順序による繰り返しの部分の読み方 例)「はじめてたべたときの・・・」 例)「3日間も探したので・・・」	・音読を聞き合う視点として、時間的な順序、主人公の様子、読み方を明確に示すことを伝える。 ・グループ同士でも、一人が一人を聞き合えるようにペアを組んでおくようにする。
○ペアグループで、お話の時間的な順序を理由に強弱やテンポを工夫して音読しているかどうかを聞き、アドバイスし合う。 ○音読する側 ・音読のめあてをペアの友達に伝える。 ・時間的な順序と主人公の行動や会話をつなげながら声の強弱やテンポを工夫して音読する。 ・アドバイスを聞いて、よりよくするところを選ぶ。	・自分の考えためあて（時間的な順序による繰り返し部分の読み方）を意識して、音読できるように声掛けする。 ・音読の仕方がお話の時間的な順序を活かした読み方になっているか、着目して気付いたことをもとにアドバイスをできるように声掛ける。 ・2グループに4台の譜面台を用意し、1台のダブル

<p>○聞く側</p> <ul style="list-style-type: none"> ・よいところやよりよくしたほうがよいことをアドバイスする。 <p>○アドバイスをもとに、よりよくするために変えるところを決めて、練習する。</p>	<p>ットを1台の譜面台に乗せる。自分たちでつくった簡単な動画をタブレットに映しながら音読できるように環境を整えておく。</p> <p>★お話の展開（時間的な順序）とつなげて自分たちで作ったお話を音読している。</p> <p>・もらったアドバイスをもとに、もう一度お話グループで音読の練習をおこなうための時間を設定しておく。</p>
<p>○時間的な順序と主人公の行動や会話をつなげながら声の強弱やテンポを工夫して音読することができたかを振り返る。</p>	<p>・今回の学習を通して気付いた自分の課題と次回のめあてを確認し、自分たちの読み方がよくなったことを価値付けることで、会に向けて意欲付けをする。</p> <p>★お話の時間的な順序と主人公の行動や会話をつなげて音読することができる。</p>