

第2学年3組
領域：「書くこと」

まとまりに分けて、お話を書こう
教材文「お話のさくしゃになろう」（光村図書）

指導者 大木 洋平

1. 指導事項と言語活動

(1) 指導事項

○自分の考えが明確になるように、事柄の順序に沿って「はじめ・中・おわり」のまとまりのあるお話を書くこと。（書くイ）

・書いたお話を読み返して、誤字、脱字、句読点、助詞、かぎの使い方を正すこと。〔書くエ〕

(2) 言語活動

○絵を見て登場人物を設定し、出来事や会話を想像してお話を書くこと。（書くア）

本単元は、物語の簡単な構成「はじめ」、「中」、「終わり」のつながりを考えて書く学習である。「スイミー」の学習などで物語の構成を学んでいるが、自分で物語の構成を考えて書く学習は、初めてである。物語全てを考えるのではなく、「はじめ」と「終わり」の絵を提示して「中」の部分の想像して書く活動とする。「中」の出来事をどのように設定するかで物語の構成も変わる。物語の作者になりきって「中」の出来事を書くことを通し、自分の体験や想像したことを客観的にとらえ直すことができる。さらに単に読むことで構成が分かったとするより、実際に書いてみることで、物語の簡単な構成の仕方が分かり、かつ自分の経験したことや想像したことから書きたいことを楽しんで書き表すことができるようになる。つまり「構成力」と「想像力」を身に付けることができる学習となる。また、作品の交流においても出来事の設定やつながり、描写といった観点がはっきりしているので、その書き方のよさである「表現力」も身に付けることができる学習にもなる。

作ったお話を誰に読んでももらいたい意識させることで、誰が読んでもわかりやすく楽しいお話を書く意欲を高めさせたい。お話作りで絵を見て何をしているか想像する際には、多様な見方を認め、自由に想像するようにさせる。想像することが難しい児童には、絵を見ながら質問することによって、言葉や文を引き出していきたい。お話作りの途中で友達の考えたお話を聞いたり読んだりしておもしろいと思うところを見つけさせることで、より一層想像を広げたり表現を工夫したりして自分の作品をより良いものにさせたい。仕上がった作品は、再び友達同士で読み合い、推敲する時間を設け、お互いの気づきを伝え合うことで、作品をよりわかりやすく楽しいものにする。

2. 単元目標

○絵を見て想像を広げてどんな出来事が起こるお話にするかを決め、「はじめ・中・おわり」のまとまりのあるお話を書くことができる

3. 研究主題との関わり

平成29年度横浜市情報・視聴覚教育研究会 研究主題

「情報活用能力を生かし、問題解決する子どもの育成」
～タブレット端末を中心としたICT機器の効果的な活用～

(1) ICTの活用

機器・・・タブレット端末（iPad）15台（教師用1台、児童用14台）、教室用サーバーPC、
アクセスポイント、ワイヤレスディスプレイアダプタ（AppleTV）、大型テレビ、

・情報活用能力

情報活用能力を生かすことによって、子どもたちが自分の書いた文章が想定していた順序通りに並べられているのか考えやすいようにした。二人で1台のタブレット端末を用いることで、互いに見合いながらする。

・タブレット端末

平成28年度に各校へ配当された11台のタブレット端末に加え、今年度本校で購入した5台のタブレット端末を用意した。購入した端末には、配当された端末と同様のアプリを入れてもらい、全台を同じような状態で運用している。

(2) 主題に迫る手立てと授業デザイン

〈情報活用の実践力〉

時間的な順序や事柄の順序を考えながらプログラミングするための工夫について

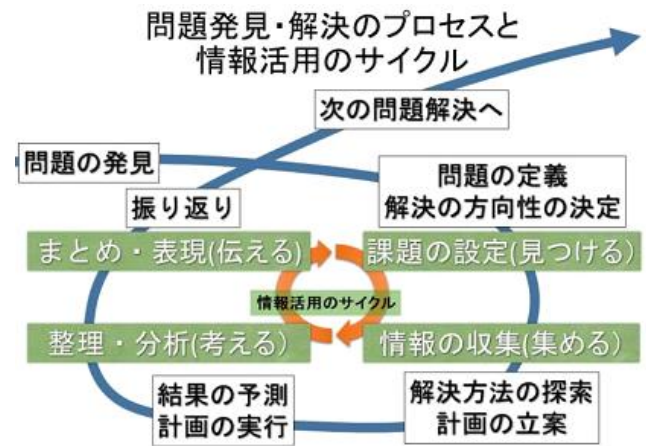
3年生に読み聞かせをしてもらったり本を紹介してもらったりしたことで、物語に興味を持ち、自分達もお話を作って読んでもらいたいという思いが高まってきている。**課題の設定(見つける)**

◎お話をプログラミングすることで、話の流れには順序があることに気付く。

◎プログラム動画を活用して、お話の中の登場人物の動きや物語の流れに順序があることに気付き、最適な順番を考え、並び替えることができる。

これまで触れてきたお話にもある「いつ」「どこで」「だれと」「何をしたか」という流れを意識し、この順を追ってお話作りを進めていく中で、初めの場面の続き話を想像しながら場面の移り変わりに着目させるために、プログラムで動画を見せ、子ども達の想像を膨らませていきたい。初めの場面ではどのような場面が描かれていて、その後どう変化したのかを意識させて続き話を書くことで、更に論理的思考力を高めることができると考えた。また、物語をおもしろくする観点や推敲のポイントを教室に常時掲示することで、いつでも着目すべき点をおさえて学習活動ができるようにしていきたい。

情報の収集(集める)



プログラムからアイデアを出し、創造の幅を広げるための工夫について

◎プログラミングの働きに関心を持とうとする態度を養い、自分が楽しめるプログラムやお話を作ろうとする態度を養う。

プログラムした動画を見ることで、キャラクターの動きについて多種多様な表現があると気付き、創造することのおもしろさを感じ取らせることができると考えた。また、プログラムの組み方によってお話の展開が変わるということに気付かせたい。聴覚からの情報のみならず、画面を用い視覚からの情報と組み合わせる学習活動は、創造の幅を広げる一助になると考えた。**整理・分析(考える)**

自分や友達作品をよりよくするために進んで伝え合うための工夫について

◎自分や他者の意見やアイデアを尊重し、助け合おうとする態度を養う。

本単元に入るまでに、これまでプログラムを書いた中で疑問に思ったことが解決した際には、「おなやみかいけつシート」に記入して、教室に掲示してきた。また、自分でプログラムした作品を友達に発表する機会を設けた。自分の作品が物語をおもしろくする観点を意識して書いているかというテーマをお互いに確かめ合いながら、自分の考えを伝え合う場を設定することで、コミュニケーション力を高め合えると考えた。想像した物語を書くことで、自由な考えが活発に交流されるという仮定のもとに考えた。**整理・分析(考える)** **まとめ・表現(伝える)**

©プログラミングで育成する資質・能力の評価規準(㈱ベネッセコーポレーション) (<http://benes.se/keyc>) (2017年11月18日にアクセス)

(3) 子どもの実態

本学級の児童は、これまでに物語文の学習「ふきのとう」「スイミー」を終えている。吹き出しを使って人物の気持ちを想像し、書く活動を経験している。空想することが大好きな時期でもあり、楽しみながら文に合った吹き出しを考えることができた。地の文、会話、物語の山場、クライマックスについても触れてきた。物語文の読解において、簡単な構造についてとらえること、場面毎の登場人物の気持ちを考えることは、ある程度興味をもって取り組むことができている。一方で、場面のつながりを意識して読むことはまだ十分とは言えない。「読むこと」への興味・関心にも個人差がある。そこで、一人一人がより一層主体的に「読むこと」ができるようにしていきたい。そのためには、「書くこと」を通して物語文の構成について知り、その上で「読むこと」でより主体的な読みに迫る必要がある。

(4) 指導の手立て

○自分の経験と文章を結びつける

お話を書き始める前に二人組を作り、これまでに読んだことのあるお話や学習した物語文の登場人物や場面展開について話し合いたい。二人組を作り、ペアの友達と話し合いながら創作メモを書いていくことで、想像した世界を膨らませて書いていけるようにしたい。

○視覚的効果（プログラミング）

導入段階で既習の「スイミー」をプログラミングすることで、お話も絵を動かすことと同じようにプログラム（順序）通りに流れていることをつかめるようにしたい。そこから、自分たちでお話作りをする際にも、キャラクターがどのような順序で出会い、どのようなことが起こるのかを順序性を意識して考えられるようにしていきたい。また、プログラムで動画化することで、文を書くことが苦手な子にも場面をイメージ化しやすいようにしたい。

4. 評価規準

国語への関心・意欲・態度	書く力	言語についての知識・理解・技能
①想像したことを基にしてお話を書いたり、書き換えたり、続きを書いたりしようとしている。	②想像したことを手掛かりにして、場面や登場人物を決めている。(1)ア ③絵を見て、想像を膨らませながら、事柄の順序に沿って、話の筋を考えている。(1)イ	④句読点の打ち方や、かぎの使い方を理解して文章の中で使っている。(1)イ(エ)(オ) ⑤文の中における主語と述語との関係に注意して文や文章を書いている。(1)ウ

5. 指導と評価の計画（全14時間）

次	時	学習活動と内容	評価規準・指導の手立て
第一次	1	○今までに学校で読んだお話の題名と、それらお話が「はじめ」「中」「終わり」に分けられるということをつかむ。 ○お話作りの計画を立てる。 課題の設定（見つける）	・「スイミー」や「おおきなかぶ」など、既習の物語の内容を想起し、3つの場面がどんなところかを話し合えるようにする。 評価規準 ・学習の課題とお話作りのあらしが分かり、意欲をもっている。①【発言・ノート】
	2 3	○スイミーをプログラミングし、「はじめ」がキャラの紹介、「中」が出会い、事が起きるなどの場面展開、「おわり」が良い形でお話が終わるという流れ・順序があるということをつかむ。 情報の収集（集める） 整理・分析（考える）	・お話もプログラムと同じで、場面が順番通りに並んでいることで一つの物語を形成しているということをつかめるようにする。 評価規準 ・三つの場面構成が分かり、事柄が順序よく続いていることが分かる。③【プログラミング】
第二次	4	○教師が作った「はじめ」と「おわり」のプログラミング動画を見て、「中」の場面のお話を考えることをおさえる。 ○主人公となるキャラクターの設定を各自で行う。 情報の収集（集める）	・主人公となるキャラクターの絵はみんな同じだけれども、好きなことや性格など細かいところを一人ずつ考えられるようにする。 評価規準 ・お話に出てくる人物の名前と人物像について想像を膨らませ、考えている。 ①【創作メモ】 ・場面や登場人物について想像を膨らませて書いている。 ②【創作メモ】

5	<p>○登場するキャラクターを1人一つずつ絵や設定を考え、みんなで共有する。</p> <p>○みんなで考えたキャラクターの中から、お話に使いたいキャラクターを二つまで選ぶ。</p> <p style="text-align: center;">情報の収集 (集める) 整理・分析 (考える)</p>	<p>・一人1枚ずつ、キャラクター作成カードに絵と名前、性格などを書けるようにする。</p> <p>・できたキャラクターを掲示し、みんなで見ながらお話に登場させたいキャラクターを選べるようにする。</p> <p>評価規準</p> <p>・お話に出てくる人物の名前と人物像について想像を膨らませ、考えている。 ①【創作メモ】</p> <p>・場面や登場人物について想像を膨らませて書いている。 ②【創作メモ】</p>
6 本 時	<p>○「中」の場面で『主人公』以外に出てくるキャラクターは二人まで」という約束を基に、「中」の場面のお話の流れについて創作メモを付箋に書く。</p> <p>○登場人物の動きや場面の様子を書いた付箋を創作メモに並べて貼る。</p> <p style="text-align: center;">情報の収集 (集める) 整理・分析 (考える)</p>	<p>・「はじめ」の場面のプログラミングは全台に入れておき、主人公のキャラクターをどこに、どのようにとぼしていくのかだけでも子どもたちが変更できるようにしておく。</p> <p>評価規準</p> <p>・お話に出てくる人物の名前と人物像について想像を膨らませ、考えている。 ①【創作メモ】</p> <p>・場面や登場人物について想像を膨らませて書いている。 ②【創作メモ】</p>
7	<p>○「終わり」場面の創作メモを、教科書の挿絵を基に作成する。登場人物の動きや場面の様子を付箋にメモを書きし、創作メモに並べて貼る。</p> <p style="text-align: center;">まとめ・表現 (伝える)</p>	<p>・前時に自分が採用した「中」の場面に合うつながりを意識できるようにする。</p> <p>評価規準</p> <p>・お話に出てくる人物の名前と人物像について想像を膨らませ、考えている。 ①【創作メモ】</p> <p>・場面や登場人物について想像を膨らませて書いている。 ②【創作メモ】</p>
8 9	<p>○創作メモを見ながら、お話を書いていく。</p> <p>○書いたお話の「中」の挿絵を描く。</p> <p style="text-align: center;">まとめ・表現 (伝える)</p>	<p>・創作メモの言葉をつなげるだけでなく、形容詞や擬音語・擬態語を、子ども達と作った言葉集を見ながら付け加えられるようにする。</p> <p>・「中」場面のどこを絵にしたら読む人に伝わりやすいのかを考えられるようにする。</p> <p>評価規準</p> <p>・句読点の打ち方や、かぎの使い方を理解して文章の中で使っている。④【絵本シートⅢ】</p> <p>・文の中における主語と述語との関係に注意して文を書き、挿絵を描いている。⑤【絵本シートⅢ】</p>
10	<p>○「中」の場面の創作メモ作成時に使用したプログラムを用いて、書いたお話の「中」の場面に合ったプログラムを組む。</p> <p>○事前に組んでおいた「はじめ」と「おわり」のプログラムと「中」のプログラムお話の流れに沿って一つにつながるようにプログラミングする。</p> <p style="text-align: center;">整理・分析 (考える)</p>	<p>・自分の書いたお話の場面に合うように声をかけながら、すでに組まれているプログラムに変更を加えられるようにする。</p> <p>・場面が切り替わると、動画も変わるように次のプログラムを呼び出し、一つにつながるように例示する。。</p> <p>評価規準</p> <p>・文の中における主語と述語との関係に注意して文を書き、挿絵を描いている。⑤【絵本シートⅢ】</p>

	11	○書いたお話を読み直し、誤字・脱字などを直す。 整理・分析（考える）	・推敲のポイントを示し、そこに気を付けて読み直すように働きかける。 評価規準 ・文や文章を読み返し、間違いに気付き直している。④⑤【絵本シートⅠ、Ⅱ、Ⅲ】
第三次	12	○グループの友達と読み合い、お話のおもしろいところ、いいところなどを伝え合う。 まとめ・表現（伝える）	・読み合った友達の作品のおもしろいと感じたことを付箋に書いて渡せるようにする。 ・もらった付箋は、創作メモに貼り付けられるようにする。 評価規準 ・書いたものを読み合い、よいところを見つけて感想を伝え合っている。④【ワークシート】
	13	○1年生に読み聞かせをするために、プログラムの動画を動かしながら読む練習を行う。 情報の収集（集める） 整理・分析（考える）	・友だちと聞き合い、上手なところや、さらに読み方を工夫した方がよいところを伝え合う。 ・「お手紙」の音読劇での読み方を思い出しながら伝えられるようにする。 評価規準 ・文や文章を読み返し、間違いに気付き直している。④⑤【絵本シートⅠ、Ⅱ、Ⅲ】
	14	○プログラムの動画を見せながら、1年生に作ったお話の読み聞かせを行う。 まとめ・表現（伝える）	・ペアの1年生に自分たちで作ったお話だということを伝えて、聞いてもらう。 評価規準 ・作品についての感想を、1年生と交流する。①【発言】

6. 本時目標

- 「中」でどんなことが起こるかを「はじめ」のプログラムを見て考え、自分が書きたいお話の筋を考えることができる。

7. 本時展開 (本時 6 / 14時)

学習活動と内容	評価規準・指導の手立て
<p>1. 本時の学習課題を確認する。</p> <div data-bbox="181 398 807 483" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>「はじめ」のプログラムを見て、「中」のお話を考えよう。</p> </div> <p>2. ペアの友達と一緒に「はじめ」の場面のプログラムを見て、それぞれ主人公を動かしながらお話の展開を考え、付箋に書いていく。</p> <p>3. 書いた付箋を、お話の筋が通るように並べていく。</p> <p>4. 登場人物の動きなどに、付け加えたい形容詞や擬音語・擬態語があれば色の違う付箋に書き、貼り付けていく。</p> <p>5. 本時のめあてについてのふりかえりを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・壁面掲示を活用し、今までの学習内容を想起させ、文のつながりや順序を意識できるようにする。 ・主人公のキャラクターが行く場所の候補の背景を予め取り込んでおき、子どもたちが好きなところを選べるようにしておく。 ・主人公のキャラクターを任意の場所に動かすことで、どこでどのような事が起こるのかを考えられるようにする。 ・筋が通る内容となっているかどうか確認する。 ・子どもたちと集めて作った言葉の表を見ながら、動きや様子にあった言葉を選べるようにする。 <div data-bbox="826 1048 1433 1279" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>評価規準</p> <ul style="list-style-type: none"> ・想像したことを手掛かりにして、場面や登場人物を決めている。 ②【創作メモ】 ・絵やプログラミングを見て、想像を膨らませながら、事柄の順序に沿って、話の筋を考えている。 ③【創作メモ】 </div>