

組み立てにそって、物語を書こう～ひらけ、ぼうけんの書～

中心学習材 「たから島のぼうけん」(光村図書3年下)

補助学習材 「三年とうげ」「エルマーのぼうけん」など

## &lt;付けたい力&gt;

- ◎自分が想像した物語が分かりやすく伝わるように、段落相互の関係などに注意して文章を構成する力(書イ)
- 想像したことなどを基に、場面の様子や人物の気持ちをを入れて詳しく物語を書く力(書ウ)

## &lt;単元を貫く言語活動&gt;

自分が想像したことが分かりやすく伝わるように、「始め」「中」「終わり」の構成で物語を書く。

## &lt;主体的な思考・判断・表現を促す手立て&gt;

- ・第1次で今までの読書や日常活動を振り返り、冒険図書館を開くために物語を書くことを確認することで、目的意識・課題意識をもち、活動への意欲を高められるようにする。
- ・第2次で、集めた材料を活用して人物の設定や出来事の内容、解決の仕方を決定することで、具体的なイメージをもちながら物語を構成できるようにする。

## 1 子どもと単元について

## (1) 子どもの実態

子どもたちは、2年生の「書くこと」の学習の中で、絵を基に想像したことから書くことを決め、「始め」「中」「終わり」のまとまりのある短い物語を書く活動を行ってきた。この学習を通して、登場人物や出来事の設定を行い、「始め」「中」「終わり」の構成で物語を考えたり、「したこと」「話したこと」を入れて表現したりすることができるようになってきている。組立てから考える活動や「中」の部分の「出来事(事件)の起こり」「出来事の解決」という展開での創作、場面の様子や人物の気持ちの描写の工夫は本単元での学習が初めての経験となる。

## (2) 学習材について

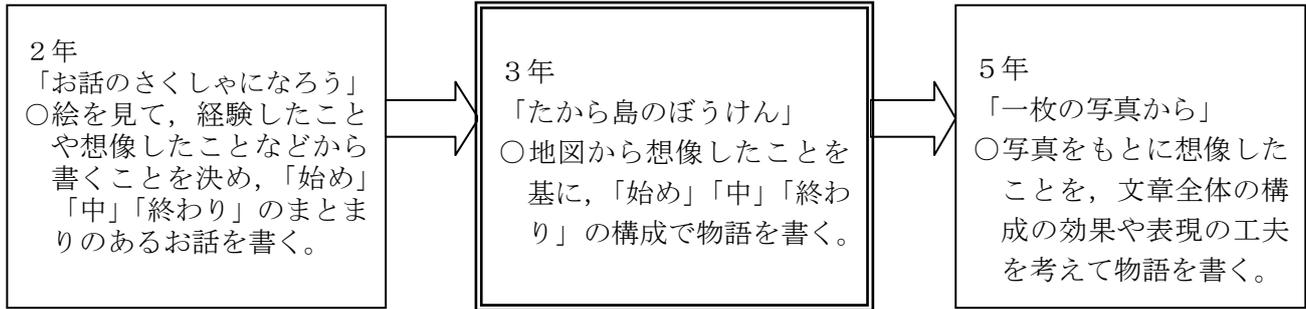
中心学習材「たから島のぼうけん」は、一枚の絵地図をもとに、「始め」「中」「終わり」の組立てで宝物を手に入れるまでの冒険物語を創作するものであり、冒険を好む中学年の児童は意欲的に取り組むことができる。登場人物の設定、組立てに沿った構成、特に「中」を「出来事が起こり、解決する」展開を考えることで、まとまりを意識して文章を構成することができるようになり、場面の様子や人物の気持ちの描写を工夫(擬声語・擬態語・色彩語・比喩・会話など)することで、場面や人物の気持ちを想像したり、今までの読書体験や自分の体験と関連させて考え、記述したりする力を高めるためにふさわしい学習材である。また、この単元での学習が、設定や出来事、組み立てを意識して物語を読む力、場面の様子や人物の気持ちを想像する力にもつながり、さらには主体的な読書活動にもつながっていくと考える。

## (3) 言語活動の特徴と系統

本単元では、「自分が想像したことが分かりやすく伝わるように、『始め』『中』『終わり』の構成で物語を書く」ことを、単元を貫く言語活動として設定する。以下の特徴を通して、付けたい力の確実な育成を図る。

<取材> ○物語の設定 ・時 ・場所 ・人物(中心人物とその他の人物) ○出来事(事件)	<構成>起承転結 ①始め…(起)物語の始まり(時・場所・人物) ②中…(承転)出来事(事件)とその解決 ③終わり…(結)物語の結び	<記述>(推敲) ○イメージを豊かにする言葉 ・様子や状況を表す言葉 ・不思議さを表す言葉 ・登場人物の人柄や気持ちを表す言葉 ○表現の見直し	<交流> ○物語の感想や書きぶりのよさの伝え合い
---	--	--	-----------------------------

「物語を書く」という言語活動の系統は、以下のとおりである。



#### (4) 指導に当たって

指導に当たっては、次の三つを大切にする。

一つ目は、子どもたちに、付けたい力を意識させると共に、「冒険物語を書いて、低学年が楽しめる冒険図書館を作る」という目的意識・相手意識をもたせることである。自分の作品を作り、冒険図書館を開館するというゴールを設定することで、読み手を楽しませる物語の創作への意識も高まり、主体的活動につながると考える。

二つ目は、物語の組立てを理解し、中心となる話の筋に沿って、物事を関連付けて物語を構成する力を高めることである。そのために、物語がもつ特徴を確認し、意識して創作活動を行うことができるようにする。物語の組立てや展開が一目で分かるようなワークシートを用いて、学びの可視化を図る。グループワークで互いの組立てを相互評価するときに活用していく。

三つ目は、物語のテーマを決め、人物設定や出来事とその解決、物語の流れや表現の工夫に役立つ材料を集め、思考する時間を十分に確保することである。今までの読書体験や物語の学習で得た材料や、並行読書で新しく集めた多くの材料から自分の物語に役立つものを選び、構成や場面の様子を作り上げることで、より具体的でイメージ豊かな物語の文章になると考える。また、思考の場を十分に取ることにより、思い付いたことを並べるだけの組立てではなく、流れを意識した文章に仕上がると考える。そして、この活動が、更に今後の読書や物語の学習への意欲を高めることや、場面の様子や登場人物の気持ちの読み取りにつながっていくと考える。

これらを通して、段落相互の関係に注意して文章を構成する力や、表現の仕方を工夫して文章を書く力を高めていきたい。

## 2 単元の指導目標

- 想像を広げたり、友達と交流したりしながら進んで物語を書こうとする。 【関心・意欲・態度】
- ◎「始め」「中」「終わり」の組立てで、物語の構成を考えることができる。 【書くこと イ】
- 場面の様子や人物の気持ちを詳しく書いたり、会話文を入れたりして、想像したことなどを基に物語を書くことができる。 【書くこと ウ】
- 句読点や改行に注意して文章を書くことができる。

【伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項 (1) イ (エ)】

## 3 単元の評価規準

国語への関心・意欲・態度	書く能力	言語についての知識・理解・技能
○想像を広げたり、友達と交流したりしながら楽しんで物語を書こうとしている。	◎「始め」「中」「終わり」の組立てを考えて物語を書いている。 ○場面の様子を人物の気持ちを詳しく書いたり、会話文を入れたりして物語を書いている。	○句読点を適切に打ち、段落の始めや会話の部分などの必要な箇所は行を改めて書いている。

#### 4 学習指導計画（全8時間）

##### 【主な段階】

##### 【主な学習活動】

##### 【主な手立て】

前単元

おもしろいと思うところを、  
しょうかいしよう

「三年とうげ」（6時間）

物語の面白いと思うところを見付ける。

- ・展開の面白さ
- ・表現の工夫
- ・登場人物
- ・言葉の調子や会話

今までの読書や日常活動を振り返り、冒険図書館を開くために物語を書くことを確認することで、目的意識・課題意識をもち、活動への意欲を高められるようにする。

第1次  
単元の学習について、課題意識と見通しをもつ。

（1時間）

①単元の学習への課題意識をもち、学習計画を立てる。

<評価>

- ①今までの読書や前単元で見付けた物語の面白さを想起し、目的意識と相手意識を自分なりにもって話し合っている。

《発言・シート》

第2次  
組立てに合わせて物語を書く。

（6時間）

②物語作りに必要な事柄をとらえ、自分のテーマを決め、材料を集める。

（取材・・・課外）

③物語の設定をして、「始め」「終わり」の構成メモを作る。  
④出来事と解決の仕方を考え、「中」の構成メモを作る。  
（本時④）

⑤イメージを豊かにする表現や会話を付け足す。  
⑥⑦文章を推敲し、物語を書く。

<評価>

- ②物語の特徴に着目して物語作りに必要な事柄を見付けている。

《発言・シート》

- ③登場人物などの設定を決め、物語の始まるきっかけや終わりを組立てに合わせて考えている。

《発言・シート》

- ④出来事とその解決について、組立てや登場人物の設定に合わせて考えている。

《発言・シート》

- ⑤擬態語や擬声語、比喩などを使い、組立てメモをふくらませている。

《発言・グループワーク・シート》

- ⑥⑦文章のつながりや句読点、改行に注意して、物語を書いている。

《作品》

集めた材料を活用して人物の設定や出来事の内容や解決を決定することで、具体的なイメージをもちながら物語を構成できるようにする。

並行読書

第3次  
意見や感想を交流し、学習のまとめをする。

（1時間）

⑧読書会を開き、単元の学習を振り返る。

<評価>

- ⑧・友達の書いた文章のよさを見付けて、感想や意見を伝え合ったり、冒険物語のよさについて考えを述べたりしている。

《交流・発言・シート》

- ・自分に身に付いた力や高まった力に付いて振り返るとともに、どんな場面で身に付けた力を生かせそうかを考えて、書いたり話したりしている。

《発言・振り返りシート》

組立てや表現の工夫の観点で身に付いた力を確かめ、活用場面を話し合うことにより、力のメタ認知を行い、今後の学習への意識を高める。

##### 【他教科等活用場面】

（学級活動）冒険図書館を開き、貸し出しを行ったり読み聞かせを行ったりする。

（日常活動）トークタイムでグループ物語作りをする。

(1) ねらい

物語の組立てに沿って、テーマや登場人物の設定に合わせて「中」の構成メモを書くことができる。

(2) 展開

学習活動	思考を促す発問や指示 (◎) と 反応例 (・), 学習内容	指導の手立て (○) と評価
1 前時までの学習を想起する。 2 本時の学習課題を確認する。		○物語を書く目的と伝える相手を確認する。 ○本時の学習の流れを確認し、見通しをもって活動できるようにする。
テーマや登場人物の設定に合わせて「中」の組み立てを考えよう。		
3 「中」の「出来事」と「解決」を考える。 (1) 組立て表に個人で書き込む。  (2) グループで交流する。  (3) もう一度個人で組立て表を見直す 4 できた組立てについて、全体で交流する。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>【材料】</b>            ・出来事 (出会うもの)            ・特徴            ・解決の仕方         </div> ◎テーマや登場人物の設定に合わせた「出来事」と「解決」を考えて、組み立てましょう。  ・この恐竜はなぜなぞが好きだから、なぜなぞで勝って進むことにしよう。 ・主人公はかしこいから、ここで知恵を使おう。どんな知恵にしようかな。	○材料ファイルから「出来事」「解決」に必要なものを選択して、組立てシートを仕上げるようにする。  ○自力で組み立てるのが難しい子には、材料を示したシートを用意して、組立てができるように支援する。  ○お互いの組立てが繋がっているか、テーマや登場人物の設定に合っているかを確認し合うようにする。 ○テーマや設定に合わない子には、材料ファイルから合うものをアドバイスする。
5 学習を振り返り、次時の学習を確認する。		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>《評価》</b>            ・物語の組立てに沿って、テーマや登場人物の設定に合う「出来事」「解決」を考え、構成メモを書いている。            《ワークシート・グループワーク・発言》         </div> ○取り上げた組立てを見直しの観点で確認し、よさを見付けられるようにする。  ○本時の学びを自己評価し、「本時に学んだことと生かしたいこと」「学び方のよさ」を、100字程度で書く。 ○物語を書くことへの意欲と見通しをもたせる。