

第1学年東組 国語科学習指導案

学習指導者 尼子 智悠

1 単元 「出来事の順序に気をつけてお話を書こう」

2 単元について

(1) 育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

【育成したい「思考力」】

物語作りにおいて、人物がどのようなことをするのかを、出来事の順序に沿って構成する力

物語作りに興味をもち、物語の内容や構成を考え、内容について友達と話し合いながら、物語を詳しく書こうとしている。

【学びに熱中する子どもの姿】

本単元では、昔話を基に、物語を作る言語活動を通して、学習指導要領「B書くこと」の指導事項イ「自分の考えが明確になるように、事柄の順序に沿って簡単な構成を考えること」を指導する。一般的に昔話は、人物の成長や出来事を、順を追って描いている。さらに、子どもたちは、前単元で、昔話に親しんでいる。よって、昔話を基にすることで、子どもたちは、出来事の順序を意識して、楽しみながら物語作りをしていこう。例えば、「僕は『みかん太郎』というお話を書きたいな。みかん太郎が、オレンジてんぐを倒すお話にしよう。」「家来は犬にしたいな。」等と考える。その際に、「みかん太郎は犬を家来にしてから、オレンジてんぐを倒しに行くよ。」のように物語を出来事の順序に沿って構成していくのである。

本「思考力」は上記のような学びに熱中する中で育成される。子どもたちは、さまざまな昔話を読み、教師の作例を聞く中で、物語を作ることに興味をもつだろう。そして、主人公をどのような人物にするか、人物が何をしていくか等を考える。その際、友達と話し合いながら、具体的な内容や話の構成について考えを広げていく。例えば、「ぼくは、『みかん太郎』というお話にしようと思うよ。みかん太郎はみかん汁を出して攻撃できるよ。そして、家来と一緒にオレンジてんぐを倒すんだよ。」「なるほど。おもしろそうだね。桃太郎に出てくる、きびだんごのようなものを加えたらもっとおもしろくなりそうじゃない。」「それもおもしろそうだね。家来にする動物に会う前に、みかん団子をもらわないとね。」等である。このようにして、自分が作る物語をさらに詳しくしようとする姿を目指す。

(2) 二つの場を位置づけた単元構成について

単元のはじめに、物語を作るためには「お話の人物（主人公）をどうするか」→「人物が何をするのか」の順番で考えていくとよいという学習の計画を立てる。しかし、質問紙調査の結果、自分の物語を作りたいと感じている子どもがほとんどだが、自分が書きたい主人公をイメージできない子どもが35名中19名いた。このことや、前の単元で昔話に親しんできた経験より、主人公を決める際に、「いろいろな昔話に出てくる人物について知りたいな。」という問題が見いだされると考える。そこで、子どもが調べてみたいと感じたさまざまな昔話の主人公の特徴を探る時間を設定する。そうすることで、主人公をイメージしにくい子どもも、「一寸法師のような、小さいけれど強い人物にしたい。」等と主人公について考えることができるようになるだろう。このように、主人公が決まると、書くことに苦手意識をもっている子どもも、物語の内容をどんどん考えようとするのが質問紙調査から分かっている。このことから、子どもたちは、ある程度物語を考えただけでも、「どうすればもっと詳しくなるだろう。」「もっとおもしろいお話を作りたい。」と新たな問題を見いだすだろう。そこで、それを解決する場を位置づけることで、自分の物語をよりよいものにしていきたい、もっといろいろな物語を作りたい、という意欲を育てていきたい。

(3) 単元構成と学習意欲への働きかけ (総時数 9時間)

次	主な子どもの意識	学習意欲への働きかけ
第 一 次	<p>①</p> <p>これまでは、自分が選んだ昔話をたくさん読んだよ。</p> <p>先生が作ったお話は、桃太郎に似ているね。僕も作って本にしたいな。</p> <p>どうやってお話を書けばいいか考えよう</p> <p>お話を書くときには、出来事の順に書くことが大事なんだね。</p> <p>まずは、お話の人物を決めて、次に、何をするかを考えよう。</p>	<p>① 昔話を基にし、教師が作った簡単な物語を読み聞かせることで、想像を膨らますことが苦手な子どもも、知っている昔話を基にすると簡単に書けそうだという意欲を喚起する【例示の工夫：<u>注</u>知覚的好奇心】。</p>
第 二 次	<p>②③</p> <p>まずは、お話の人物を決めないといけないね。</p> <p>強い人物にしたいな。 どのような人物にしたらいいのかな。</p> <p>昔話の人物はどんな人物だったかな。</p> <p>昔話の人物を基に、自分のお話の人物を決めよう</p> <p>桃太郎はどうか。 自分が読んだ昔話はどうか。</p> <p>まずは、桃太郎はどんな人物か考えてみよう。</p> <p>桃から生まれて大きくなるよ。鬼を倒すくらいとても強いんだ。</p> <p>一寸法師や浦島太郎はどうか。</p> <p>一寸法師は、体がとっても小さいけれど、戦うと強いよ。 浦島太郎は、釣りをしている男の人だ。亀を助ける優しい人だよ。</p> <p>他の昔話の人物はどうか。</p> <p>僕は、〇〇のお話のような人物にしよう。</p>	<p>①～⑨ 各時間の終末に、自分ができたことや、次の時間に挑戦したいこと等を振り返りとして記述させ、教師が肯定的なコメントを返すことで、次の時間への意欲を喚起する【肯定的な振り返り：<u>満</u>内発的な強化】。</p>
第 三 次	<p>④</p> <p>お話の人物はどんなことをするか考えよう</p> <p>みかんから生まれたみかん太郎が、 裏山太郎が猿を助けて、後で猿からオレンジてんぐを倒す話にしたい。 お礼をしてもらおう話にしようかな。</p> <p>自分のお話を詳しくしたい。</p> <p>⑤ 本時 (5/9)</p> <p>お話を詳しくしよう</p> <p>出てくるものを増やしたいな。 裏山太郎がすることを増やしたい。</p> <p>家来になる動物を、犬と猫と熊にしよう。 山で栗拾いをしている時に、猿に会うことにしよう。</p> <p>犬、猫、熊を家来にしてから、オレンジてんぐを倒すよ。その後ポンカ 栗拾いの時に、猿を助けて山奥に連れて行ってもらい、最後はたくさん のバナナをもらう話にしよう。</p> <p>本に書きたい。 もっと詳しくしたい。 他のお話も作りたい。</p>	<p>④ 物語の内容を想像しにくい子どもには、これまで読んだ昔話のさまざまな流れのパターンを示したカードから、どれを基にするか選択させ、物語の流れの見直しをもてるようにする。【昔話カード：<u>関</u>親しみやすさ】。</p> <p>⑤ 2, 3時間目に友達と話し合い、考えが広がった体験を価値づけておく。その体験を子どもたちの振り返りの記述等から想起させ、協働する意欲を育てる【協働への動機づけ：<u>関</u>動機との一致】。</p>
第 三 次	<p>⑥⑦</p> <p>お話を書いて本を完成させよう</p> <p>もっと詳しいお話にすることができたよ。</p> <p>絵本にしたいな。 違う人物でもお話を書いてみたいな。</p> <p>⑧⑨</p> <p>分かりやすくしたり、もう一冊作ったりして、友達と読み合おう</p> <p>友達のお話も、おもしろいね。自分ももっと作ってみたいな。</p>	<p>評価規準(第2・3次)</p> <p>出来事の順序に沿って物語を構成することができている。</p>

3 本時の学習指導

(1) 目標

自分の物語に、どのような内容をどの順序で書くか考えたり、内容について友達と話し合ったりすることを通して、出来事の順序に沿って物語を構成することができる。

(2) 学習指導過程

学 習 活 動	子 ども の 意 識								
1 前時の子どもの意識から、学習課題を設定する。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 自分のお話の、誰がどうなるかという大きな流れは、考えることができたよ。もっと詳しく書いて、おもしろくしたいな。 </div>								
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> お話を詳しくしよう </div>									
2 物語を詳しくするためにはどうすればよいか、実際の昔話を基に考える。	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">桃太郎は、家来を連れて行っているよ。</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">浦島太郎は、釣りの帰りに、亀に会ったよ。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">きびだんごという「物」も使っているな。</td> <td style="padding: 5px;">海の中の竜宮城で、楽しい時間を過ごしたね。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">出てくる人物や、必要な物を増やすといいね。</td> <td style="padding: 5px;">その人がすること等、出来事を増やすといいね。</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;">自分のお話でも、出来事の順序に気をつけて、物や、人物がすること等を増やしていこう。</td> </tr> </table>	桃太郎は、家来を連れて行っているよ。	浦島太郎は、釣りの帰りに、亀に会ったよ。	きびだんごという「物」も使っているな。	海の中の竜宮城で、楽しい時間を過ごしたね。	出てくる人物や、必要な物を増やすといいね。	その人がすること等、出来事を増やすといいね。	自分のお話でも、出来事の順序に気をつけて、物や、人物がすること等を増やしていこう。	
桃太郎は、家来を連れて行っているよ。	浦島太郎は、釣りの帰りに、亀に会ったよ。								
きびだんごという「物」も使っているな。	海の中の竜宮城で、楽しい時間を過ごしたね。								
出てくる人物や、必要な物を増やすといいね。	その人がすること等、出来事を増やすといいね。								
自分のお話でも、出来事の順序に気をつけて、物や、人物がすること等を増やしていこう。									
3 自分の物語を詳しく書く。 (1) 自分で考える。 【協働への動機づけ：関動機との一致】	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">(みかん太郎) オレンジてんぐを倒しに行くお話にしたいから、倒す前に犬や猫、熊を家来として連れて行くことを書こう。</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">(裏山太郎) 困っている人物を助けるお話にしたいから、裏山太郎が栗を拾っている様子の後に、いじめられている猿を見つけることを書こう。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">家来にする時には、みかん団子をあげることも書こう。</td> <td style="padding: 5px;">山奥に招待される前に、猿が家を訪ねてくることを書こう。</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px; text-align: center;">読んでもらって、友達の意見も聞いてみたいな。</td> </tr> </table>	(みかん太郎) オレンジてんぐを倒しに行くお話にしたいから、倒す前に犬や猫、熊を家来として連れて行くことを書こう。	(裏山太郎) 困っている人物を助けるお話にしたいから、裏山太郎が栗を拾っている様子の後に、いじめられている猿を見つけることを書こう。	家来にする時には、みかん団子をあげることも書こう。	山奥に招待される前に、猿が家を訪ねてくることを書こう。	読んでもらって、友達の意見も聞いてみたいな。			
(みかん太郎) オレンジてんぐを倒しに行くお話にしたいから、倒す前に犬や猫、熊を家来として連れて行くことを書こう。	(裏山太郎) 困っている人物を助けるお話にしたいから、裏山太郎が栗を拾っている様子の後に、いじめられている猿を見つけることを書こう。								
家来にする時には、みかん団子をあげることも書こう。	山奥に招待される前に、猿が家を訪ねてくることを書こう。								
読んでもらって、友達の意見も聞いてみたいな。									
(2) 友達と話し合う。	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">「はなたか山」に行くという考えもいいね。</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">バナナを食べたら、猿になってしまうっていうのもおもしろいね。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">みかん太郎たちが、はなたか山に行くことは、家来と会った後に書かないといけないね。</td> <td style="padding: 5px;">裏山太郎が猿になることは、猿からバナナをもらった後に、書かないといけないな。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">みかん団子を犬、猫、熊にあげる→家来が増える→てんぐ山に行く→オレンジてんぐたちを倒すというお話にしよう。</td> <td style="padding: 5px;">栗を拾っている→猿を助ける→山奥で楽しく過ごす→お礼としてバナナをもらう→食べると猿になってしまうというお話にしよう。</td> </tr> </table>	「はなたか山」に行くという考えもいいね。	バナナを食べたら、猿になってしまうっていうのもおもしろいね。	みかん太郎たちが、はなたか山に行くことは、家来と会った後に書かないといけないね。	裏山太郎が猿になることは、猿からバナナをもらった後に、書かないといけないな。	みかん団子を犬、猫、熊にあげる→家来が増える→てんぐ山に行く→オレンジてんぐたちを倒すというお話にしよう。	栗を拾っている→猿を助ける→山奥で楽しく過ごす→お礼としてバナナをもらう→食べると猿になってしまうというお話にしよう。		
「はなたか山」に行くという考えもいいね。	バナナを食べたら、猿になってしまうっていうのもおもしろいね。								
みかん太郎たちが、はなたか山に行くことは、家来と会った後に書かないといけないね。	裏山太郎が猿になることは、猿からバナナをもらった後に、書かないといけないな。								
みかん団子を犬、猫、熊にあげる→家来が増える→てんぐ山に行く→オレンジてんぐたちを倒すというお話にしよう。	栗を拾っている→猿を助ける→山奥で楽しく過ごす→お礼としてバナナをもらう→食べると猿になってしまうというお話にしよう。								
4 本時の振り返りをする。 【肯定的な振り返り：満内発的な強化】	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 自分のお話が詳しくなって、たくさんの出来事を起こった順に書くことができたよ。 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; border: 1px solid black; padding: 5px;"> 本に書きたいな。 もっと詳しくしたい。 他のお話も作りたい。 </div>								

提案授業Ⅱ指導案
二日目

(3) 本時の詳細

前時までの子どもの意識 学習活動1

前時までに子どもたちは、実際の昔話の登場人物から、自分が作る物語の主人公について想像を膨らませている。また、その主人公がどのようなことをするのか考えて、各出来事を短いことばでワークシートに書いている。子どもたちは、前時の終末で、「大きな流れは考えられたけれど、実際の昔話はもっとたくさんの方が書かれている。僕ももっとたくさん書いておもしろくしたい。」と物語の内容をもっと詳しくして、物語をおもしろくしようという意識になっている。本時では、その意識から学習課題を設定していく。

学習活動2

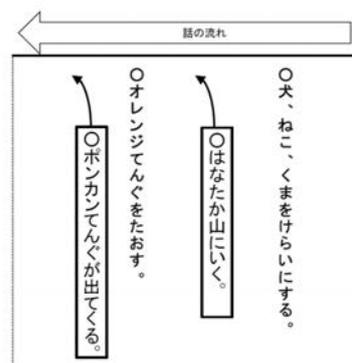
詳しくするためにはどうすればよいか、具体的な方法が思い浮かばない子どもたちもいるだろう。そこで、これまで学習してきたいくつかの昔話について、具体的な内容としてどのような出来事が書かれていたか子どもたちと振り返る。そして、それらの物語の共通点や、おもしろさにつながる出来事に着目させ、物語を詳しく、おもしろくするためのポイントを確認する。ここで、子どもたちは、内容を詳しくするためには、主人公が何をするか、新たな登場人物、物等を増やすとよいことに気付くだろう。

学習活動3 (1)

この活動の冒頭に、単元の初めに確認した、「出来事が起こった順に書くこと」という物語作りの決まりを確認する。その後、その決まりと学習活動2で分かった要点を基に、子どもたちは、自分の物語を詳しくしていくだろう。一人でたくさんのお出来事を考えられる子どももいれば、なかなか考えつかない子どももいる。どちらの子どもも、よりさまざまな出来事があつた方が、出来事の順序に沿って構成する力がつくことにつながっていく。そこで、物語の主人公を考える際に、さまざまな友達の考えを聞くと、自分の想像が膨らんだ2, 3時間目の様子を想起させる。その際には、これまでの振り返りカードに子どもたちが記述してきたものの中から、友達と相談して考えが深まったという体験を取り上げ、全体に広げる【協働への動機づけ】。そうすることで、たくさん考えられている子どもは、友達に自分の物語を見せ、意見をもらいたいと思ひ、考えることが苦手な子どもは、友達に新たな出来事について意見をもらひ、自分の物語をよりよくしたいと思うだろう。

学習活動3 (2)

話し合いの中で、子どもたちは、「はなたか山に住んでいることにしたらどうかな。」「それはいいね。みかん太郎たちは、はなたか山に行った後に、オレンジてんぐを倒すことにしよう。」「敵の仲間にはポンカンてんぐも増やしたらどうかな。」「おもしろそうだね。オレンジてんぐを倒した後に、ポンカンてんぐが出てくることにしよう。」等と友達から意見をもらった物語の内容を、物語の中のどの場所にも書くと、順序よくつながるかを考え、自分の物語を詳しくしていくだろう。



【順序を意識して出来事加える】

学習活動4

本時の学習を通して、自分ができたことや、これからしてみたいこと等を、振り返りカードに記入させる【肯定的な振り返り】。単元を通して1枚のカードに記入させ、教師が肯定的なコメントを返すことで、これまで自分が頑張ってきたことを子どもが感じられるようにし、学習意欲を持続させる。

(4) 総括的評価

出来事の順序に沿って、並べて書いている。
 <例>みかん太郎が「おばあさんからみかん団子をもらひ、仲間を増やす、はなたか山に向かう、オレンジてんぐとポンカンてんぐを倒す」ようにしよう。 【方法：ワークシート】

みんなで まとめた いろいろな むかしばなしの じんぶつカード

ももたろう

ももから 生まれる

やさい

おにを たいじする

金たろう

あまえんぼう↓カもち

人やどうぶつを たすける

一寸ぼうし

おやめびくらの大きさで 生まれる

さいごに 大きくなる

おひめさまと けっこんする

だんだんつよくなる
人だすけをする

しるのおんがえし

おじいさんが つるをたすける

つるが おんがえしにいへく

しるだとばれて かえっていへく

うらしまたろう

かめをたすける

かめのつてりりゅうへいごけんへ

おじいさんになぬ

たすけたどうぶつが
おんがえしにいへぬ

おめすびいりん

おじいさんがおめすびを おしす

いいことがある

わるいおじいさんがまねをする

わるいことがある

したきりすずめ

おじいさんが すずめをたすける

いいことがある

すずめをきすつけた おばあさん

わるいことがある

いい人にはいいことが
わるい人にはわるいことが

ゆき女

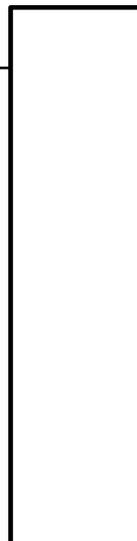
おじいさんが ゆき女に こおらねぬ

ゆき女とのやくそくを むすこがやぶぬ

人ばけて おくさんになった ゆき女がいなくなる

人げんをこわがらせる
ばけもの

じぶんの おはなしの とうじょうじんぶつは…



め



うらしまたろう

はじめ

かめをたすける。

かめにのる。

中

りゅうぐうじょうへいく。

しゅくじをしてたしゅくす。

おひめさまにたまはこをもらふ。

おわり

おじいさんになる。

ももたろう

はじめ

ももから生まれる。

こはんをたべて大きくなつてよくなる。

きびだんごをもらう。

犬さるきじがなかに。

おいをたいじする。

たからをとつかえす。

おわり

人づつがすること

もの

出てくる人づつ

しゅくじのこはん

