

**1 単元名** おはなしだいすき！じぶんだけのおはなしをつくろう！

～書くことで物語の仕組みを理解する～

**2 単元のねらい**

短い物語を書くことを通して、今までに読んだ物語（昔話）や自分の経験から、想像を広げて書くことを決めたり、作品メモをもとに構成を考えたりすることができる。

**3 授業の構想**

1年生にとって、順序が分かるように語や文の続き方に注意して文や文章を書くこと、基本的な文型を用いて文や文章を書くことは重要である。論理的に物事を考えたり、論理的に自分の考えを表現したりする力へとつながる基盤となるからである。その一方で、何もないところから作り出す創作活動は、物語を想像しながら読む活動と連動し、子どもに想像力や創造力を養う上で重要な学習活動であると考えられる。こうした創造的な思考に関わる学習として、文学的文章において登場人物の台詞を考える活動を中心に想像を広げながら読み、読み取ったことを生かしながら、表現する活動を重ねてきている。

低学年にとっての思考する価値を感じるには、「考えることは楽しいな」、「工夫すると前より良くなった、工夫するっていいな」、「友だちと一緒に考えたら、前と少し考えが変わったぞ」など、楽しかった、よかった、もっとやってみたいといった思いが、学習の中で生まれることではないかと考える。そこで、本単元では、物語の創作活動の中で、どのような登場人物にするのか、どのような出来事を、どのような順序でならべると分かりやすいか、おもしろくなるのかということを通して、想像を広げながら書くことを決め、簡単な構成を考えて書く力をつけたいと考えた。また、物語文を参考に自作する活動（登場人物を決め、話の展開を考えること）は、今後の物語文を読む視点（どんな登場人物かな、どんな出来事が起きるのかな、どんな場面の様子かな）をもつことにつながるかと考える。

そこで、本単元を展開するにあたり、次の点を大切にしていこう。

**教材との出会わせ方の工夫をする**

昔話をお話づくりの参考にすること（読むこととの関連）で、お話作りに向かって大まかな展開をつかめるようにする。お話作りの活動との出会いでは、事前に作成したお話を提示することで、お話作りへの見通しを持たせると共に、活動への意欲を持たせたい。

**お話づくりメモを活用して、構成について試行錯誤できるようにする**

話の展開に関わるお話づくりに必要な要素（主人公の大まかな人物像を表すカード、話の中で出会うものカード）をカードにして、子どもが選択できるようにする。つまり、大まかな構成（人物像を設定した主人公が、何かに出会って、〇〇な結果になる）は全体で共有できるものとしておきながら、そこから、少しずつ肉付けをしていく形で、想像したことを文章にしていく。この過程で、想像的な思考がはたらくと考える。また、カードを活用することや構想メモに表すことは、思考の手助けになると共に思考が見える形にする

ことにつながる。他者の思考と比べたり，自分の思考を確認したりすることにつながると考える。

**ふりかえりの工夫（立ち止まりの時間を作る）**

構想メモの段階でお互いに評価し合う時間を作ることで，新しい問いが生まれるような展開を作る。立ち止まりの時間の作り方としては，他者の構想メモに対して質問をする形を取ることで，これから創作していく細部について思考をはっきりさせたり，アドバイスをもらったりすることで，想像をより広げていく。

**4 展開計画（全9時間 本時7/9時間）**

- 教師が創作した話に出会い，学習の見通しをもつ（1校時）
- 三つのお話と出会い，昔話のおもしろさについて考える。（2・3・4校時）
- 登場人物を決め，人物が何をするのか，大まかな構成を考える。（5校時）
- 大まかな構成をもとに，作品を面白くする方法を考える。（6校時 本時・7校時）**
- 作品を書いて，書いたものを読み合う（8・9校時）

**5 本時の学習**

**(1) ねらい**

物語をくわしくするための内容を考え，構想メモのカードとカードの間に考えたことを書き込むことができる。

**(2) 展開**

| 主な学習場面と子どもの取組  | 教師の支援と願い・評価  |
|--|--|
| <p>1 前時を振り返る。<br/>主人公を決めて，どんなお話なるのか，カードを選んで並べることができた。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>おはなしをくわしくして，自分のおはなしをパワーアップさせよう。</p> </div> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時を振り返り，作った構想メモを確認することで，これからどのようにして話を作るのか，見通しと意欲を持てるようにする。</li> </ul>  |
| <p>2 教師が作った未完成の構想メモから，どうしたらお話がおもしろくなるのかを全体で考える。<br/>・ちからもちのしゅじんこうだから，ちからをつかってなにかをできるようにしたらどうかな。</p> <p>3 自分の構想メモを作成する。<br/>・てきをやっつけるときには，だれかが助けにきてくれるようにしようかな。</p>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>・教師が作成した未完成の構想メモを用い，カードとカードをつなげるお話を全体で考えアイデアを出し合うことで，お話を詳しくしていく方法を考えられるようにする。</li> <li>・全体で考えたことが自分の構想メモに生かせるように，カードを再度選んだり，交換したりできるようにしておく。</li> </ul> |
| <p>4 本時を振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・おはなしがすこしくわしくなりました。はやくおはなしをかきたいです。</li> </ul>  | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【評価の観点（書くこと）】</b><br/>お話をくわしくするための内容を考え，構想メモのカードとカードの間に考えたことを書き込んでいる。<br/>(評価の方法：構想メモ・発言)</p> </div>                                |