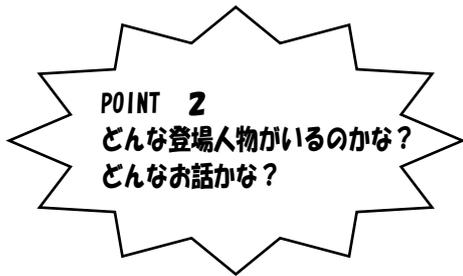


国語部実践① 小学校 第1学年「昔話をもとにお話をつくろう！」9時間

目標 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。

時	学習活動の概要	指導上の留意点
①	<p>(ねらい) 創作作品と出会い、学習の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の知っている昔話や好きな昔話を出し合う。 「かちかちやまをしっているよ。わるいたぬきをやしいうさぎがさいごにやっつけるよ。」 「ひこいち は、ずるがしこいよ。だからさいごがおもしろいよ。」 教師が創作した昔話に出会う。 「こんどはぜったいに〇〇になるよ！」 「つぎはじろうのでばんだ！」 話を聞いた感想を出し合う。 「じぶんたちもつくってみたい！」 <p style="text-align: center;">じぶんだけのおはなしをつくろう！</p> <ul style="list-style-type: none"> お話の作り方を考える。 「つくってみたいけど、つくりかたがわからないな。」 「とうじょうじんぶつをきめるといいよ。」 「どんなおはなしにするか、かみにかいてからつくといいよ。」 「しってるおはなしの人をとうじょうさせるとおもしろくなるかも。」 「先生は昔話のまねしたんだね。」 	<p>○話について子どもが語る際には、どんな登場人物が出てくるのか、また、話の大筋を尋ねることで、登場人物のキャラクターに目を向けたり、昔話の話の特徴に気づいたりできるようにする。</p> <p>○実際に作成したものを使って読み聞かせをすることで、文の量も含めて、見通しをもてるようにすると共に、自分もお話を作ってみたいという思いをもてるようにする。</p> <p>○読み聞かせの際には、子どもの反応を見ながら展開を予測させることで、お話づくりのイメージを持てるようにする。</p> <div style="text-align: center; border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>POINT 1 じぶんのおはなしをつくってみたい！</p> </div> <p>○「つくりたいきもちはあるけれど、どうやってつくったらいいのか」という問いをもとに、昔話をヒントにすればいいことを伝え、昔話がどのような話になっているのか、お話づくりにどう生かせるのか視点をもちて学べるようにする。</p>
② ③	<p>(ねらい) 昔話の読み取りを通して、登場人物を視点に、昔話のおもしろさに気づき、自分のおはなしづくりに活かそうとする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分が気に入った登場人物や、おもしろかったところを出し合う。 「王さまと九人のきょうだい」 「かさじぞう」 	<p>○どんな登場人物がいて、その登場人物がどんなことをしたのか、どんな特徴があったのかということ視点を、感想を出し合うことで、登場人物の魅力を感じたり、登場人物が何かをすることでお話が進んでいること、だからお話がおもしろくなっていることに気づいたりしていけるようにする。</p>



「むかしばなしにはいろいろなせいかくのひとが出てくるよ。」
「とうじょうじんぶつがちがうから、おはなしがおもしろいんだな。」
「〇〇な人をおはなしにとうじょうさせたいな。」

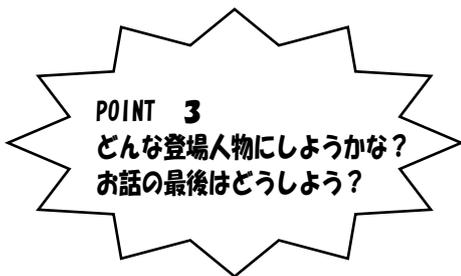
○どんなお話が大まかにとらえられるように、一文でまとめる。
「九人のきょうだいが、王様をやっつけるお話」
「やさしいおじいさんが、おじょうさんのおかげで最後に幸せになるお話。」

④
⑤

(ねらい) 登場人物を設定し、物語の大まかな構成を考える。

・これまで読んできた昔話の主な登場人物、どのようなお話だったかを出し合い、表にまとめる。

おはなしのせっけいずをつくろう！



○これまで読んできた昔話の登場人物を、△△な□□という形で板書し、お話の最後にどうなるのかを表にまとめることで、自分が作るお話の大まかな構成を考えることができるようにする。

○△△(登場人物の設定)の部分と、□□(登場人物)については付箋を用いることで、人物設定について試行錯誤できるようにする。

○登場人物については、主人公と出会う人物の複数を登場させるようにする。

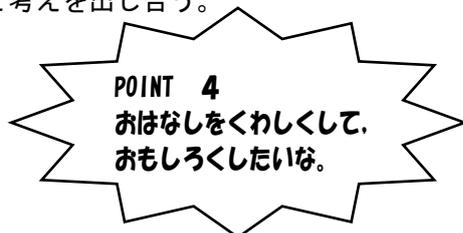
⑥

(ねらい) 大まかな構成をもとに、話の展開を考え、設計図を作ることができる。

「とうじょうじんぶつとおはなしのさいごはきまつたけれど、なかはどうしたらおもしろくなるかな。」
「こまったことがおきるとおもしろいよ。」
「それをのりこえるようなおはなしにしたらどう？」

せっけいずをパワーアップさせよう！

・教師が用意した未完成の設計図を提示し、物語の展開について考えを出し合う。



○教師が作成した設計図について、全体で展開を考え、アイデアを出し合うことで、自分のお話作りに生かせるようにする。

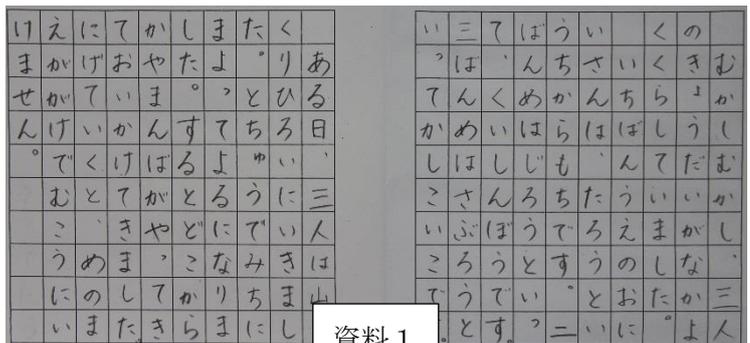
○展開を具体的に考えられるように、お話の中で起きる一つの出来事を付箋に書くことで、整理したり、簡単に並び替えたりできるようにする。

⑦	(ねらい) 物語の冒頭部分を書いて交流することで、後半の内容を具体的に考える。	
⑧	<p>「せっけいずができたから、はやくかきたいな。」 「せっけいずをおはなしにするためには、はじめはどんなふうにはじめようかな。」</p> <div data-bbox="507 398 1225 454" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">おはなしのはじめをかこう！</div>	<p>○いつ、どこで、だれが、どうしたかをポイントとして示したり、書き出しをみんなでアイデアを出し合ったりすることで、自力で書き出せるようにする。</p> <p>○記述の途中で、隣同士書いたものを読み合うことで、自分に取り入れてみたいこ</p>
⑨	<p>(ねらい) 書いたものを読み合うことを通して、お話づくりやお話を読むことの楽しさを知る。</p> <div data-bbox="236 907 890 1400"> <p>・書き上げた作品を、お互いに読み合い、感想を伝え合う。 「はやくともだちがかいたおはなしをよんでみたいな。」 「じぶんがかいたおはなしをよんでもらいたいな。」</p> <div data-bbox="239 1153 710 1400" style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>POINT 5 おもしろいってしてもらえてよかったな。またつくりたいな。</p> </div> </div> <div data-bbox="890 907 1447 1400"> <p>○ビンゴカードを使って、誰の作品を読んだのか、どれだけたくさんのお話に触れることができたのか、分かるようにするとともに、意欲的に取り組めるようにする。</p> <p>○感想を伝え合うことで、考えて作ることの楽しさを感じたり、次やってみたいという思いをもったりできるようにする。</p> </div>	

～ポイント解説～

POINT 1 「じぶんでおはなしをつくってみたい！」⇒教材との出会いを工夫することで、学習に見通しをもたせると共に、活動への意欲を高める。

この時間は、単元の導入である。物語の創作に、初めて学習として取り組む子どもたちであるので、学習への見通しをもたせたいことはもちろん、追求への原動力となる「自分の力で書いてみたい！」という強い思いをもてるようにしたい。そこで、本実践では、教師のつくった作品（資料1）を導入で出会わせた。そして、読み聞かせる際には、途中で展開を予想させるなど、想像することを楽しめるような工夫や、自然と物語の展開に



資料1

目が向くような工夫をした。そうすることで、「予想とちがった」、「自分だったらこうする」というような、教師のものとは違う想像をはたらかた言葉も聞かれた。この時点ですでに創作する立場で読み聞かせを聞いているため、読み聞かせの後には、「自分でも作りたい!」という思いが自然と生まれた。この単元に入る前には、昔話の読み広げの学習を積んできている子どもたちであるので、教師の創作が知っている昔話に似ていることに気づいており、昔話をヒントにしなから「じぶんだけのおはなしをつくらう!」という単元を貫くめあてができた。

POINT 2 「どんな登場人物がいるのかな?どんなお話かな?」⇒お話をつくるための取材ができるように、二つの昔話から昔話の特徴をつかむ。

前時に、昔話をヒントにしなからお話づくりをすることを確認しているため、二つの昔話(「王さまと九人のきょうだい」、「かさじぞう」)を出会わせた。読み聞かせの後に、おもしろかったところを発表し合った。その際には、登場人物の名前、どんな特徴があつてどんなことをしたのかということを書きで整理することで、登場人物の魅力を感じたり、登場人物が何かをすることでお話が進んでいること、だからお話がおもしろくなっていることに気づいたりしていけるようにした。

ぜんいんのとくぎがちがうからおもしろいです。たとえばきつてくれは、けんできつてもきれないからおもしろいです。きょうは、4時間目に九人のきょうだいがどんなとくぎで王さまをたおすかわかってよかったです。(児童A)

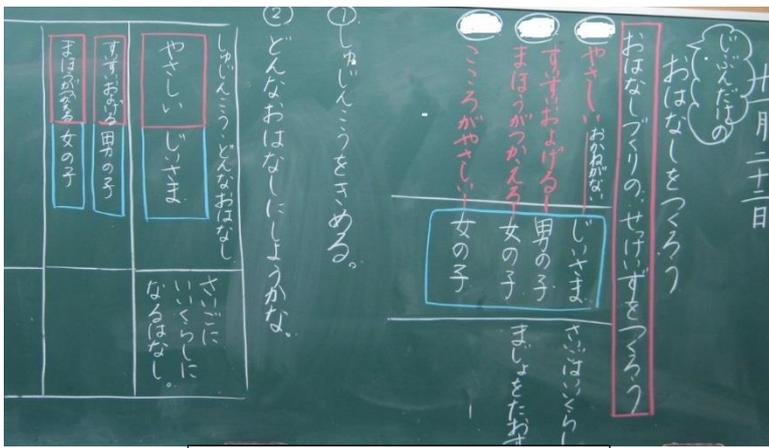
きょうは、おんだせんせいが、ほんをよんでくれました。その中で、九人のきょうだいがいて、わたしは水くぐりがすきでした。わけは、おさかなのようにすいすいおよいでみたいからです。だから、わたしも本をつくる時には、そんな水くぐりみたいにうみをおよげるような人をつくってみたいです。自分も水くぐりのようにすいすいおよいでみたいです。(児童B)

児童Aのふりかえりにあるように、昔話の読み聞かせを通して、登場人物の特徴がお話のおもしろさに関係していることに気づいている。また、児童Bのふりかえりにあるように、お話のおもしろさについて、登場人物に視点をおいていることが分かる。そして、自分のお話にこんな人物を登場させたいという思いをもっていることからわかるように、登場人物を強く意識するようになってきた。

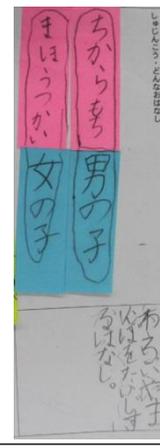
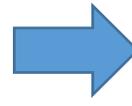
これに加えて、物語をどんなお話なのか、1文で表すようにした。「九人のきょうだいが王さまをやっつけるお話」「やさしいおじいさんとおばあさんが、おじぞうさんにやさしくしたおかえしをしてもらって、しあわせになるお話」といったように子どもから出た文を書き出すことで、お話のおおまかな内容を考えられるようにした。

POINT 3 「どんな登場人物にしようかな?お話の最後はどうしよう?」⇒自分で登場人物を選んだりお話の大枠を決めたりする(おはなしの設計図づくり)

論理的な文章においても、創作的な文章においても、書くことについて取材し、選材し、書くことを決定することは身につけたい大事な力である。子どもたちは、これまで読んできた昔話をもとに、登場人物にはどんな人物をもってこようか、お話の展開も考えながらわくわくしている。ここまで学習してきた内容が活用できる形で、登場人物の設定ができるとうい。そこで、2色の付箋を使って、登場人物を選び、後の具体的なお話づくりに活かせるようにした。水色の付箋には登場人物を、ピンクの付箋には登場人物の性格や特技等を書くようにした。どんな登場人物にしようか、子どもたちはいくつか書き上げたあとに、入れ替えたりしながら選んでいった。また、前時の1文でお話の大枠を表したことを活かして、自分のお話の結末を考えた。



資料2 板書で整理したもの



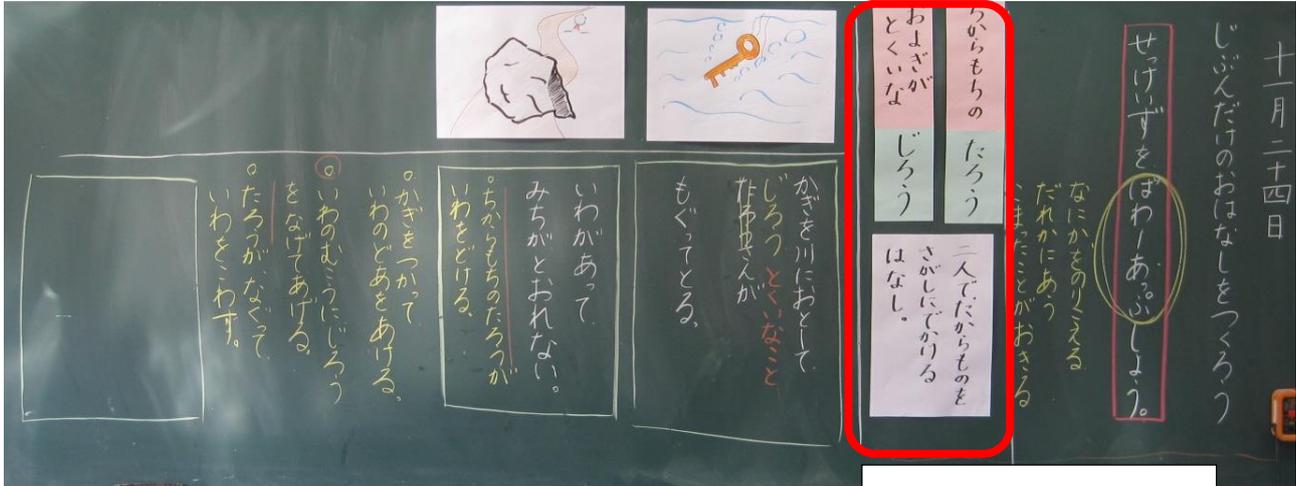
資料3 個人のワークシート

どんなお話にしたいのか、話の大枠（ワークシートの下の部分）から書き始めて、そのお話にどんな人物を登場させようか考える子どもたちもいれば、反対に、登場させたい人物を先に決め、その登場人物にどんなことをさせようか考えを巡らせる子どもたちもいた。児童Cのように、この二つが決まると、さらに書きたいという意欲が高まり、次時へつながる思いを最後に表している。

きょう、せっけいずをつくってみて、おひめさまやおうさまをしゅじんこうにしたよ。どんどんおはなしがおもいつくからすごくいいおはなしにしたいな。つぎはおはなしの文をかんがえたいよ。
 (児童C)

POINT 4 「おはなしをくわしくして、おもしろくしたいな」⇒設定したことを使いながら、簡単な構成を考える

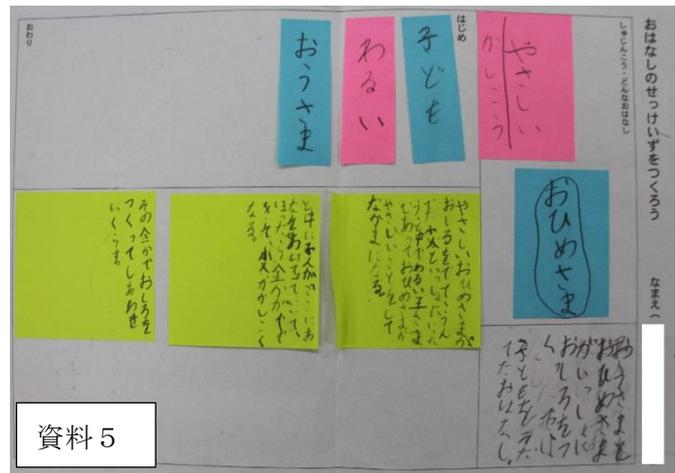
登場人物、話の大枠が設定したところで記述に入りたいところだが、子どもたちは、中を詳しくすることについては、まだ学習していない。どのように詳しくするかについては、読書経験の豊富な児童や、既に考えが頭の中にできている児童から、「こまったことがおきるとおもしろくなるよ」「だれかほかの人に会おうのはどうかな」「こまったことをのりこえるといいよ」などの声が聞かれたが、全ての子どもたちが共通してイメージできる段階ではなかった。そこで、教師の設計図（資料4：子どもたちが作成している状態と同じ段階のもの）を提示し、一緒に考えようと投げかけた。



資料4 (囲んだ部分)

物語は、出来事があるて展開していくことを具体的に考えられるように、二つの出来事を提示して、そこから全体でアイデアを出し合う活動を行った。子どもたちは、具体的な内容を想像する際に、突飛

な想像をするのではなく、上の板書の写真にもあるように、お話の設定や登場人物の設定を関連づけながら話を考えていった。「これならできそう」というイメージをもてたところで、個々の活動に入った。個々に考える際には、付箋を用意して、三つを目安に出来事を考えられるようにした。思いついた出来事の入替えを可能にして、展開について試行錯誤できるよう付箋を用いた。(資料5)



出来事の入替えをするような姿は見られなかったが、子どもたちなりに、おもしろいお話にするために、出来事を考えた。「困ったことがおきる」、「誰か他の登場人物に出会う」、「いいことが起きる(解決する)」のような付箋が多く見られた。

きょう、おはなしづくりで、こまったこととたのしいときをおはなしにいれました。わけは、そういういろいろなことがあると、わくわくドキドキするからです。(児童D)

POINT 5 「おもしろいっていつてもらえてよかったな。またつくりたいな。」⇒評価を返してもらったことで、思考することの良さを感じる

作品ができあがったところで、お互いの作品を読み合う活動を行った。途中で、ペアでは冒頭部分を交流しているのですが、お互いにどのような展開になったのか気になっていたり、他の友だちがどんな話を作ったのか気になっていたりした。もちろん、自分が書いたものに対して、みんながどんな感想をもつのかも気になる中で、読んだ感想を伝え合う場を設定した。



感想を書く際には、どんなところがおもしろかったのか、どんな登場人物が気に入ったのか書くようにした。自然と、登場人物によって、話が展開していくことや、話の中で起きるできごとによって話がおもしろくなっていくことに気づいている記述が見られた。

きょう、ほかの人のおはなしをよむことをしたよ。たのしかったよ。〇〇くんのおはなしは、なきむしの人さがいごにすごいことをしてておもしろかったし、□□ちゃんのは、くいしんぼうの人がぜんぶたべちゃってなにもなくなったけどそこがおかしかったよ。(児童E)

きょう、みんなのおはなしをよんで、9こよみました。ぜんぶおもしろかったから、つぎは、もっとかんがえてちがうおはなしでおもしろいおはなしをつくりたいです。いえでつくりたいです。(児童F)

友だちの考えたものに触れることによって、創作のおもしろさに気づき、自分の創作に取り入れ、違う作品を作ってみたいという思いをもつことができた。

成果と課題：教科構想に基づいて本実践を振り返る

国語科では、子どもたちに備えさせたい資質・能力を育むために、「思考の必然性を実感させる単元構成の工夫」、「学び合いの場における教師のはたらきかけの工夫」、「思考の深まりを生み出すふりかえり（立ち止まりの場）の工夫」を手立てとしてあげている。

「思考の必然性を実感させる単元構成の工夫」については、教材との出会わせ方を工夫した。まずは、子どもたちの中に、「書きたい。」という思いが生まれることが大切である。そのため、子どもがこれから作るお話がどれくらいのものなのか具体的にイメージできるように、実際に手作りしたものを単元のはじめのところで提示した。そして、単に読み聞かせるだけでなく、お話の先を予想させる等、作り手の立場でイメージを膨らませることの楽しさを味わわせることで、より自分だけのお話をつくってみたいという思いを引き出せたと考える。また、全単元「むかしばなしがいっぱい」と関連づけることで、おはなしづくりについて、自然と昔話からヒントをもらおうという意識の流れになり、共通教材をみんな読んで読む必然性ができると共に、ヒントにできることを探しながら視点をもって読むことができたと考えられる。

「学び合いの場における教師のはたらきかけの工夫」については、主に、「掘り下げる」と「認める」はたらきかけを行った。子どもの発言の根拠を掘り下げることで、どこにおもしろさを感じているのか、また、どんな工夫をしようとしているのかが明らかになり、自分の考えを少し変えてみよう、友だちの考えを使って自分のお話をおもしろくしてみようという学び合う姿が見られた。また、思考することが楽しいと感じるためには、物語の書き手である子どもたちが、自分の書いたものの良さを実感したり、少し工夫したりしたときに、よくなったと実感することが大切である。そのため、どこがいいのか価値づけたり、友だちの感想を直に聞ける場を設けたりする中で、その実感をもたせることができたと考えられる。

「思考の深まりを生み出すふりかえり（立ち止まりの場）の工夫」については、単元の中で、設計図をつくる時間、話の冒頭を書く時間にその場を設けた。自分の考えを設計図や物語上に表現したり、試行錯誤したりするところで立ち止まることで、他者と比べたり、これまで読んだ物語と比べたり、これまで書いた自分のものと比べる中で、もっとこうしたい、〇〇さんみたいにしてみたい、という思いが生まれたと考える。

一方課題も見えてきた。1時間の授業レベルで考えると、子どもたち自身が、どうしたら自分の思っているものが書けるのかな、どうしたら、もっとおもしろくなるのかな、という問いが生まれる発問、つまり、子どもが自ら動き出す発問になっていたのか、吟味していかなければならない。また、登場人物の設定を生かすことを重視しすぎてしまったことで、子どもの自由な発想を生かし切れなかった部分もあった。単元の最初にもった思いが、更に膨らむような課題設定や発問を考えていきたい。

（恩田 一穂）