

実践2

比較を通して子ども自身の問いを生み、主体的な物語創作へ

——「お話のさくしやになろう」(二下)

東京学芸大学附属竹早小学校教諭

曾根朋之



「お話のさくしやになろう」という単元名を見ただけで、「やってみたい!」と子どもは目を輝かせる。しかし、書き始めると簡単にはいかないことに気づく。何から考え、どのように進めればよいのか、わからないためである。そこで、二つの学習材を比較することで子ども自身の問いを焦点化し、書くときのポイントを押さえたうえで、じっくりと物語を創作できる授業展開にしていく。

● 単元計画 (全10時間)

1時 「お話を作る」という本単元の主活動を知り、二つの「桃太郎」の四コマ漫画を比較する。

・「問題」→「解決」の展開(※1)を知る。

ポイント4

2時 昔話や教科書教材が、どのような「問題」→「解決」の展開になっているかを調べる。

ポイント2

3時 教科書中の挿絵から、想像できる「問題」→「解決」の展開を考える。

4時 自分のお話の「問題」→「解決」を考える。

・登場人物の名前や場所などの設定を考える。

5時 二つのお話(※2)を読み比べ、お話を書くときに気をつける表現を考える。

ポイント3

6時 会話文、行動、題名などに気をつけて、お話を書く。

ポイント4

・昔話や教科書教材を振り返り、参考にする。
・友達の文章と読み比べる。
・推敲する。

10時 できたお話を読み合い、よいと思ったところを伝え合う。

・お話を作るときに、どんな工夫をしたかを振り返る。

※1 参考 山本茂喜「枚で読める・書ける・話せる! 魔法の「ストーリーマップ」で国語の授業づくり」東洋館出版社、二〇一四年

ポイント1 「問題」→「解決」の展開を知る

子どもが「初め・中・終わり」に沿って書き始めようとしても、各場面にとどのような内容を書けばよいのか、イメージが湧かないことがある。

そこで、二つの「桃太郎」の四コマ漫画を提示する。一つは、従来の「問題」→「解決」の展開で描かれているもので、もう一つは「問題」が起らない

鬼が悪さをするという問題がなく、桃太郎たちと鬼が仲よく過ごす筋書き。



鬼が悪さをするという問題を桃太郎が解決する、本来の筋書き。



マンガ kamicat

ので「解決」もないものである。比較を通して、「問題」→「解決」という

展開のよさに気づかせ、どのような展開にするか、具体的な問いをもたせる。

ポイント2 昔話や教科書教材をヒントにする

昔話や教科書に掲載されている物語教材では、どのような「問題」→「解決」の展開になっているかを調べる。付箋に書き出して、クラスで共有してもよい。「解決」には、幸せな結末や悲しい。

い結末といった違いもある。そこで、「問題」→「解決」のさまざまなパターンを知り、自分のお話作りに生かしていく。

ポイント3 二つのお話を比較し、表現の特徴を知る

登場人物の名前、登場人物らしさが伝わる会話文、様子がわかる行動、作品の世界が伝わる題名といった、お話を書くときのポイントになる表現が使われている文章と、使われていない文

章を比較する(※2の資料参照)。その比較によって、書くときのポイントを自ら理解し、自分はどう工夫するかという具体的な問いをもたせる。

※2 二つのお話



ポイント4 個別最適化できるよう、書く時間に幅をもたせる

書く過程の順番や進度は、子どもによって異なる。書き始めてから、もう一度構想を練り直すこともある。書き終えた後に、友達と読み合ったり、声に出して読んだりすると、推敲したく

なることもある。書く時間に幅をもたせ、次の時間に何をするかを考える時間を確保することで、自分で活動を選択できるようにする。

特集

子どもの問いから始まる学び