

まとまりに分けて、お話を書こう ～お話のさくしゃになろう～

学年	小学校 2 年生
教科（授業内容）	国語（まとまりに分けて、お話を書こう）
使用教材	プログラミングゼミ
コスト・環境	タブレット ※ iOS または Windows または Android インターネット接続不要

学習活動の概要

- 単元の目標

- ▶ 絵を見て想像を広げてどんな出来事が起こるお話にするかを決め、「はじめ・中・おわり」のまとまりのあるお話を書くことができる。

- 単元の内容

本単元は、物語の簡単な構成「はじめ」、「中」、「終わり」のつながりを考えて書く学習である。物語全てを考えるのではなく、「はじめ」と「終わり」の絵を提示して「中」の部分を想像して書く活動とする。「中」の出来事をどのように設定するかで物語の構成も変わる。物語の作者になりきって「中」の出来事を書くことを通し、自分の体験や想像したことを客観的にとらえ直すことができる。さらに単に読むことで構成が分かったとするより、実際に書いてみることで、物語の簡単な構成の仕方が分かり、かつ自分の経験したことや想像したことから書きたいことを楽しんで書き表すことができるようになる。つまり「構成力」と「想像力」を身に付けることができる学習となる。また、作品の交流においても出来事の設定やつながり、描写といった観点がはっきりしているので、その書き方のよさである「表現力」も身に付けることができる学習にもなる。

- 教科の学習とプログラミング教育の関連

プログラミングすることで、お話も絵を動かすことと同じようにプログラム（順序）通りに流れていることをつかめるようにする。そこから、自分たちでお話作りをする際にも、キャラクターがどのような順序で出会い、どのようなことが起こるのかを順序性を意識して考えられるようにする。また、プログラムで動画化することで、文を書くことが苦手な子にも流れをイメージ化しやすいようにする。

学習指導計画

総時数 12 時間

時	○主な学習活動	・指導・支援 ★評価
1	○今までに学校で読んだお話の題名と、それらお話が「はじめ」「中」「終わり」に分けられるということをつかむ。 ○お話作りの計画を立てる。	・「スイミー」や「おおきなかぶ」など、既習の物語の内容を想起し、3つの場面がどんなところかを話し合えるようにする。 ★学習の課題とお話作りのあらましが分かり、意欲をもっている。
2 3	○スイミーをプログラミングし、「はじめ」がキャラの紹介、「中」が出会い、事が起きるなどの場面展開、「おわり」が良い形でお話が終わるという流れ・順序があるということをつかむ。	・お話もプログラムと同じで、場面が順番通りに並んでいることで一つの物語を形成しているということをつかめるようにする。 ★三つの場面構成が分かり、事柄が順序よく続いていることが分かる。
4	○教科書の絵を見せ、「はじめ」「おわり」の絵から「中」を考えることとおさえる。主人公となるキャラクターの設定を各自で行う。	・主人公となるキャラクターの絵はみんな同じだけれども、好きなことや性格など細かいところを一人ずつ考えられるようにする。 ★お話に出てくる人物の名前と人物像について想像を膨らませ、考えている。 ★場面や登場人物について想像を膨らませて書いている。
5	○登場するキャラクターを1人一つずつ絵や設定を考え、みんなで共有する。 ○みんなで考えたキャラクターの中から、ペアの友達と相談し、お話に使いたいキャラクターを二つ選ぶ。	・キャラクター作成カードには、絵や名前、キャラクターの設定（性格など）を書けるようにする。 ・「中」の場面を作成するファイルに、全部のキャラクターを取り込んでおく。 ★お話に出てくる人物の名前と人物像について想像を膨らませ、考えている。 ★場面や登場人物について想像を膨らませて書いている。
6	○「中」の場面で『主人公』以外に出てくるキャラクターは二人まで」という約束を基に、ペアの友達と一緒に「中」の場面のプログラミングを行う。	・「はじめ」の場面のプログラムは全台に入れておき、キャラクターをどこに、どのようにとばしていくのかだけ子どもたちが変更できるようにしておく。その後の「中」の場面は子ども達各自で背景を取り込み、キャラクター

	<p>○プログラミングした動画を見ながら、登場人物の動きや場面の様子を付箋にメモを書きし、創作メモに並べて貼る。</p>	<p>の選別、プログラミングを行う。</p> <p>★お話に出てくる人物の名前と人物像について想像を膨らませ、考えている。</p> <p>★場面や登場人物について想像を膨らませて書いている。</p>
7	<p>○ペアの友達と一緒に、前時に作成した「中」の場面のプログラミングした動画とメモを見て、サブキャラクターの登場する順序を変えたり、組んだお話の流れを変更したりして、どちらがよいかを比べる。</p> <p>○前時とは別の「中」の場面の創作メモを完成させる。</p> <p>○二つの「中」の創作メモを見ながら、各自がお話として使いたいものを選ぶ。</p>	<p>・サブのキャラクターの登場する順序を入れ変えてみると、どのように話が進むのか考えられるようにする。</p> <p>★想像したことを手掛かりにして、場面や登場人物を決めている。</p> <p>★絵やプログラミングした動画を見て、想像を膨らませながら、事柄の順序に沿って、話の筋を考えている。</p>
8	<p>○「終わり」場面の創作メモを、教科書の挿絵基に作成する。登場人物の動きや場面の様子を付箋にメモを書きし、創作メモに並べて貼る。</p>	<p>・前時に自分が採用した「中」の場面に合うつながりを意識できるようにする。</p> <p>★お話に出てくる人物の名前と人物像について想像を膨らませ、考えている。</p> <p>★場面や登場人物について想像を膨らませて書いている。</p>
9	<p>○創作メモを見ながら、お話を書いていく。</p>	<p>・創作メモの言葉をつなげるだけでなく、形容詞や擬音語・擬態語を、子ども達と作った言葉集を見ながら付け加えられるようにする。</p> <p>★句読点の打ち方や、かぎの使い方を理解して文章の中で使っている。</p> <p>★文の中における主語と述語との関係に注意して文や文章を書いている。</p>
10	<p>○書いたお話を読み直し、誤字・脱字などを直す。</p>	<p>・推敲のポイントを示し、そこに気を付けて読み直すように働きかける。</p> <p>★文や文章を読み返し、間違いに気付き直している。</p>

1 1	○グループの友達と読み合い、お話のおもしろいところ、いいところなどを伝え合う。	<p>・読み合った友達の作品のおもしろいと感じたことを付箋に書いて渡せるようにする。</p> <p>・もらった付箋は、創作メモに貼り付けられるようにする。</p> <p>★書いたものを読み合い、よいところを見つけて感想を伝え合っている。</p>
1 2	○1年生に読み聞かせをするために、読む練習を行う。	<p>・友だちと聞き合い、上手なところや、さらに読み方を工夫した方がよいところを伝え合う。</p> <p>・「お手紙」の音読劇での読み方を思い出しながら伝えられるようにする。</p> <p>★文や文章を読み返し、間違いに気付き直している。</p>
1 3	○1年生に読み聞かせを行う。	<p>・ペアの1年生に自分たちで作ったお話だということを伝えて、聞いてもらう。</p> <p>★作品についての感想を、1年生と交流する。</p>

本時の学習（ 7 / 13 時間）

(1) 本時のねらい

- 前時とは別の「中」でどんなことが起こるかを考え、自分が書きたいお話を選ぶことができる。

(2) 新学習指導要領上の位置付け

● 国語 [第2学年]

- [思考力、判断力、表現力等] B 書くこと

(1) 書くことに関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

イ 自分の思いや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。

エ 文章を読み返す習慣を付けるとともに、間違いを正したり、語と語や文と文との続き方を確かめたりすること。

(2) (1)に示す事項については、例えば、次のような言語活動を通して指導するものとする。

ウ 簡単な物語をつくるなど、感じたことや想像したことを書く活動。

(3) 本時の展開

○主な学習活動	・指導・支援 ※資料 ★評価
○本時の学習課題を確認する。	・壁面掲示を活用し、今までの学習内容を想起させ、文のつながりや順序を意識できるようにする。
<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>人ぶつが出てくるじゅんばんをかえて、前回とちがったお話を考えよう。</p> </div>	
○ペアの友達と一緒に前時に作成した「中」の場面のプログラムを変えてキャラクターの登場する順番を変える。	・キャラクターの呼び出しに関するプログラムを見るように声をかけ、登場する順番を変更できるようにさせる。
○ペアの友達と一緒に、変更した動画を基に主人公との関わりから前回とは違ったお話の展開を考える。	・サブキャラクターの設定を再度確認させて、前回とは違う展開となるように促す。
○二つの「中の場面」を比べ、一つのお話を作るのにどちらの展開がいいか好きな方を各自が選ぶ。	・二つの「中」のお話とも、筋が通る内容となっているかどうか確認する。 ・ペアの友達と揃えるのではなく、それぞれが好きな内容を選べるように声をかける。
○本時のめあてについてのふりかえりを行う。	★想像したことを手掛かりにして、場面や登場人物を決めている。 ★絵やプログラミングした動画を見て、想像を膨らませながら、事柄の順序に沿って、話の筋を考えている。