

1. 単元名 「物語づくりの世界へいこう」 ～工房型授業における物語創作～
2. 研究主題との関連

主体的な表現者を育む言語活動

～物語創作において自ら学びを創り続ける授業づくり～

(1) 単元について

3年生の国語科の「読むこと」の学習において子どもたちは、作者が、読者に対して楽しく物語世界を伝えるために、さまざまな工夫をしていることを学んできた。子どもたちは、「表現のしくみ」に着目した読みの積み重ねから、物語の設定（主役・対役、時、場所、出来事）、登場人物の特徴や役割の設定、構成の特徴に着目して読もうとする意識が芽生え始めている。しかし、子どもたちの国語的発見は教師の発問によって引き出されるもので、子どもたち自らが主体的に読み進めているまでには至っていない。また、「書くこと」においては、読みを自らの表現に活かしているとは、言い難く、主体的に読んだり、書いたりするためには、学んだ読みの力を詩や物語の創作で自らの表現に活かすことが必要である。そこで、本単元では、物語創作を通して学習者自らが目的意識や読みの必然性を見出し、自らの読みを表現に活かすことで得られる楽しさや達成感を抱きつつ「書くこと」の力を高めていきたい。そして、今後、新たな読みを探索していく手立てとしていきたい。

本単元『物語づくりの世界へいこう』では、学習者が主体的な書き手となることを目指し、12個の言語活動を3回に分けて取り組むことで物語づくりの技能を習得し、自らの物語創作に活用することを目的とした学習構成となっている。そこで、本単元の2「自らの表現に活かす過程」においては、ドイツの「^{註1}工房型授業」から、アプローチの多様性を取り入れたサーキット型の授業形態を設定した。ここでは、子どもたちが、これまでに学習した読みの既習事項の重要点を活かしながら、さまざまな言語活動を通して物語づくりを体験していく。また、工房型授業では、これら複数の言語活動を同時に短時間で行うことが可能となり、物語のもつ基本的な特徴も効果的に捉えることができる。そして、それぞれの言語活動では、物語づくりを通して「物語のしくみ」を学んでいけるよう課題が設定されている。例えば、言語活動4の「だれどこの国」では、「時」「場」「人物」「出来事」に着目して「物語のしくみ」を考える課題が設けられており、「物語のしくみ」を効果的に学習することができる。また、「登場人物の特徴や役割に着目する」「出来事を順序良く捉える」「想像を膨らませて物語を書く」などの読みの観点に基づいた課題が、それぞれ設定されている。

指導にあたっては、既読の物語教材の学習をふりかえり、学習者と指導者がともに共有する読み力を物語創作に発揮させたい。取り組む言語活動の内容によって、数名のグループで活動することもあり、自分の力で書き進めたり、その場の友だちと相談したり、教え合ったりしながら進められるようにする。こうした体験は、主体的に「書くこと」の力を育むだけに留まらず、今後、作者意識をもって文学的文章と向き合ったり、「表現のしくみ」に着目して読み進めたりする上での重要な視点にも成り得ると考える。そして、物語創作を通して、今後の自分たちの新たな国語的発見につなげていきたい。

注1 「工房型授業」・・・近年のドイツで、学校教育に開かれた授業の構想と連携する形で実践志向的に導入されてきている授業論。

(2) 単元の目標

- 登場人物の特徴や役割の設定、構成の特徴を活かして物語を書こうとする。（関心・意欲・態度）
- 物語を描写する言葉に見つけ、そのよさや効果を意識しながら、物語を書くことができる。（書くこと）
- 物語のもつ基本的な特徴を見つけ、想像を広げて物語を創作することができる。（書くこと）
- 物語の「冒頭部-展開部-終結部」の構成を意識して文章を書いている。（言語についての知識・理解・技能）

(3) 活動構成の仮説

工房型授業において読みの力を物語創作に活かした学習構成

本単元では、「主体的な表現者」を育むために、今までの文学的教材の学習で取り組んできた「表現のしくみのよさや効果」に着目した読みの力を工房型授業における物語創作に活かすことで「書くこと」の力を高めていきたい。そこでは、単元を進める上で既習事項の中から指導者と学習者が共有した読み力（国語の知恵袋）から活用できるものを取り出し、「書くこと」に活かす場の設定をすることで、新たな国語的発見につなげていきたい。

また、自ら主体的に言語活動に取り組めるようにこれらの学びの過程を支える手立てとして、

①『物語づくりの世界へいこう』という物語創作の世界を体験し、『物語づくりのわざを活かして物語を書こう』といった学習者の興味が湧くような言語活動を単元を貫いて設定すること。②12個の言語活動の場を設定する学習活動を構成し、短い時間で効果的にさまざまな「書くこと」のアプローチから得る新たな国語的発見につなげること。③活動場所を工房的な空間として演出したり、創作することで産み出された生産物を共有できる場にしたりすることで、創作意欲を高める空間にすること。④自ら創作したものと友だちの創作したものと比べて読むことで今後さらに自分の考えや確かな読みにつなげていくこと。を設定している。

工房型の授業を通して、学習者自らが読みの力を活かして主体的に物語創作に取り組んでいくことが、自らの学びを創り続けていくことにつながっていくかを単元を通して検証していきたい。

学習活動の流れと子どもたちの意識の流れ	一連の過程を支えるもの	指導上の留意点	言葉を意識する心情面の変化	言葉を意識する技能面の評価
<p>①主体的に教材と向き合う過程</p> <p>1、単元を貫く言語活動と学習の流れを知り、課題意識をもつ。②</p> <p>単元のめあてについて知り、既習事項の中から活かそう読み力を確認する。</p> <p>「物語づくりの世界」では、どんなことをするのか。ワクワクするなあ。</p> <p>物語の学習で学んだ登場人物や場面の様子について読んできたことが使えそうだな。</p> <p>「物語づくり国」についてどんなことをするのか学習の流れをつかむ。</p> <p>物語づくりって、いろいろなひみつがありそうだな。いろいろな国で学んでいきたいな。</p> <p>難しいと思っていたけど、友だちと一緒にするとけっこうできるな。</p> <p>②自らの表現に活かす過程</p> <p>2、物語創作のための12の言語活動に取り組み、物語の特徴に気づきながら書くこと〈習得〉</p> <p>物語づくりの世界へいこう1 ②時間</p> <p>① そっくりことばの国…ある言葉について同義語・類義語を集める。 ② だれどこの国…イラスト2枚を選び、そこから想像される物語の構想をまとめる。 ③ 書きかけの国…描きかけの絵を完成させ、それをもとに物語を書く。 ④ そうぞうの国…音楽を聞き、そこから空想した物語を書く。</p> <p>そっくりことばの国で使った言葉を他の国の物語づくりにも活かしてみよう。</p> <p>いろいろなあつて楽しいな。物語づくりって面白いな。</p> <p>物語づくりの世界へいこう2 ②時間</p> <p>⑤ ことばの工作の国…4つの単語の羅列から文を2、3個考える。 ⑥ インスタント物語の国…物語のテーマが示されたカードを引き、それに合う物語を書く。 ⑦ 4人がつなぐ物語の国…物語の冒頭が与えられ、そこから4人で回して物語を完成させる。 ⑧ かわりに作者の国…②の活動で創った物語の構想を活かして物語を書く。</p> <p>回る順番を考えて行くと色々な力を活かすことができるよ。</p> <p>友だちは、〇〇って書いていたけど、ぼくだったら違う表現にするかなあ。</p> <p>物語づくりの世界へいこう3 (③時間 本時3時間目)</p> <p>⑨ 物語パズルの国…バラバラになった物語を正しい順番に並び替え、結末を書く。 ⑩ くじびきの国…イラスト3枚を引き、題名をつけて1つの物語を書く。 ⑪ しつもんだらけの国…人物や出来事に関する6つ質問に4人グループで答え物語を書く。 ⑫ げいじゅつの国…美術作品から想像を広げて物語を書く。</p> <p>書き出しや終わり方を工夫して物語を書いてみよう。</p> <p>読み手のことを考えて物語の盛り上がる山場を作ってみよう。</p> <p>物語づくり〈活用〉②時間</p> <p>3、2で学んだ物語づくりのわざを活かして、物語を構想・創作し、作品を交流する。</p> <p>「物語づくりの世界」で学んだことを活かして想像物語を書こう。</p>	<p>国語の知恵袋の活用</p> <p>「物語づくりのわざ」をみつげるための空間的支援(工房空間・教室掲示)</p> <p>単元を貫く言語活動…『物語づくりの世界』から見つけた「物語づくりのわざ」を活かして物語を書く。</p>	<p>学習活動1</p> <ul style="list-style-type: none"> 単元を貫く言語活動を位置づけ、学習者は、「物語づくりのわざを見つけ、物語を書く」という最終ゴールを意識して、学習を進められるよう、単元全体の流れを学習者とともに確認できるようにする。 「国語の知恵袋」の中から物語づくりの学習で使えそうなものはないかを考えさせる。(②の過程においても毎回確認させることで、既習事項を活かそうとする意識を高める。) <p>学習活動2</p> <ul style="list-style-type: none"> 「物語づくりの世界」地図を活用して、自ら行きたい国(言語活動)を選択し、主体的に書く活動に取り組めるようにする。 それぞれの国では、活動内容が見て分かるように活動の手順を示しておく。 物語創作をすすめる中で、「物語づくりの世界」での共通の決まり事を設定することで想像の世界に浸れるようにすることや自然と友だちと交流ができるようにする。 それぞれの国で創作した生産物は、共有できるように友だちや教師に見てもらい、すぐ見られる位置に掲示する。 それぞれの国で課題解決を目指し、物語の特徴に自らが気づけるように、物語づくりのポイントを示しておく。 出来上がった生産物を鑑賞し、自分の創作したものと友だちの創作したものとを比べてよかった点を見つけ、全体で交流することで相互評価する。 <p>学習活動3</p> <ul style="list-style-type: none"> これまでに見つけた「物語づくりの技」を活かして物語が書けるよう見つけたわざを共有できる場の設定を行う。 物語の描写(擬声語・擬態語・色彩語・比喩・会話・情景・心情描写など)を共有した読みから集めて参考にする。 物語は構想メモをもとに推敲を重ねながら創作する。 	<p>関心・意欲・態度</p> <p>□ 単元全体を通して、ワークシートの記述や子どもたちの姿を見て評価する。</p> <p>○ それぞれの学習活動に意欲的に取り組んでいる。</p> <p>学習活動1から</p> <p>○ 物語づくりに興味をもち、物語を書くために必要なことは何かを考え、意欲的に考え、学習の見通しをもととしてしている。</p> <p>学習活動2から</p> <p>○ それぞれの国での活動で、目的意識・課題意識をもって学習に取り組んでいる。</p> <p>○ 創造することの楽しさを実感しながら創作活動に取り組んでいる。</p> <p>▲ 目的意識・課題意識をもたずにいる。</p> <p>◇ 取り組む姿や発言など、活動の内容から良い点を認めて全体で取り上げる。</p> <p>◇ 子どものワークシートからよりよいものを認めて学級全体に広めたり、つまずきやすかったところを提示して「ヒントはないか」と問いかけたりする。</p> <p>学習活動3から</p> <p>○ これまでに読んできた物語を思い出し、登場人物や構成の特徴、表現のしくみを確かめながらそれらを活用して物語を書こうとしている。</p> <p>▲ 物語の特徴を見つけることができず、物語を書くことができない。</p> <p>◇ 物語の構想がしやすいようにあらかじめジャンル(ファンタジー・ぼうけん・ミステリーなどから)を選べるようにしておく。</p>	<p>書くこと</p> <p>□ 授業における発言や各学習活動で取り組んだワークシートや創作したものの記述で評価する。</p> <p>学習活動2から</p> <p>○ 物語がもつ基本的な特徴(登場人物の特徴、物語の基本的な構成)を考え、書いている。</p> <p>○ 物語の描写(擬声語・擬態語・色彩語・比喩・会話・情景・心情描写など)を意識して使っている。</p> <p>▲ 物語がもつ基本的な特徴を無視して思いついたことをそのまま書いている。</p> <p>▲ 課題に書かれた内容を理解できずに物語を書くことができない。</p> <p>◇ 既読の教材から物語を描写する言葉を参考にする。</p> <p>◇ 子どものワークシートからよりよいものを認めて紹介する。</p> <p>言語についての知識・理解・技能</p> <p>学習活動3から</p> <p>○ 書き出しを工夫したり、終わり方を工夫するなどしたりして物語の「冒頭部-展開部-終結部」を意識して書いている。</p> <p>○ 読み手のことを意識して分かりやすい言葉や文を用いて書いている。</p> <p>▲ 物語の構成や設定を考えずに思いついたままに物語を書いている。</p> <p>▲ 場面や文章のつながりがなく、物語の説明を書いている。</p> <p>◇ これまでに学習した物語のひみつを意識して書くように声かけをする。</p> <p>◇ 読み手の意識をもたせることで、自分が書いた文章を振り返らせるようにする。</p>
<p>③「読むこと」「書くこと」の力を共有する過程①時間</p> <p>4、活動を振り返り、構成や表現のしくみを見つけ、感想を述べ合う。</p> <p>この単元で学んだことを次の単元に活かしたいことを「国語の知恵袋」にまとめる。</p>	<p>身につけた力の共有(国語の知恵袋)</p>	<ul style="list-style-type: none"> この単元で学んだことを今後の学習で活かそうなものを国語の知恵袋に書き溜めていく。 	<p>□…評価の方法 ○…満足できる姿 ▲…支援を要する姿 ◇…支援の方法</p>	