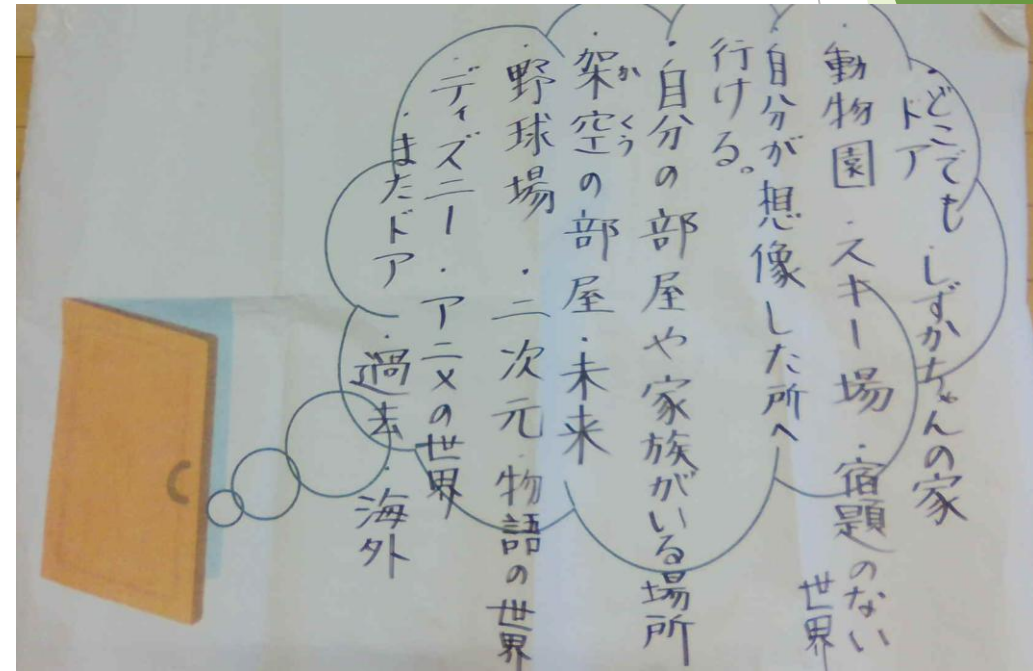


第4学年 国語科 書くこと

単元名 ドアの向こうの世界

～場面の様子が読み手に伝わる文章を書こう～



中野区立令和小学校 主任教諭

東京学芸大学教職大学院 国語教育SP MI

清水 絵里

子供にとっての「書くこと」とは？

- ・表現することで子供は他者とつながるのではないか。
- ・さまざまな「表現」の中の一つとしての「書くこと」
- ・「表象」としての書くこと→子供がどのように心の中のイメージ（思考したこと）を言葉にするか。
- ・「想」について。そもそも子供がもっているもので自然発生するのではないか。
- ・書き表せることだけが思考力ではないのではないか。
- ・「書いてみたいな」と思う授業実践
- ・「書くことができる子」「書けない子」というカテゴリーイズム→子供に対して教師が押さえつけている。

「書けない子（書くことが苦手な子）」

児童が書くことの学習を苦手とするのは、書くことの成功体験が少ないからではないか。

教師によって指導の差が影響しているのではないか。

書くことに困り感がある児童への手立てや、書くことの力をより高めたい児童への手立て



Ⅰ 単元の目標

- ▶ ○様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増やし、話や文章の中で使うとともに、言葉には性質や役割による語句のまとまりがあることを理解し、語彙を豊かにすることができる。〔知識及び技能〕(Ⅰ)オ
- ▶ ○登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について場面の移り変わりと結び付けながら書き表し方を工夫することができる。〔思考・判断・表現〕B(Ⅰ)ウ
- ▶ ○言葉がもつよさに気付くとともに、幅広く読書をし、国語を大切にして、思いや考えを伝え合おうとする。

2 単元の評価規準

	ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
	①様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増やし、語彙を豊かにしている。 (1)オ	①「書くこと」において、登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について場面の移り変わりや結び付けながら書き表し方を工夫している。 〔思考・判断・表現〕B (1)ウ	①粘り強く登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について、場面の移り変わりや結び付けながら書き表し方を工夫し、学習の見通しをもって、相手に伝わるような物語を書こうとしている。

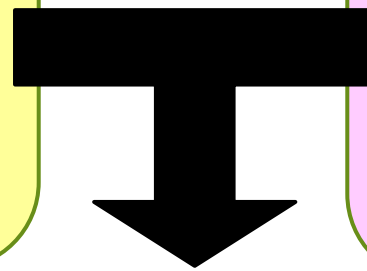
3 単元構想（児童観）

児童の思いや願い

4年生も、3年生でやった
「たから島のぼうけん」
のような物語を書きたい
な。

教師の思いや願い

想像した場面を記述するのに
必要な語彙や表現を使って書く
ことができるようになってほしい。

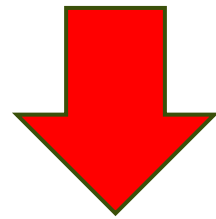


ドアの向こうの世界

～場面の様子が読み手に伝わる文章を書こう～

3 単元構想（児童観）

- ・教科書に「物語を書く」単元がない。
- ・国語が苦手な児童が多い。
- ・書くことが「楽しい」と思ってもらいたい。
- ・対話やグループでの活動を取り入れながら、語彙や表現のよさに気付かせたい。



「物語を書く」という言語活動

3 単元構想（学習材観）

「物語を書く」という言語活動

学習指導要領B書くことの言語活動例〔第3学年及び第4学年〕「ウ詩や物語をつくるなど、感じたことや想像したことを書く活動」

「作家の創作による物語は、主人公やその他の登場人物がそれぞれの役割をもっていたり、冒頭部に状況や登場人物が設定され、事件とその解決が繰り返され発端から結末へと至る展開によって構成されていたりするなどの工夫がなされている。」

3 単元構想（学習材観）

- ・「物語づくり」の学習を子どもたちは大変好む。
- ・読者に「面白い」と言って貰える「物語」を作るには、一所懸命探したり、選んだり、組み直したりしなければならない。
- ・「物語づくり」はある目標に向かって突き進む「問題解決」学習だと言える。内田（1990）

※参考資料「ことばの授業づくりハンドブック小学校「物語づくり」学習の指導―実践史をふまえて―」浜本純逸監修、三藤恭弘編（溪水社）

3 単元構想（学習材観）

豊かな語彙・文章表現
を身に付ける

対話やグループ活動を通して
言葉によるコミュニケーションを高める

相手意識（縦割り班活動の3年生）

物語の書き出しと終わりを統一

3 単元構想(単元観)

0次

絵カードを用いて4コマストーリーを伝え合う。

1次

題材の設定:教師の文例から学習の見通しをもつ。

2次

構成・記述・推敲



3次

共有:3年生と作品を読み合う。

実の場

学級文庫に置く。

単元のゴール

「縦割り班の3年生に自分で考えた物語を読んでもらい、
また、3年生が書いた「たから島のぼうけん」の物語を読む」

文例①変身

えんぴつに変身（変身物語）

始ドラを開けたら…わたしはえんぴつに変身していました。名前はガンバルンバ。性格はその名の通り、がんばりやです。体の色はピンク。六角形の形をしています。頭ははりのようにとがっています。

事次の時間は、漢字のテスト。

「ようし、がんばるぞ。」

鉛筆のガンバルンバははりきっていました。

「わたしのパワーで漢字はカンペキ。だってわたしは何でもできちゃうんだから。」

そう言って、気合いが入っていました。すると、

「ドッテン。」

えんぴつのガンバルンバはつくえから落ちてしまったのです。ガンバルンバはつくえの下から

「たすけてー。」

とさけびました。でも、気づいてもらえません。

「ああ、今日の漢字テストは自信があつたのに。えりちゃんは、他のえんぴつを使うのかなあ。」

えりちゃんとは、ガンバルンバの持ち主。いつも大切に使ってくれています。

今日も、テストのために、きれいに削ってくれていました。

解すると、

「いつものお気に入りのえんぴつがない。」

と、声が聞こえてきました。そうです。えりちゃんはガンバルンバを探しているのです。

「こっちだよ。」

ガンバルンバの声が聞こえたのでしょうか。無事、ガンバルンバはえりちゃんのために漢字のテストで百点を取ることができました。

⑥ガンバルンバは

「ああ疲れた。」

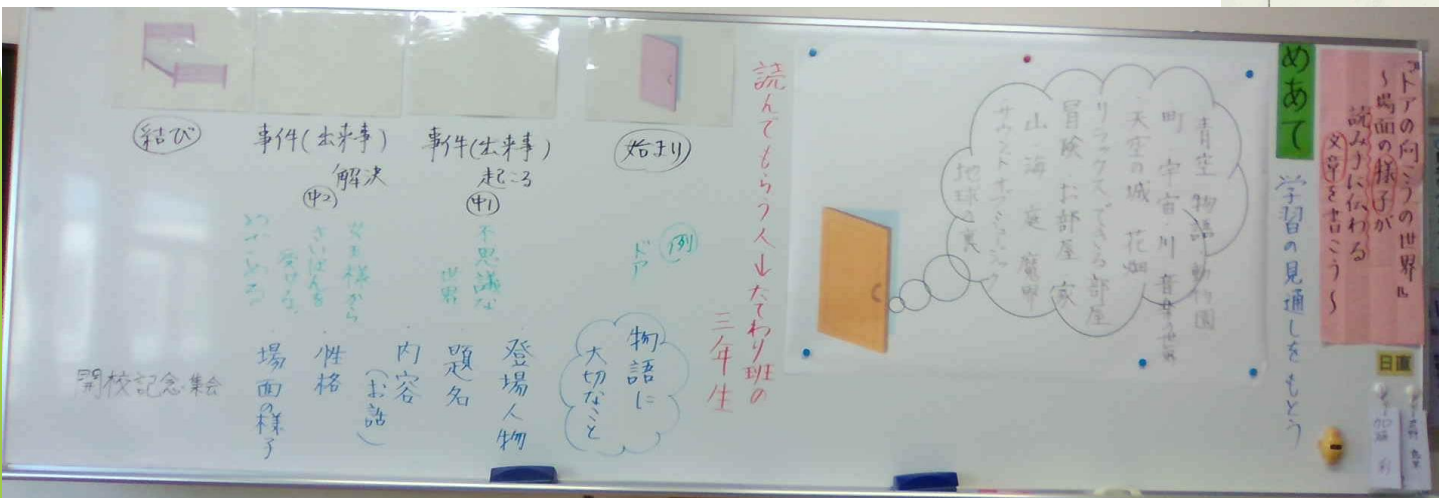
と言うと、ふでばこの中でねむりました。目が覚めると、そこは、ベッドの上でした。

4 授業の実際(1/6時)

- ・ 教師の文例を読んで気付いたことを話し合う。
- ・ 学習の見通しをもつ。
- ・ どのような物語を書くのかを決める。

【題材の設定】

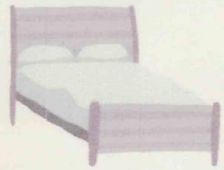
- ・ファンタジー・変身物語・パロディーから物語のジャンルを選ぶように伝える。
- ・始まりは「ドアを開けたら…」、結びは「ベッドの上」という構成を統一する。

[illegible]

4 授業の実際(2/6時)

・「始まり→出来事(事件が起こる)→出来事(事件)が解決する→むすび」という物語の構成を考える。【構成】

- ・ 4コマのワークシートを用意する。
- ・ 物語のジャンル(ファンタジー・変身物語・パロディー)にそれぞれモデルを用意する。

むすび	出来事(事件)が解決する	出来事(事件)が起こる	始まり	構成
				絵 メモ
…ベッドの上だった。	めの前がくらくらになって、おきたら	もとのいちにもどった	はいるとしろないえにいた ふづけなめせんがひくい そつじまする	ドアを開けたら… だるだるのせがく くうかんはまじろ

物語の場面が分かるように
構成メモに整理しよう。

例 変身物語

始まり	出来事(事件)が起こる	出来事(事件)が解決する	むすび
えんじつに変身	性格はかんぱりや 体のとくちよう	漢字テストの時 机から落ちた。	えりちゃんがひうた。 百点をとった。 ふてはこの中で ねむった。

例 スイミー

始まり	出来事(事件)が起こる	出来事(事件)が解決する	むすび
スイミーの 魚について まわり	兄弟が まらうが 食うれた。	大きな魚の つぎをた。	大きな魚を おいした。

まとめ

読んでもらえるような字
いっ、どこで、だれが、
何をした

読みのしるし
場面をきこう

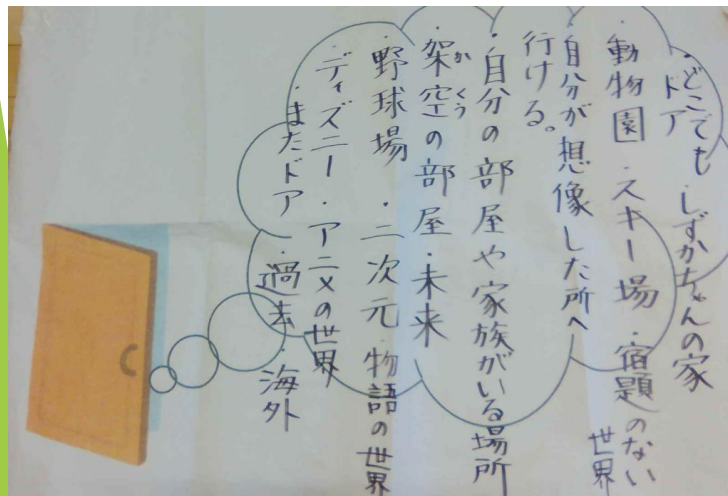
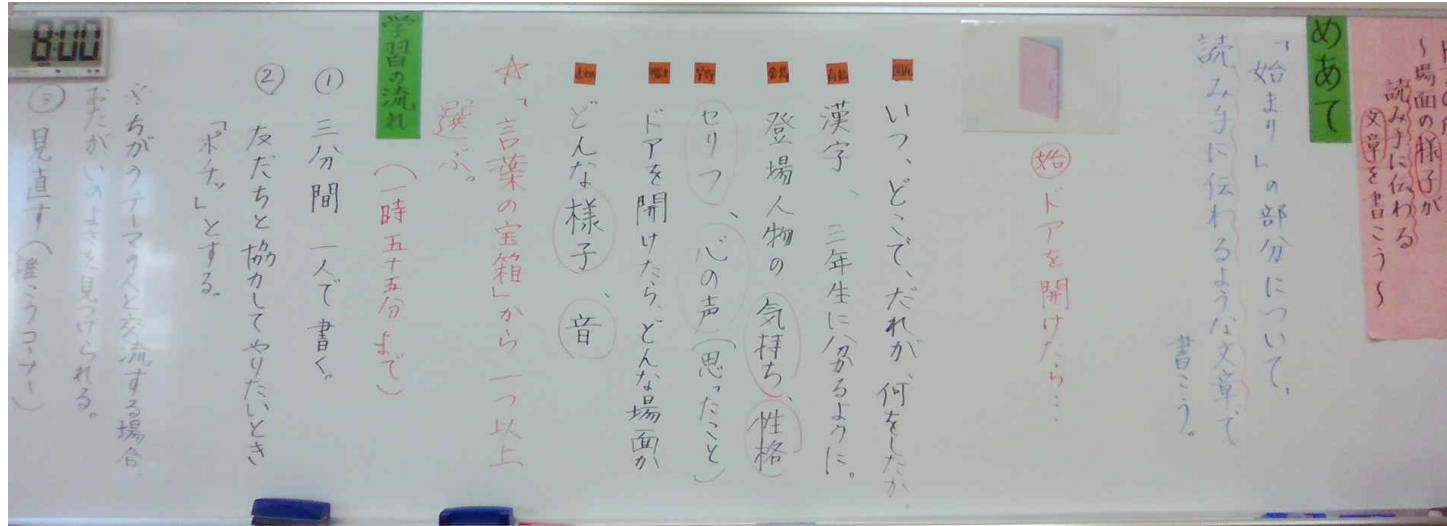
トアの向こうの世界
場面の様子
読み手に伝わる
文章を書こう

要約してまとめる。

おれた人は
くり返り(黄角)

4 授業の実際(3/6時)※ 3・4・5時は記述と推敲の柔軟な学習過程

- ・構成メモをもとに物語を書く。【記述】
- ・書き終えた作品を読み返し、3年生に伝わるかどうか、文章をよりよく工夫する。【推敲】



超人レベル			達人レベル					基本レベル					
14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
たてわり班の三年生が、 がりましたか。	たてわり班の三年生が きたりする文章を書けしたか。 た。	赤紙文や書を表す言葉、 心の奥などを工夫して書きまし たか。	どののふだにして「う」のふだにまじったのか。分か るように書いてみたか。	どののふだに出果る（金貨）が解決したか。分かるよ うに書いたか。	④のような出来事・事件が始まる時、分かるよう に描いたか。	⑤とわけて聞けたら「文」に続くように書いていますか。	『五葉の宝篋』から言葉を定めて使っていますか。	男の子の手は使っていますが、また字はいかに細い書いてあ りますか。	織成の延切り目には⑥、⑦、⑧の印はつけてあります か。	甚のまとまりごとに段落を作っていますか。	「の」使い方は正しいですか。	やで、の付け忘れはないですか。	に由来していますか。「し」「ます」「だ」（である）」 を来していますか。

- ・「レベルアップタイム」において、友達同士でアドバイスをするように伝える。
- ・書き終えた児童や書いている物語のジャンルが一目で分かるように、電子黒板に示す。
- ・書き終えた児童は、「推敲コーナー」へ進み、自分で読み返した後、ペアで読み合い、文章を工夫するように助言する。
- ・「推敲コーナー」には、誤字脱字や表現等、チェック項目を提示しておく。

4 授業の実際(4/6時・本時)※ 3・4・5時は記述と推敲の柔軟な学習過程

- ・構成メモをもとに物語を書く。【記述】
- ・書き終えた作品を読み返し、3年生に伝わるかどうか、文章をよりよく工夫する。【推敲】

0:00

「ドアの向こうの世界」
場面の様子が読み手に伝わる文章を書こう

めあて

どんな事件(出来事)が起きて、
どのように解決するのかをくわしく書こう。

④ 始

ドアを開けたら…

レベルアップポイント

③ 事(中)

事件(出来事)が起こる

どんな事件(出来事)が起きたか。
いつ、どこで、だれがどうなったか。
登場人物の気持ち
会話、心の声
様子
効果音

② 解(中)

事件(出来事)の解決

どのように解決するのか。
よろこび
幸せ

① 結

どのようにして、ベッドにもどったか。

「言葉の宝箱」から選ぶ!!

学習の流れ

②① 三時間一人で行い組む。

レベルアップタイム(交流しながら書く。ホウとする。)

・友達に相談したい。→同じジャンルの人(内容)
・友達と協力しながら書きたい。→同じジャンルの人
・調べたい↓ヒントコーナー
・確認したい↓すいこうコーナー
・レベルアップポイントでつまずいたら、相談しよう。

4 授業の実際(4/6時・本時)※ 3・4・5時は記述と推敲の柔軟な学習過程

- ・ 構成メモをもとに物語を書く。【記述】
- ・ 書き終えた作品を読み返し、3年生に伝わるかどうか、文章をよりよく工夫する。【推敲】

・ 書き終えた児童や書いている物語のジャンルが一目で分かるように、電子黒板に示す。

黒板									
☒ パロディー	☐ 変身	☐ ファンタジー	☐ ファンタジー	☐ ファンタジー	☐ パロディー	☒ 変身	☒ パロディー		
☐ ファンタジー	☒ パロディー	☐ ファンタジー	☐ ファンタジー	☒ 変身	☒ パロディー	☐ ファンタジー	☐		
☒ ファンタジー	☒ 変身	☐ ファンタジー	☐ 変身	☒ ファンタジー	☒ 変身	☒ ファンタジー	☒ 変身		
☐ 変身	☒ ファンタジー	☒ ファンタジー	☐ ファンタジー	☒ ファンタジー	☐	☐	☐		

[illegible]

4 授業の実際(4/6時・本時)※ 3・4・5時は記述と推敲の柔軟な学習過程

- ・構成メモをもとに物語を書く。【記述】
- ・書き終えた作品を読み返し、3年生に伝わるかどうか、文章をよりよく工夫する。【推敲】

・教師は座席表型支援簿を用意し、個に応じた手だてを一目で確認できるようにしておく。

白板							
KA ハロディー 登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について場面の移り変わりと結び付けながら書き表し方を工夫するように伝える。※活動の見通しをもたせる。	IS 変身 ★文例を参考にしながら書くように助言する。活動の見通しをもたせる。	YWファンタジー 登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について場面の移り変わりと結び付けながら書き表し方を工夫するように伝える。	OTファンタジー ★文例を参考にしながら書くように助言する。活動の見通しをもたせる。	KEファンタジー 「言葉のたからばこ」や文例、国語辞典、図書資料等から、自分が想像している物語に合う言葉や表現を用いるように助言する。	YN/ハロディー ★文例を参考にしながら書くように助言する。教師と対話しながら書く。	TY変身 「言葉のたからばこ」や文例、国語辞典、図書資料等から、自分が想像している物語に合う言葉や表現を用いるように助言する。	YS/ハロディー ★文例を参考にしながら書くように助言する。励ましを取り組ませる。
ATファンタジー 登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について場面の移り変わりと結び付けながら書き表し方を工夫するように伝える。	MK ハロディー 「言葉のたからばこ」や文例、国語辞典、図書資料等から、自分が想像している物語に合う言葉や表現を用いるように助言する。	OKファンタジー 登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について場面の移り変わりと結び付けながら書き表し方を工夫するように伝える。	HRファンタジー 友達と交流することを通して、友達の作品の良さに気づき、相手に伝えたり、自分の作品に生かしたりするように助言する。	TT変身 友達と交流することを通して、友達の作品の良さに気づき、相手に伝えたり、自分の作品に生かしたりするように助言する。	KRハロディー 友達と交流することを通して自分の作品に生かすように助言する。※図書資料以外も参考するように助言する。	YKファンタジー 友達の作品の良さに気づき、自分の作品に生かすように助言する。※始めを工夫させる。	IK ※体調不良により欠席。他のクラスのワークシートを見ながら、学習の見通しをもたせる。
SKファンタジー 友達と交流することを通して、友達の作品の良さに気づき、自分の作品に生かすように助言する。	TY変身 友達と交流することを通して、友達の作品の良さに気づき、自分の作品に生かすように助言する。	SM ファンタジー 「言葉のたからばこ」や文例、国語辞典、図書資料等から、自分が想像している物語に合う言葉や表現を用いるように助言する。	FM ※家事都合により欠席。他のクラスのワークシートを見ながら、学習の見通しをもたせる。	TYファンタジー 友達の作品の良さに気づき自分の作品に生かしたりするように助言する。※始めを工夫させる。	HT ※体調不良により欠席。他のクラスのワークシートを見ながら、学習の見通しをもたせる。	SAファンタジー 登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について場面の移り変わりと結び付けながら書き表し方を工夫するように伝える。	WD変身 友達と交流することを通して、友達の作品の良さに気づき、自分の作品に生かすように助言する。
MS 変身 「言葉のたからばこ」や文例、国語辞典、図書資料等から、自分が想像している物語に合う言葉や表現を用いるように助言する。	KR ファンタジー 登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について場面の移り変わりと結び付けながら書き表し方を工夫するように伝える。	KHファンタジー 「言葉のたからばこ」や文例、国語辞典、図書資料等から、自分が想像している物語に合う言葉や表現を用いるように助言する。	YRファンタジー 友達と交流することを通して、友達の作品の良さに気づき、相手に伝えたり、自分の作品に生かしたりするように助言する。	YYファンタジー 友達と交流することを通して、友達の作品の良さに気づき、自分の作品に生かすように助言する。			

12月9日

本時のねらい

登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について場面の移り変わりと結び付けながら書き表し方を工夫することができる。

A「言葉のたからばこ」や文例、国語辞典、図書資料等から、自分が想像している物語に合う言葉や表現を用いるように助言する。

友達と交流することを通して、友達の作品の良さに気づき、相手に伝えたり、自分の作品に生かしたりするように助言する。

B登場人物の気持ちの変化や性格、情景や背景について場面の移り変わりと結び付けながら書き表し方を工夫するように伝える。

友達と交流することを通して、友達の作品の良さに気づき、自分の作品に生かすように助言する。

C文例を参考にしながら書くように助言する。（☆印は配慮を要する児童への支援）

※個に応じた支援

① 物語のジャンル(種類)を決めよう。

わたしが選んだのはこれ

ファンタジー

変身物語

パロディー

② 物語の設定を考えよう。

中心人物と性格

(名前) だるだるんバ

(性格) だるだるんバ ぶるぶるんてるせいずく

登場人物

なべ。だいくん

いつ

朝おきたら

どこで

自分のへや

ドアをあけたら、どんな出来事(事件)が起ったか。

○ドアを開けたら...
空間は白い。はいるとしらな、家いた。めせんずくうづけない。のこつにそつしとていうしんぐろがきた。するときこえうにからたずだるくないだるだるいといながらうりり動く。家をぐんぐんして、いふべだ。いふ名前がみえた。すると体に重いものがのる。すると声がきこえた。すると重いものがなくなった。

どのように出来事(事件)が解決したか。

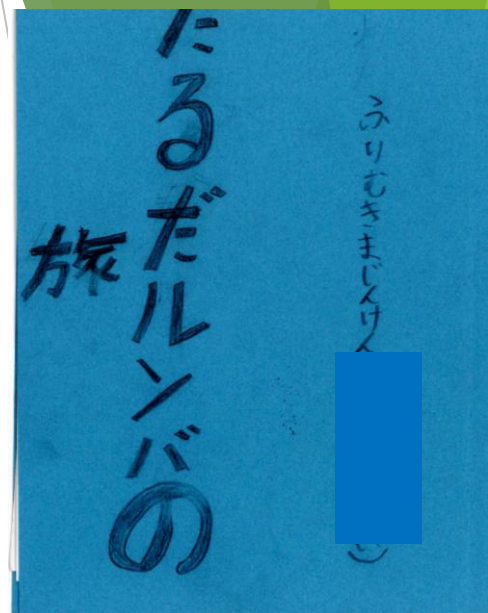
また家を見たんやうして、前につかた。前を見るときに、なまがあり上をむくとだんうがたくなんやうだ。どうやらからだのようだ。そしてたんやうとそつしをおえて、なまの位置にもどると、めまえずくうなりおきると

○...ベッドの上だった。



W児

ドアを開けたら、空間は	真っ白でした。中にはいる	と、みしらぬ家いました。	めせんが低く動けませ	ん。	「ここはいたいどっなんだ」	とだるだるは言いま	した。だるだるの性格	は、名前のとうりだるだるニローたるんてい	る性格です。急にだるだるのうない	に、そうじをしろと、この信号がかり	ました。	そしてようやく動けました。ですが	体がだるくなり、速く動けません。しかた	なくゆっくりへやをたんさくしながら、	そうじをするのじにしました。しばらく	くたんさくとそうじをしていると、なにかが	書いてあり、読んでみるとなべだいと書いて	ありました。だるだるは	家の家主の名前はなべだいというんだな
																			



4 授業の実際 (5/6時) ※ 3・4・5時は記述と推敲の柔軟な学習過程。推敲後、書写の時間を活用して、本の形式に清書した。



とつぶやきました。ひきつづきたんさん
とそうじをしていると体に重い何い
かがのりました。だるだるバが、
とまどっている。

「だめじゃないか、ルンバの上に乗っちゃあ
家主の声です。するとだるだるバに乗って
いたものがいなくなりました。そして家主の声
でだるだるバはようやく自分ガルンバになっ
ていることに気づいてびっくりしました。家主が
「今日の昼飯はクレープにしようかなあ」と、
それを聞いてだるだるバが
「このナマケモノが」

と言いはなちました。

「またたんざくとそう
じをしているとなにかい
ぶつかりました。ぶつか
たほうを見るとだんさ
があり、上にたくさんだん
さがありました。どうやら
かいだんがあるんだなと

4 授業の実際(5/6時)※ 3・4・5時は記述と推敲の柔軟な学習過程。推敲後、書写の時間を活用して、本の形式に清書した。



だるだるルンバは思いました。
そしてだるだるルンバはたんざくとそふし
を終え目覚めた位置へもとりました。
するとだるだるルンバの視覚がだんだん暗
くなりやいづには真っ暗になりました。
目覚めると、ベッドの上でした。ドアがあった
場所には、ルンバがありました。

たるとルンバが言った「この
コクモノが必ずこのおれし
うかたです。ほかにたると
かが自分の如き氣にさよふ
が、おもひるが如き氣にさよふ

絵も個性的で登場人物の性
も個性的でおもしろかった。内ようが
よくわかりました。

物語を三年生が分かりやすくし、見通しをもち、内より
を三年生がよろこぶ物語を書きたいです。

日	学習活動
12/6	・物語を書く。 ・出来上がった作品を読み返し、文章や言葉工夫し、字のまちがいなどがなければ確かめる。
12/5	物語の構成を考える。
12/4	チェック内容 モデル文を読んだ。 学習の見通しをもった。 物語の種類を決めた。 物語の設定を考えた。 出来事(事件)を考えた。 出来事(事件)の解決を考えた。 物語の構成通りに作品を書いた。 場面の様子や登場人物の性格が分かるように書いた。 友達の仕事の書き方や内容のよい所を見つけた。 物語の構成通りに作品を書いた。 場面の様子や登場人物の性格が分かるように書いた。 友達の作品の書き方や内容のよい所を見つけた。
12/3	たて割り班の3年生に読んでもらう。
12/2	学習の最初に立てためあてを達成できた。
12/1	ふり返り 物語の種類はかぐやひめとディーズ。しかりちゃんかどアを開けたらかぐやひめになつていたと言ってお話にします。 もう考えてしまったわ! なしゅ! 事件の解決が月へ帰るのかいけなうていますか? 少しさびしいです。 かぐやひめはそのままなの... 内容は分かりますが、すくすくは二んかはいい物を持て来ず、すくすくはいい物はないことかすくすくにかりめから盗み人のかけつけの足音を聞きながら逃げました。 すくすくもまた作金にききました!! 今日は解決まで行きましたが、月の影が今おいて人達に行方不明の影がめたくききましたと書いて、そのかぐやひめたいせいかくして、うーん、かがります。性格を表す表れかが最後まで行きませんでした。 うーん、ただけです。あとは、すくすくのお話です。このお話のとくちゅうです。 読むのがたのしみになってきたよ。 三年生が分かりやすいように書いたらより、こんでくれようかとします。 最初に決めた目標をたっせいできてよかったと思います。

① 物語のジャンル(種類)を決めよう。

わたしが選んだのはこれ

ファンタジー

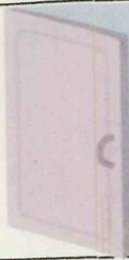
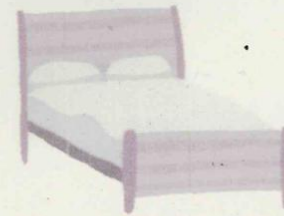
変身物語

パロディー

② 物語の設定を考えよう。

中心人物と性格	(名前) ひかりひめ(ひかりちゃん) (性格) やさしい思いやりの人
登場人物	ひかりひめ(ひかりちゃん) おにいさん おおあさん 月の使者2人 けいこんしたい2人(右だいて、左だいて) 戦おうとした人
いつ	今と平安時代
どこで	ひかりちゃんの家、おにいさんたちの家・月(の道) Oドアを開けたら...おにいさん達の家に行た。その時、けいこんした い2人が来て、こまたひかりひめはあしたまで自分かおきなのお やげを持ってこいと言った。2人とも無理だ。ひかりひめがおにい さん達にそろそろ月のむかえが来ると言った。おにいさんたちは帰らせ たくないのに、兵を集める。満月の日は、月の使者が来る。
どのように出来事(事件)が解決したか。	兵は月の使者と戦うが、月の使者にはかなわない。月の使者が ひかりひめに近づく。おにいさん達は連れていかなく、おにいさん さんはおにいさん達に冷たく言い、もう一人はひかりひめに羽を著 せ、ひかりひめは怒りをうしなす。おにいさんたちは月の使者だ いづく。ひかりひめは月へ帰った。月へ帰る道の時、ひかりひめはな だか泣いておきかえすが、泣いた。そして目をとじろと O...ベッドの上だった。ゆめだった。かぐやめが泣いたあとかあった。

★物語の構成を考えよう。

構成	始まり	出来事(事件)が起こる	出来事(事件)が解決する	むすび
絵 メモ				
内容	ドアを開けたら… 少しだけぼろい家。 けっこんしい人が来てしっばい。	月の使者がむかえに来るとニャう。 おれいさん達は戦うじゃんびをやる。	月の使者が来る。おれいさん達は覚えておく。 うしない、帰る。覚えておくか、なかなかなさく。	目覚めたら …ベッドの上だった。 泣いたあとがなかった。

9

ドアを開けたら、私はひかりひめになっ
ていた。ひかりひめはやさしく、思いやりの子です。
私の近くにはおじいさんとおばあさんがいます。そ
の時、どうしておけ、こんしたいと言う二人が来まし
た。ひかりひめは、こまったため、
「今私がほしい物を明日いっくに持ってきてくだ
さい。」

それを聞いた二人は家を飛び出ていってしまいまし
た。そして持ってくる日になりました。

「せんすも持ってきました。」

「おかしな持ち方ですね。」

二人が言っ、

「私がほしい物ではないので
け、こんは無理です。」

ある日のことです。ひ

かりひめはおじいさん達に言

いました。

私は月の者です。そろそろ

月の使者が来ます。私は月

へ帰ります。





おいさん達^{たち}はそれを聞いてびっくりしました。しかしそれ以前^{いぜん}にひかりひめを月^{つき}へ帰^{かえ}らせたくありません。おいさん達^{たち}はけっこんしたかった二人^{ふたり}をよびよせ、もし守^{まも}つたらけっこんさせてやると言^いいました。二人^{ふたり}は戦^{たたか}うじゃんびをしました。

満月^{まんげつ}のばんのことです。ひかりひめは言^いいました。月^{つき}の使者^{しや}が来^きたようです。

「月^{つき}の使者^{しや}が来^きたぞ。戦^{たたか}え。」

二人^{ふたり}の家^{いけ}らいか戦^{たたか}います。月^{つき}の使者^{しや}にはかないません。月^{つき}の使者^{しや}がこち^ちろに近^{ちか}づきます。

「ひかりひめを月^{つき}に帰^{かえ}らせろなら、私^{わたくし}達^{たち}もつれて行^いってくれ。」

しかし月^{つき}の使者^{しや}は、何^{なに}を言^いう。ひめはつみのために、こへ来^きた。何^{なに}もかなしむ、とはない。」

とつめたく言^いいました。もう一人^{ひとり}は、ひかりひめに天^{てん}の羽^はごろも着^きせました。着^きたしゃんかん、ひかりひめ

は記^きおくも無^なくしました。

「あ、ひかりひめ。月^{つき}へ歸^{かえ}りましょう。」

「このようなきたない地^ち、おろかな人^{ひと}達^{たち}から早^{はや}くはなれましょう。」

ひかりひめはだまっとうなずきました。

「ひかりひめ、行^いかないでくれ。」

「こんなの、私^{わたし}達^{たち}へのつみではありませんか。」
おばあさんもにくく言^いいますが、ひかりひめ達^{たち}は聞^ききません。そう言^いっている間^{あいだ}に月^{つき}へ歸^{かえ}ってしまいました。月^{つき}へ歸^{かえ}ると中^{なかに}、ひかりひめの目^めから一つ^{ひとつ}ぶのなみだが落^おちました。ひかりひめはなみだが落^おちたのをばれないよう、目^めをフブリしました。



目^めを開^ひけたら、ベッドの上^{うへ}

でした。

何^{なん}だ、ゆめだったのか。

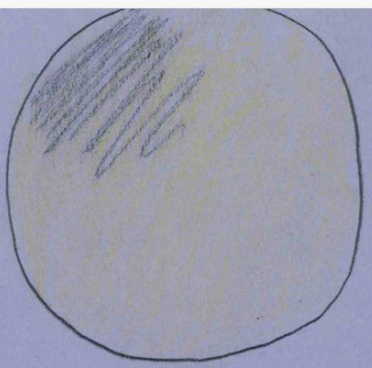
ひかりちゃんは氣^きづいていませ
んが、ひかりひめが泣^ないたあと
か目^めに残^{のこ}っていました。

ひかりひめの、なによろ、
すくなく、うきよ、
よ。ことばのたからば、こ
のことはもつかず、
すくなく、うきよ、
いかにうきよ、

おじいさんとおばあさんがひ
かりひめといっしょに行きた
い。と、たところ、ひかり
とわらわ、かけました。
二人の男の人達がひかりひ
めのほいものをもて、これ
なくて、すくなく、うきよ、
り、と、たところ、ひかり
とわらわ、かけました。

ひかりひめ

作ひかり



わたしが選んだのはこれ

ファンタジー

変身物語

パロディ

中心人物と性格

(名前)
シルク

(性格)
そうじかい大すまじで、かたがた強い

登場人物

シルク・ホムズダウの、ニールキ。
村の人たち

いっ

午
前
の

11:30

木沐分一なる寸。

57

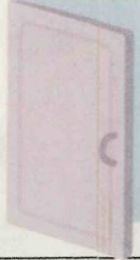
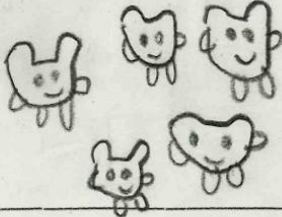
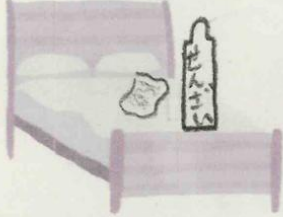
1

ドアをあけたら、どんな出来事（事件）が起こったか。

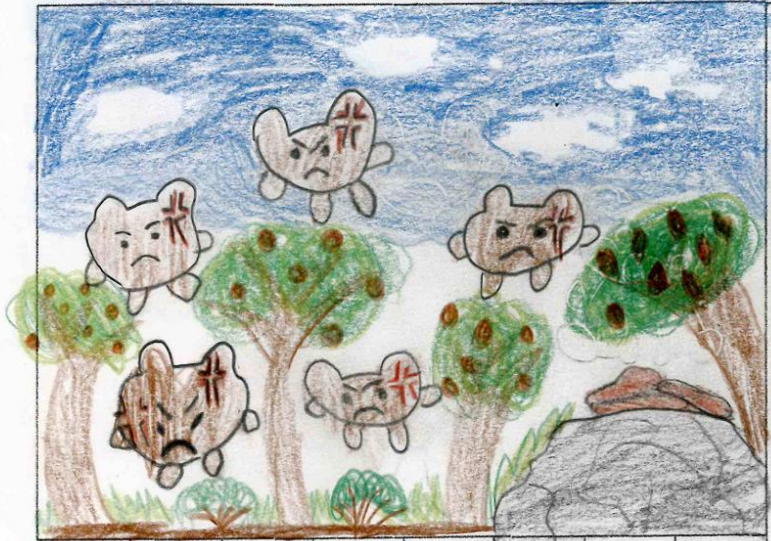
どのよう^に出来事（事件）が解決したか。

○ドアを開けたら……村だ。シルクが、村のそこの
 をしてたら、クマから頭来て、食肉
 をへ良いちうかした。クマが取った
 クマが来た理由。村の人たちが、クマの肉の
 とは知らずに取ってへ良いたからクマ
 かあこで、クマのおんが来たへ頭
 ミルキは木林だ。ちなのでクマのたおしかたをしって
 いるので、ゆうきをたしてちむかつたが、シルクは、
 村の地面をそうきんで、いっている。いまおいで
 クマを、三頭、つとばした。シルクは、シルク
 強さにひきつけた。シルクは、のこりの二頭の
 クマの目にせんざいをつけたら、クマは二頭は、
 いき村は、いりなな。村の家のドアを、
 ○…ベッドの上だった。ベッドの上には、そうきんとせんざいがあつた。

★物語の構成を考えよう。

構成	始まり	出来事(事件)が起こる	出来事(事件)が解決する	むすび
絵 メモ				
内容	ドアを開けたら… 村だった。 ・シルク・ミルキ。 せいかく・そうじが大好き。	クマが5頭来た。	ぞうきんでクマを3頭たおし、 せんざいでのこりのクマ2頭をたおした。	村の家のドアを開けると、 …ベッドの上だった。 ベッドの上には、ぞうきんだ。 せんざいかな。

OK



ドアを開けたら……とても広い村だった。
 シルクは、広い村をもものすごいスピード
 で、村の地面をぞうきんでふいていた。
 シルクが村をそっぴしていている時に、
 クマから頭来た。しかもすごくおこっ
 ている。村の食べ物や物を食いちらか
 している。村の人たちに聞くと、
 『動物をやる人たちが山石の上にあった
 しかの肉を取ってしまったんだ。そのしか
 肉はクマが集めた、食べ物だから、
 しかの肉がなくなっておこって、村
 に来てしまったんだよ。』

『ハカかりました。ぼくが
 たおしてきます。』
 と、シルクは言った。
 ミルクは木林そだ
 ちなので、クマのたお
 し方を知っているのだ。
 クマにたち向かうと
 したが、シルクは、村

村の人……いろんな話を聞ける。シルク……森そだちでゆかん。

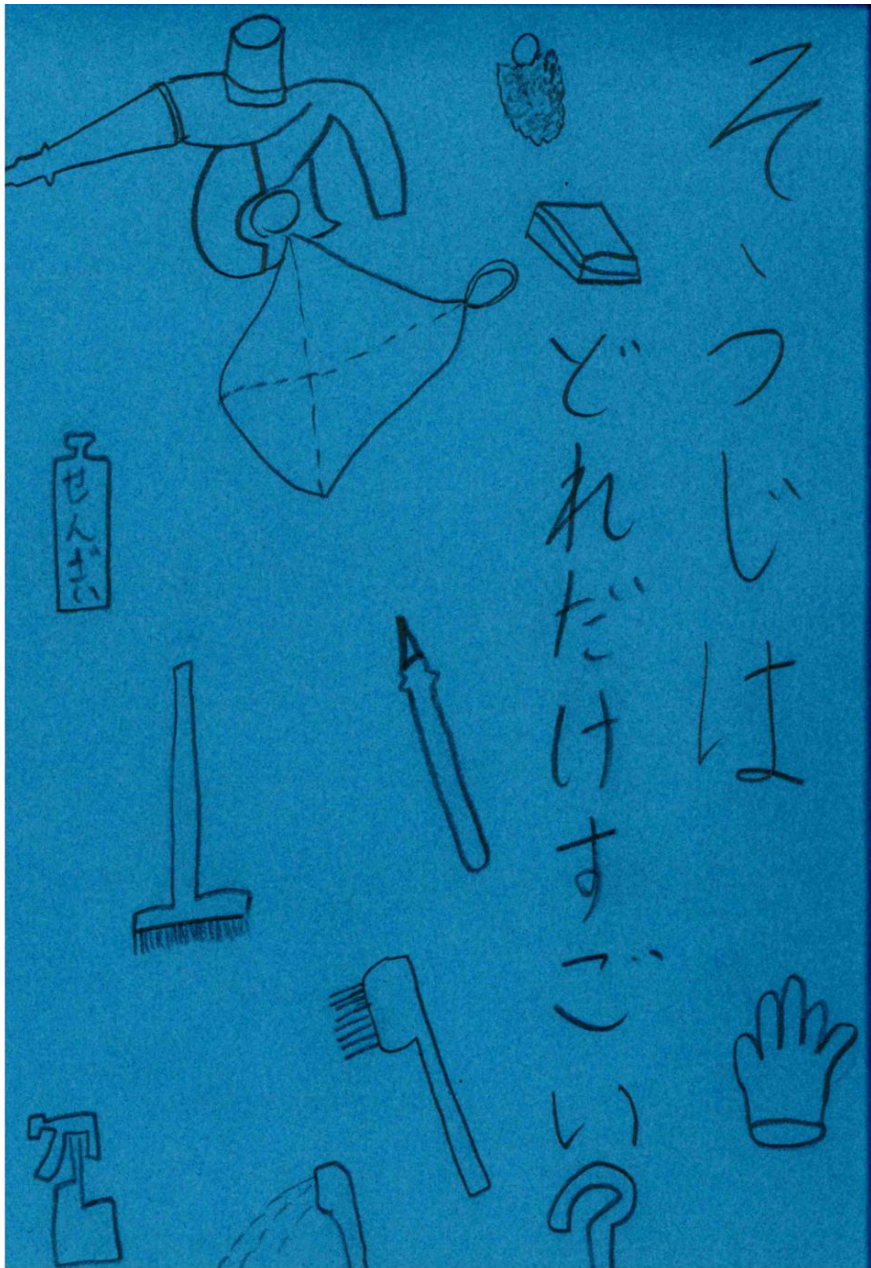
シルク……そうじが大好き。

クマ……きょうぼう(きけん)。

の道をぞうきんでふいているいきお
いで、クマろ頭をうつとばした。シル
オは、シルクの強さにびっくりして、
たおれてしまった。シルクは村の道
のよごれかそれないのでせんざい
もってきこてよごれを取った。ピカ
ピカにふいた道で、シルクがすずり、
せんざい、クマろ頭の目にかか
り、クマろ頭をたおした。

クマを全部たおして、クマは、にげて
行き、村は、へいあにだった。そうじ
かんばったので、村の家で休けいし
ようとして、村の家の
のドアを開けると、
ベットのう上だった。
ベットのう上には、
ぞうきんと、せん
ざいがあった。

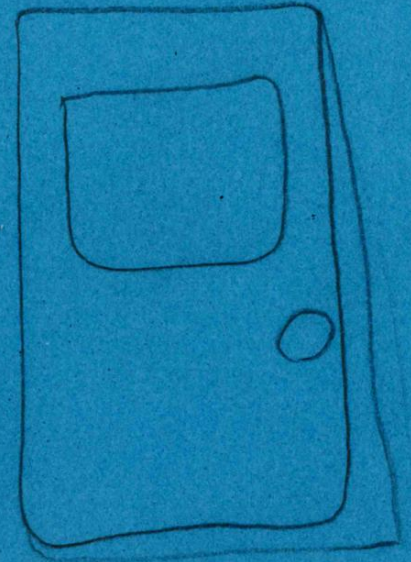




そ、つじは
どれだけすごい？

スポラシング・ストコレクター

村の道をそうかん
でふいてるとごかん
かもしるかたしせん
かもしるかたのちお
もしろかった



そうじのまきかよくおからで
・まのたおしかたかよくおから
・まをそうじでたおすのかずかた



○ドアを開けたらけしおへんしん
 していた。なぜならなんでもへんしんで
 くる薬が家におちたからた。名前には
 コルネリアウス。学校がらかえってから、
 おやつを食へようと思てノブーにすわ
 てテレビを見て食へようとした。だうが
 あんなにかおちてるじゃん。食へたうっ
 食べながら今日学校にけしおわすん
 たなあと思ていた。ずると、けしおにへ
 んしんした。なぜなよーぜ。



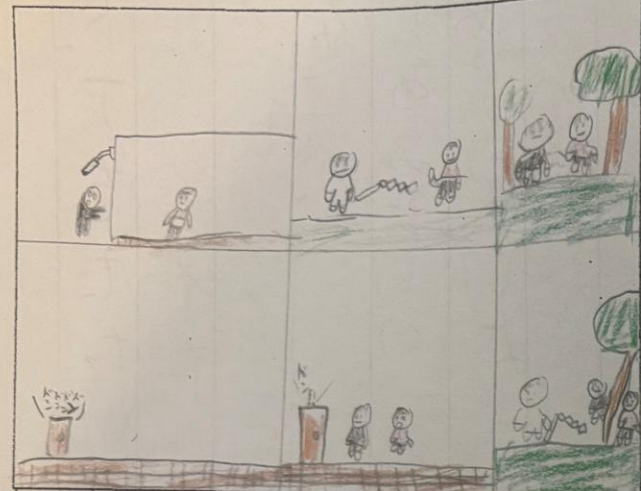
○学校の知らないぼしへいこうとし
 ても校長先生にいますれて、レナ
 校長先生、じゅう何ギ
 ロだよとささううは
 いた。もうちよとで
 か、か、らうまねなか。
 たの。とささううは
 いました。すると
 カブト中になつていま
 した。おこへんしんてさるのー？

ろろかきとんで行った。とんでると
はやかかった。一回も入ったことのない校
長しつやしよくいんしつやはかのクラ
スに入った。うんふほうしんにうたね。うん。
人げんにもとろうと田んぼ。
とりあえず家にかえった。カブトまで入ん
家にかえってベツにねた。
みさたらベツまでつかれてねた。

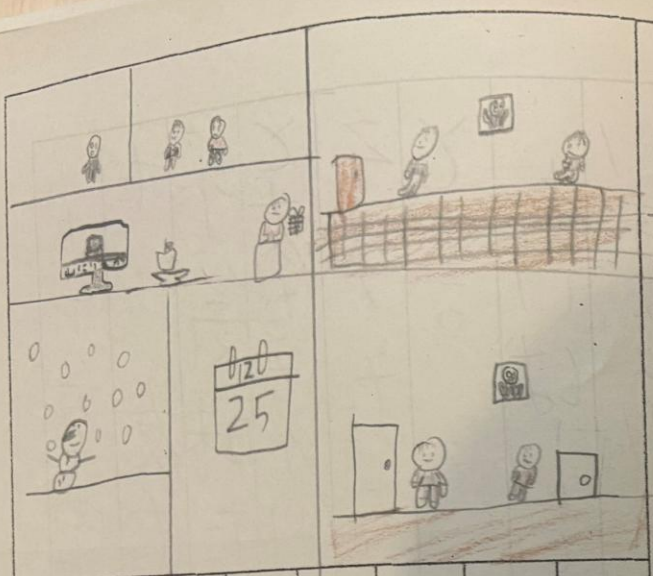


ドアをあけたらしんれいスポット
だった。友だちもいた、
「ホエ味だよね。」
と友だちがいました。
そうだよ。
とニコニコした。

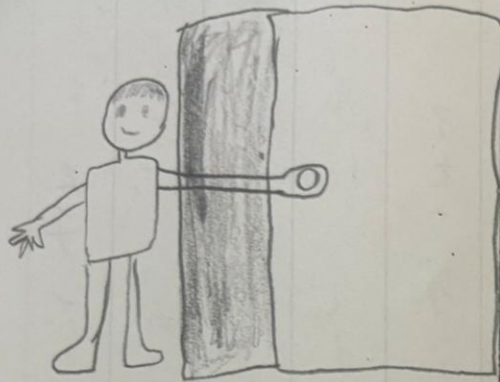
あれはいいしみたいな人が来た
いすは、よりっこうげきされた。
おちろができた。
おちろについてこのへやにいて
といわれた。
分かった。



ろ時間ぐらいへか
にいた。
もうでよう、
といった。けっこう者
へえた。外がうるさ
がした。ホエ味が西バ
いと思った。どうする
か、話していた。



ドアをたたいて来た。まどをた
たいて来た。
くっくくてよくみえないうな。
なにが、
ドあみたいの。
あ、ないよ。
分かった。
ドン、音がした。いつのまにかねて
いた。
きずいた。ベットの上だった。
きずがのこっていた。友だちもベッ
トの上だったらしい。まぐりにプレ
ゼントがおいてあった。
今日は12/25幸せだ。や
ちがふっている。



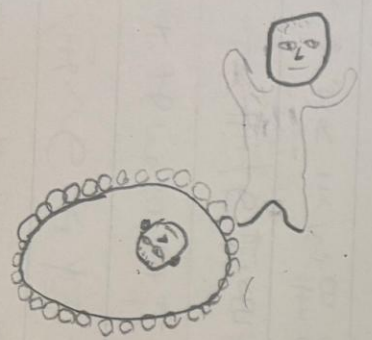
ドアを開けたら、キンパンジーになって
いた。ぼくの名前はゆうまだ小生はやさし
りきんたある日学校がよわって友達の家でゆう
まと友達のお魚とゲームをするようになったらうとう
すむてかえる時間になつてしまったあつて家にか
えたらお魚とまはあった自分のへいしくド
アの色があつていた。気にする　　「ゆうまわおかもへん
に」とみた。おかあさん。ドアの色があつているよ」とこ
こました。それをおかあさんがちょっとおかしいと思つた
けれどしるまい。

ゆうまはさへにしたいアトア
りへろいそうげんてしたまに
たて自分の体を見てみた
はだかぢやいそいすがい
いはそていた。ちかくにあたた
たまりで自分のかおをみた
え
とびぐり
したよんとゆうまが
チンパンジー
になつていたので

「スガキニ^{ほう}いってみると仲まのチンパンジーがいきました。
そのまま仲ま

そこではなせがはなせました。
になまました。そしてチンパンジーに「おきこた」こと
ちは「す」とチンパンジーがいしとドアをセカして
くねました。みづからす。縄はりあう。いれをす
「ふ」にふってしまいました。アネでゆっまが
まふかにいしてホスとボスのまふなかにいづま
した。アネでゆっまが「縄はりみづういあやめ

とゆっまがゆっまをだしていいました
アネにみふかきんせいして縄はりあう。いれを
やめてアネのチンパンジーなまふくふりけ

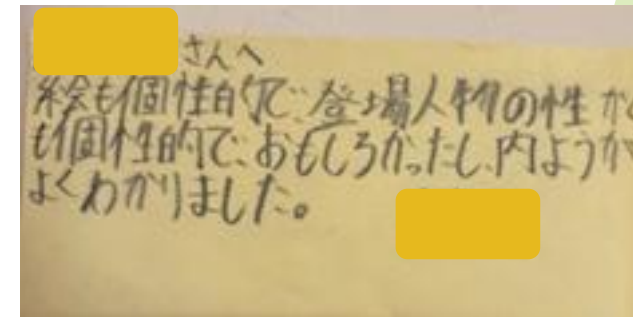
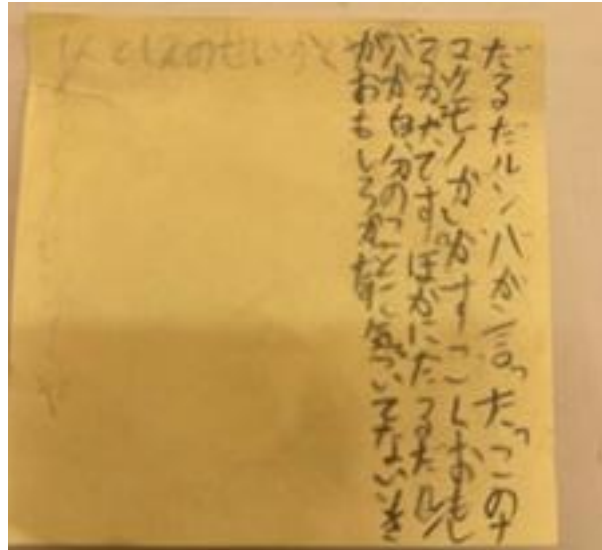


かをしなふくふりました。
みふかき協力してドアを
アネがしました。アネのゴドアを
見つけドアをふけよう
するとかつてにドアがふり
きゅうまがふりこまふ
した。ふりこまふるど
ガキスうしまふした。

4 授業の実際(6/6時)※学校公開

- ・縦割り班の3年生と作品を読み合う。【共有】

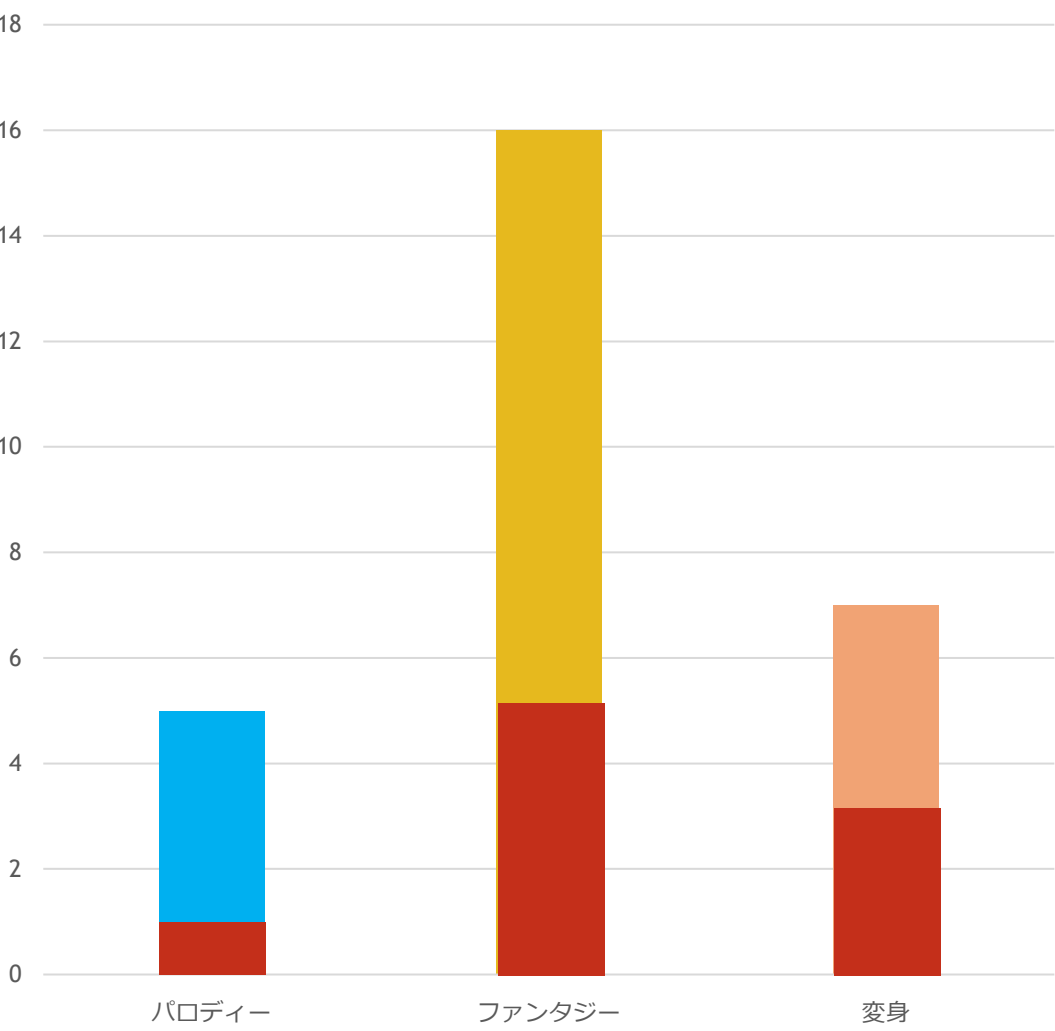
・互いに読みあったら、友達の作品の良かったところを伝えるように助言する。



4 授業の実際(6/6時)※児童の振り返り

- ▶ ・ 3年生が喜んで読んでくれて嬉しかったです。
(W児)
- ・ 3年生がわかりやすいように書いたら喜んでくれて良かったです。最初に決めた目標を達成できて良かったですと思います。(M児)
- ・ 3年生に物語の内容をしっかりと伝えられた。
(K児)

5 作品の分析



A「言葉のたからばこ」や文例、国語辞典、図書資料等から、自分が想像している物語に合う言葉や表現を用いたり、友達と交流することを通して、友達の作品の良さに気づき、相手に伝えたり、自分の作品に生かしたりしている。

Aの人数

変身	a
変身	a
変身	a
ファンタジー	a
ファンタジー	a
ファンタジー	a
ファンタジー	a
ファンタジー	a
パロディー	a

パロディーが5名（うち1名A）、ファンタジーが16名（うち5名A）、変身が7名（うち3名がA）

6 成果と課題

【成果】

- ・書くことに向かう姿勢（一気に書こうとする姿）がよかった。
- ・主体的に取り組む姿があった。
- ・29人中Aが9名（3割がA）
- ・全員が始め、中1、中2、終わりという文章構成で書くことができた。
（書けない児童はいなかった。）

【課題】

- ・4年生の物語として何を学ばせるのかを明確にすべきだった。
- ・相手（今回は3年生）によって、意欲だけではなく、内容面でも意識付けさせるべき。
- ・思考と結びつけて相手意識をもたせる。
- ・作品の分析を明確にするべきだった。（評価規準に則って判断しているが、担任の主観が入ってしまう。）どのような表現をもってAとすべきなのか、文章量なのか。

この実践を振り返って生まれた問い

- ・「書くことが苦手な子」への手立て
→友達との交流がヒントとなる姿、教師との対話がヒントとなる姿
- 「書くこと」における「交流活動」の有効性
- ・文例があることで、子供の「想」や「書きたい」と思う気持ちを掘り起こす場合もあるが、そうではない場合もあるのではないか。