

「ゆうすげ村の小さな旅館」 ～物語を書くことで読みを深める～

1. 学年・組 3年南組 34名

2. 目指す子供の姿

安心して過ごせる学級を目指し、違いを認め合い、友達の意見も自分の意見も大切にすることができる子供

3. 本時における「子供とつくる学び」

「ゆうすげむらの小さな旅館」には、「不思議な登場人物の正体をほのめかすようなしかけ（伏線）」が多くある。子供が登場人物の正体を不思議に思ったり、「しかけ」を見つける楽しさを感じたりできるようにしたい。そのために、物語の冒頭部、アイテムの役割、会話文の内容について考えさせたい。

物語の冒頭には、季節や登場人物がゆうすげ旅館に来る理由になる出来事が書かれている。物語の設定につながるののでしっかり読み取らせたい。アイテムには、不思議な力があること、つぼみさんと登場人物をつなぐ役割があることを読み取らせたい。会話文には、つぼみさんや登場人物の様子、アイテムの情報がいきいきと表現されている。登場人物が返答に詰まる場所など、会話文を注意して読むことで学びが深まるだろう。

これらの学習を通して、子供は初見では気づけなかった「しかけ」に気づくことができるだろう。「しかけ」を見つけることや、繰り返される物語の展開を想像することを楽しめるように、学習を進めていきたい。

4. 「子供とつくる学び」を実現するための手立て

物語文の学習では、充実した交流を実現するため、本文に書いてあることを中心に読み深めていきたい。そのために、子供がもう一度物語を読んで、書いてあることを確かめたいような手立てが必要であると考えます。

① 1 2 話の物語を読み紹介しあうこと

1 2 話の物語を分担して読み、「季節」「登場人物」「しかけ」「アイテム」など物語の重要な要素を紹介しあう時間を設ける。冒頭部に設定が書かれていること、アイテムを通じて登場人物が交流することなど共通点を見つけたり、物語を主体的に読んだりする姿が見られるだろう。

② 物語を書いて読み合うこと

「ゆうすげ村の物語をつくる」という学習課題を設け、物語をつくる時に必要な要素を考えさせたい。書いた作品を交流するなかで、共有している既習内容を想起したり、物語の展開を予想したりするだろう。「書いた作品を読み合う」という手立てにより、活発な言語活動が期待できる。また、お互いの作品の違いから、物語の重要な要素について学びを深めることができると考える。

これらの学習活動を行うことで、子供が本文や既習内容を自然と確かめるような姿が見られるのではないかと考える。主体的で深い学びにつながるような学習を目指したい。

5. 教材について

『ゆうすげ村の小さな旅館』は、つぼみさんと不思議な登場人物が出会う物語である。全部で12話あり、それぞれの話に自然が豊かなゆうすげ村の情景が描写されていて、1年間の時の流れを感じることができる物語である。

この物語の重要な要素として、「不思議な登場人物の正体をほのめかすようなしかけ」が多く叙述されていることが挙げられる。この要素を読み取るためには、冒頭部の物語の設定や、つぼみさんが「あれ？」と思ったこと、結末の出来事に着目する必要があると考える。不思議な登場人物とつぼみさんのやりとりから少しずつ謎が解けていったり、魔法のような力で困りごとを解決したりする物語の展開が魅力的である。

6. 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増やしている。	登場人物の行動や気持ちなどについて、叙述を基に捉えている。目的を意識して書くことを選び、集めた材料を比較したり分類したりして、伝えたいことを明確にしている。	学習の見通しを持って、登場人物の行動や気持ちなどについて叙述を基に捉え、同じところや違うところを見つけて伝えあおうとしている。

7. 単元計画

次	時	内容
1	1	「ゆうすげ村の小さな旅館」第1話「ウサギダイコン」を読み、感想を持つ。感じたことや気づいたことなどを交流し、物語の大体の内容をつかむ。
	2	物語りの全体を読み、物語の設定やおかみさんと美月の関係について考える。その中で、ウサギダイコンがどのような役割をしたのか考える。
	3	美月がウサギだとわかるしかけ（伏線）を見つける。おもしろいと思ったしかけについて交流することで、物語りの構成について考える。
	4	第10話（二月の物語）を読み、感想を持つ。物語の大体の内容をつかむ。
	5	第1話と第10話を比べ、共通点（不思議な登場人物、魔法アイテム、しかけなど）を見つける。不思議な登場人物の正体がわかるしかけがあることに気づく。
2	6	第3話から11話の中から一つ選択して読み、「季節」「不思議な登場人物」「正体がわかるしかけ」「アイテム」など物語の重要な要素を見つける。
	7	自分が選んだ物語について紹介する「お話のお店屋さん」を開く準備をする。紹介したい事柄について考えたりまとめたりする。
	8	「お話のお店屋さん」を開く。それぞれのグループで情報を共有し、ゆうすげ村の旅館ではどんな物語が展開されているのか考え、まとめる。
3	9	物語を創作するならどんな物語にするか考え、冒頭部を書く。★本時
	10	物語の設定を意識しながら物語の構想を考え、物語りを書く。
	11	作品の交流をして、お互いに助言しあい、作品を完成させる。
	12	最終話を読み、今まで読んだ物語や第1話と比べ、対人物の様子を比べる。美月という対人物の役割や、おかみさんの心情をとらえる。

8. 本時の目標

物語の全体を構想しながら冒頭部を書くことで、冒頭部に必要な物語の設定を考えることができる。

【思考・判断・表現】

9. 本時の展開

児童の学習活動

1. ゆうすげ旅館の物語を作るなら、どんなことを書きたいか構想する。
 - ・ 不思議な登場人物は何にしようかな。どんな名前にしよう。
 - ・ 何月の物語にしようかな。
 - ・ どんなアイテムにしようかな。
2. 物語のはじめの部分（10行程度）を書き、どんなことを書いたか交流しあう。
 - ・ まず、季節を表す文を書こう。
 - ・ つぼみさんと登場人物の出会いはどうしよう。
 - ・ アイテムは何にしようか。
 - ・ つぼみさんの会話文を入れよう。
3. 物語の展開の違いをきっかけにして、はじめの部分にどんなことを書けばよいのか考える。
 - ・ 帽子を脱がないお客さんのように、つぼみさんが「あれ？」と思う部分が必要だな。
 - ・ 服装やセリフで、不思議な様子を表現しよう。
 - ・ 名前を使ってしかけを考えよう。
4. はじめの部分を書いて気付いたことを発表する。
 - ・ 物語のはじめには、季節がわかる言葉がある。
 - ・ 不可解なことが起こるから、読む進めたくなる。
 - ・ 何か事件が起きるようなきっかけの出来事が起こる。

指導上の留意点

黒板に「季節」「登場人物」「しかけ」などの学習用語を提示し、児童が発表をしやすいようにする。

物語を書きやすいように季節は限定しない。季節やアイテムに迷う児童がいたら、教科書を参考にするよう助言する。お互いの作品を交流する中で、共有している既習内容を想起したり、続きや登場人物の正体を予想したりして、活発に話し合うだろう。お互いの作品について語る楽しい時間になるよう言葉かけする。

子供の作品の良さを大切にしながら、物語の設定に関する話を話題にしたい。おもしろかった作品を発表していく中で、「はじめの部分」に必要な要素を考えられるようにしたい。

季節や村の様子、不思議な登場人物がゆうすげ旅館に来る理由など、冒頭部には物語の設定として大事なことが多くあることに気づかせたい。

物語の全体を構想しながら冒頭部を書くことで、冒頭部に必要な物語の設定を考えている。

【思考・判断・表現】