

# 第5学年 国語科学習指導案

令和元年 11月 27日 (水)

5年2組 児童 31名 指導者 海地 堪太

- 1 単元名 オリジナルファンタジーを出版しよう  
教材名 「注文の多い料理店」(東京書籍5年)  
「不思議な世界へ出かけよう」(東京書籍5年)

## 2 単元について

### (1) 児童観

児童はこれまでに「読むこと」の物語文の学習において、構成や中心人物の変容と理由に着目して読むことを学習している。4年生の「ごんぎつね」では、対人物との関わりについて考え、感想を伝え合うことに取り組んできた。5年生では、6月教材「世界でいちばんやかましい音」の学習で、物語の中心人物の変容について根拠を明らかにして考えをまとめたり、物語の中の最も大きく変わったこと(山場)を捉え、「始まり」と「終わり」を比較したりすることで、物語全体に起こる変化について読み取る学習を行ってきた。

また、「書くこと」の物語の創作では、4年生の「ある人になったつもりで」で、出来事を捉える人物を決め、絵に描かれた人物の立場から捉えた物語を書く活動を行った。また、5年生の9月の「資料を生かして考えたことを書こう」では、資料から情報を読み取り、読み取った情報を生かしてポスターにまとめ、友達と交流する活動を行ったが、書いた内容や仕上げる時間に個人差が大きく見られた。

4月実施の標準学力調査では、観点別にみると書く能力が最も低く、問題の内容別評価においては、作文に関する項目に課題が見られる。また、無答の割合も大きいことから、書くことを苦手としている児童が多くいることが分かる。

### (2) 単元観

本単元では、学習のゴールとして自分で物語(ファンタジー)を創作し、出版するという活動を設定する。物語を書くためにメッセージや構成、表現の工夫などいくつかの観点に沿って書く活動に取り組む。筋道の通った文章を考えたり文を整えたりすることを毎時間繰り返し、言葉に着目させながら活動を進めていく。この活動を通して、書くことのおもしろさを味わうとともに、読み手を意識することで主体性を高め、様々な表現や語彙を獲得するとができると考える。また、他のファンタジー作品を選ぶ際に作者に着目することや、構成の違いや表現の工夫の仕方など、新たな視点をもって読書をすることに期待したい。

ファンタジーの創作の見本となる「注文の多い料理店」は、現実の世界・不思議な世界・現実の世界を行き来するファンタジーの構造をもつ物語である。題名や戸の言葉の意味に隠されたしかけ、色彩や擬声語・擬態語を使った表現など多くの工夫が見られる。児童が楽しみながら学習を進めることのできる物語であり、良さやおもしろさ、工夫を見付けやすい。「注文の多い料理店」での学びを生かし、「不思議な世界へ出かけよう」では、ファンタジーの物語の創作に取り組むことができると考える。

### (3) 指導観

本単元の重点指導事項は、学習指導要領におけるB書くこと(1)ウ「自分の考えや思いが伝わるように、書き表し方を工夫すること」、C読むこと(1)エ「人物像や物語などの全体像を具体的に想像したり、表現の効果を考えたりすること」である。

第一次では、単元のゴールとしてオリジナルファンタジーを出版することを伝え、学習の見直し

をもたせる。これは、校長先生から図書館にファンタジー作品が少ないので、5年生が創作した本をおいてほしいと依頼があったことを知らせ、これまでの学習を振り返り、ファンタジーの構成を捉え、現時点で物語を書くことに挑戦する。しかし、「あまりうまく書けない」や「何を書けばいいかわからない」などの困ったことを全員で共有する。そして、それらを解決していくための活動を第二次で設定することで、主体性を高め、見通しをもたせた学習へとつなげていく。合わせて、市民図書館や学校図書室からファンタジーの本や宮沢賢治に関する本を100冊以上用意し、並行読書をさせる。その中から、ファンタジーの構成や様々な「不思議な世界」への出入り口の工夫についても見付けさせたい。

第二次では、まず、ファンタジーを書く上で参考となる「注文の多い料理店」の全体像を捉える。この物語の特徴をつかむことで自分の物語創作へと生かしていく。他にも参考となる本を用意し並行読書を促す。「注文の多い料理店」を読み取る際には観点を3つに分ける。1つ目のメッセージ性では、紳士の様子の変化を現実の世界のみで比べる。2つ目の構成と物語では不思議な世界を書き進め、山場の設定や不思議な世界への出入口について考える。3つ目は表現の工夫やおもしろさについて考え、その効果や使い方について学習する。それぞれの工夫を種類ごとに整理し、特徴をつかむ。読み取りを進めながら毎回自分の作品へと振り返る。そして出版社で協力しながら物語をよりよくしていく。また、物語を推敲する中で「どうすればもっとよくなるのか」と考え、「こうすることでよりよくなった」と実感できるようにしたい。

第三次では、お互いのオリジナルファンタジーを読み合い工夫した点や感想を共有したい。また、おすすめの1冊を紹介することで他の出版社の作品を全体で確認し、学びを振り返ることができる。と考える。

本時では、「注文の多い料理店」で見付けた表現の工夫を使って、創作した物語に書き加えることで、読み手に自分の考えや思いや、物語のおもしろさが伝わりやすくなることに気付かせ、自分の物語をよりよくするために書き加える活動を設定する。まず、教師が創作した物語に書き加えられた「様子を表す言葉」を確認し、書き加えることでどんな良さや効果があるのか考えさせる。その後、自分の創作した物語の山場の場面にしぼって書き加えさせる。本時の活動を通して他の表現の工夫も使って、さらに物語のおもしろさを読み手に伝えたいという思いをもたせ、作品を仕上げる意欲につなげたいと考える。

### 3 単元の目標

- 様々な表現の工夫について理解し、効果的に用いて物語を書くことができる。
- ファンタジーの特質を理解し、表現の効果を考えて、イメージ豊かに読み味わうことができる。

～はりまや橋小学校「学校図書館の活動を通してつきたい力系統表」より～

【情報の表現・伝達】相手や目的に対して、適切な方法を選んで工夫して表現・伝達する。  
(文章, スピーチ, ポスター, リーフレット, パンフレット, 新聞, 紙芝居, ブックトーク  
ペーパーサート, 劇等)

### 4 重点指導事項

- 【B(1)ウ】自分の考えや思いが伝わるように、書き表し方を工夫すること。
- 【C(1)エ】人物像や物語などの全体像を具体的に想像したり、表現の効果を考えたりすること。

5 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○ 比喻や擬態法などの表現の工夫に気付いている。 【(1)ク】	○ 「書くこと」において、「現実の世界」と「不思議な世界」の構成や展開を考えている。 【B(1)イ】 ○ 「書くこと」において、読み手におもしろさが伝わるように言葉や表現を工夫しながら書いている。 【B(1)ウ】 ○ 「読むこと」において、ファンタジー作品の特質を理解し、表現の工夫の効果を考えながらイメージ豊かに読んでいる。 【C(1)エ】	○ 自分で物語を創作することに興味をもち、構成を考え表現の工夫を取り入れながら意欲的に書こうとしている。 ○ 登場人物や展開、表現方法などの工夫したところを振り返り、伝え合おうとしている。

6 学習指導計画（全15時間）

次	時	学習内容	評価			
			知・技	思判表	態度	評価規準【評価方法】
一	1 ・ 2	○ 学習の見通しをもつ。 ・ 作家になって物語（ファンタジー）を出版するという目的を意識する。 ・ ファンタジーとはどのようなものなのかを確認する。 ・ 既習事項（人物メモ・構成メモ）をつかって物語を書いてみる。			○	物語を創作することに興味をもち、既習事項をつかい、意欲的にファンタジーを書いている。 【行動観察・原稿用紙】
二	3	○ 「注文の多い料理店」を通読し、この物語の特質を捉える。 ・ 物語のおもしろさ 擬態語や擬声語 色彩 繰り返し かくされた意味 会話 構成 (現実の世界→不思議な世界→現実の世界) メッセージ性	○			擬態語や色彩、比喻などの表現の工夫に気付いている。 【発言・ノート】

二	4 ・ 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 二人の紳士の言動を通して人物像を読み取る。(現実の世界) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 紳士の様子から、変わったこと変わらなかったことを読み取る。</li> <li>・ 物語で伝えたいメッセージについて考える。</li> </ul> </li> <li>○ 自分の物語の人物メモを作る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分で創作する物語で伝えたいメッセージについて考える。(登場人物・中心人物・対人物・中心人物の変容や成長)</li> <li>・ グループで話し合い推敲する。</li> </ul> </li> </ul>		○	<p>中心人物の会話や行動から、二人の人物像を捉えている。</p> <p style="text-align: right;">【発言・ノート】</p> <p>「現実の世界」と「不思議な世界」の構成を意識し、メッセージを伝えるために人物像や変容を工夫している。</p> <p style="text-align: right;">【発言・ワークシート】</p>
	6 ・ 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 二人の紳士の言動を通して物語の構成を読み取る。(不思議な世界) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 紳士を中心に起こる出来事や猫(対人物)の役割と重要性について考える。</li> </ul> </li> <li>○ 自分の物語の構成メモを作る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分で創作する物語での対人物について考える。</li> <li>・ 山場を設定するという目的をもって展開の流れを考える。</li> <li>・ 不思議な世界への出入り口となる表現について考える。</li> <li>・ グループで話し合い推敲する。</li> </ul> </li> </ul>		○	<p>「現実の世界」から「不思議な世界」に入り、再び「現実の世界」へ戻ってくる構成を捉えている。</p> <p style="text-align: right;">【発言・ノート】</p> <p>「現実の世界」から「不思議な世界」に入り、再び「現実の世界」へ戻ってくる構成を意識し、筋道の通った展開を考えている。</p> <p style="text-align: right;">【発言・ワークシート】</p>
	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 物語の下書きをする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 人物メモと構成メモを基に、物語全体の下書きをする。</li> </ul> </li> </ul>		○	<p>構成を再確認し、筋道の通った物語を書こうとしている。</p> <p style="text-align: right;">【ワークシート】</p>
	9 ・ 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「注文の多い料理店の」のおもしろさの基になっている、表現の工夫を読み取る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作者が取り入れている表現の工夫を探す。色彩・例え・繰り返し・様子を表す言葉(オノマトペ)・題名の意味・二つの意味をもつ言葉・物語のしかけ・人物の性格・対人物</li> </ul> </li> </ul>		○	<p>ファンタジー作品の特質を理解し、表現の工夫の効果を考えながら読んでいる。</p> <p style="text-align: right;">【発言・ノート】</p>

二	11 本時	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 表現の工夫（様子を表す言葉）について考える。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 教師モデルから表現の工夫を取り入れる場所や効果について考える。</li> </ul> </li> <li>○ 創作した物語の山場に表現の工夫（様子を表す言葉）を取り入れて書き加える。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 創作した物語の下書きに表現の工夫を取り入れ、前と後を比較しその良さを考える。</li> <li>・ グループで話し合いアドバイスをし合う。</li> </ul> </li> </ul>		○	<p>創作物語の下書きに、読み手におもしろさが伝わるように表現の工夫（様子を表す言葉）を取り入れて書き加えている。</p> <p>【発言・原稿用紙・ノート】</p>
	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 物語を推敲する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前時の学習を基に表現の工夫を取り入れ、物語を仕上げる。</li> <li>・ グループで話し合い、良いところやアドバイスを出し合う。</li> <li>・ 話し合いで出た意見を参考にして物語を加筆・修正する。</li> </ul> </li> </ul>		○	<p>グループで話し合った意見を参考にして、読み手におもしろさが伝わるように言葉や表現を工夫しながら書いている。</p> <p>【発言・ワークシート】</p>
	13	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 創作した物語を完成させる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 奥付と表紙を作る。</li> <li>・ あとがきを書く。（自分が入力した表現の工夫やそれを取り入れた理由、伝えたいメッセージなど）</li> </ul> </li> </ul>		○	<p>登場人物や展開、表現方法などの工夫したところを振り返り、あとがきに書いている。</p> <p>【発言・完成本】</p>
三	14 ・ 15	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 完成した物語を読み合って感想を伝え合う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ グループで読み合って、自分たちの出版社おすすめの1冊を決める。</li> <li>・ 各出版社から1名ずつおすすめの本を紹介する。（全員が役割につく）</li> <li>・ 付箋に感想を書いて渡す（観点→メッセージ・おもしろいところ・工夫）</li> </ul> </li> <li>○ 単元を振り返る</li> </ul>		○	<p>創作した物語を読み合い、伝えたいメッセージや自分が工夫したところを伝え合おうとしている。</p> <p>【発言・行動観察・完成本・ノート】</p>

## 7 本時の指導（11/15）

### (1) 本時の目標

- 表現の工夫（様子を表す言葉）を取り入れて物語に書き加えることができる。

### (2) 本時の評価規準

- 書 創作した物語の下書きに、読み手におもしろさが伝わるように表現の工夫（様子を表す言葉）を取り入れて書き加えている。

### (3) 達成基準（ルーブリック評価）

A	B
創作した物語の下書きに、読み手におもしろさが伝わるように様子を表す言葉を書き加え、その効果についても書いている。	創作した物語の下書きに、読み手におもしろさが伝わるように様子を表す言葉を書き加えている。

### (4) 準備物

- ・ 創作した物語の下書き原稿
- ・ モデル文
- ・ 付箋
- ・ 電子黒板

### (5) 学習展開

	主な学習活動[学習形態] ・予想される児童の反応	○指示・支援等 □評価規準【評価方法】 ★支援を要する児童への手立て
つかむ⑤	1 表現の工夫とその効果について復習する。 2 学習課題を確認する。	○ 表現の工夫を取り入れる良さやその効果について確認する。 ★ 教室掲示物など、今までに学習したことを活用するように促す。
	表現の工夫をすると、物語はどう変わるのだろう。	
自分の考えをもつ②⑤	3 教師のモデル文について考える。 ① 山場を確認する。 ② 様子を表す言葉を書き加えた良さを考える。 ・もとの文と読み比べる。 ③ 他の場所で様子を表す言葉を書き加える。[個人・グループ] 4. 創作した物語を推敲する。 ・山場に様子を表す言葉を書き加える。	○ 山場の中心人物や対人物について考えさる。 ○ 様子を表す言葉を書き加えた文章を読み、その効果を考えさせる。 ○ 書き加える前と後を比較し、書き加えた方が、読み手に自分の考えや思い、おもしろさが詳しく伝わることを実感させる。 ○ グループで話し合った様子を表す言葉をホワイトボードに書かせ、様々な表現の良さを味わわせる。 ○ 山場の部分について考えさせる。 ○ 言葉や文を付箋に書き、下書き原稿に貼らせる。 ★ 中心人物や対人物の様子が目に浮かんでくるように、会話や行動の前後に書き加えさせる。 ★ 友達の文章を電子黒板で共有する。  書 創作物語の下書きに、読み手におもしろさが伝わるように表現の工夫（様子を表す言葉）を取り入れて書き加えている。  【発言・原稿用紙・ノート（振り返り）】
学び合う⑩	5 出版社で書き加える前と後を読み比べ合い、良さを共有する。 [グループ]	○ お互いの書き加えた言葉や文などについて確認し、なぜそのように書いたのか伝え合わせる。
振り返る⑤	6 本時の学習を振り返る。	○ 振り返りの視点（書き加えた効果など）を確認し、ノートに書かせる。

(6) 板書計画

オリジナルファンタジーを出版しよう！

め

表現の工夫

くり返しを使った表現

たとえを使った表現

色彩を使った表現

様子を表す言葉を使った表現

様子を表す言葉を使った表現

読み手に

・詳しく伝わる

・おもしろさが伝わる

・想像しやすい

ふ

・様子を表す言葉・・・読み手が想像しやすい

自分の考えや思いが伝わる

・会話や行動の前後に入れる

・他の表現の工夫もして物語を完成させたい

(7) 評価の視点（はりまや橋小学校授業づくりスタンダードより）

- ① つけたい力が身についた問題・活動内容だったか
- ② 問題解決の意図と道筋を正しく理解していたか
- ③ 目標達成に向かう展開・指導になっていたか
- ④ 対話と協働が個々の学びにいかされていたか
- ⑤ 自己変容について規準に沿って振り返っていたか