

研修 丸亀 「楽しく想像して書くために」

「物語マップを使って物語を書こう—想像を広げて—」(3年)

司会者	丸・城北小	教頭
提案者	丸・本島小	教諭
	丸・岡田小	教諭

1 提案の概要

(1) 身につけさせたい知識・技能

本単元では、物語の基礎的な構成に関する知識（物語の登場人物同士の関係や役割、物語全体における場面の展開など）を児童に身に付けさせたい。そして、想像豊かに物語を書く力を育てたい。



(2) 知識・技能を身に付けさせるために

物語マップを活用し、以下のような言語活動を行う。

昔話の構成を物語マップにまとめさせることにより、物語の基本的な構成を理解させる。

物語の各構成要素を想像すべきポイントとして提示し、想像を広げる。

モデル作品を推敲する活動や物語マップに想像したことをまとめる活動を設定し、自作の物語の構成を考えさせる。

2 成果

- ・ 物語マップの各項目が想像を広げる手だてとなった。
- ・ 物語マップにより、物語の基本的な構成がより深く意識できた。
- ・ 交流活動における深まりがあり、友だちから学んだことを取り入れながら物語作りができた。
- ・ 物語作りに対する興味・関心の高まりが見られた。



3 課題

- ・ 「読むこと」との関連を図り、物語マップを用いて読みを深めていく活動を取り入れたい。
- ・ 語彙力を高めるための指導についても考える必要がある。

楽しく想像して書くために
「物語マップを使って物語を書こう ―想ぞうを広げて―」(3 年)

主張点

1 身につけさせたい知識・技能

本単元では、物語の基本的な構成に関する知識（物語の登場人物同士の関係や役割、物語全体における場面の展開など）を児童に身につけさせたい。そして、想像豊かに物語を書く力を育てたい。

2 知識・技能を身につけさせるために

物語マップ（注 1）を活用し、以下のような言語活動を行う。

昔話の構成を物語マップにまとめさせることにより、物語の基本的な構成を理解させる。

物語の各構成要素を想像すべきポイントとして提示し、想像を広げる。

モデル作品を推敲する活動や物語マップに想像したことをまとめる活動を設定し、自作の物語の構成を考えさせる。

（注 1） 物語マップとは、物語の構成要素である時間や場所、登場人物、主な問題（願い）、事件、解決、結末などを一枚の紙にまとめたものである。

新学習指導要領との関連から

言語活動例として系統的に位置づけられた、詩や物語などの創造的な内容

第 1 学年及び第 2 学年	ア 想像したことなどを文章に書くこと。
第 3 学年及び第 4 学年	ア 身近なこと、想像したことなどを基に、詩をつくったり、物語を書いたりすること。
第 5 学年及び第 6 学年	ア 経験したこと、想像したことなどを基に、詩や短歌、俳句をつくったり、物語や随筆などを書いたりすること。

物語の特徴

- 主人公やその他の登場人物がそれぞれ役割をもっていること
- フィクション（虚構）の世界が物語られていること
- 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事件展開によって構成されていること

中学年では、物語づくりにおいて物語の特徴を必ずしも満たさなくとも、児童の思いを大切にしながら創造的な表現をすることの楽しさを実感させることが大切である。

物語づくりの学習で身につけさせたい力

絵を見て楽しく想像する力

物語の特徴を理解し、それぞれの場面を関連づけながら物語を構成していく力

児童の実態から

（ミニストーリーづくり）

絵を見て物語を作る活動に対しては、興味関心を生かしながら意欲的に参加できる児童が多かった。

問題点

- 想像できる物の数や広がり、話の筋の組み立て方に大きな個人差が見られた。
- 作品の中身ができごとの羅列でもしるみのない話になった児童が多く見られた。

原因

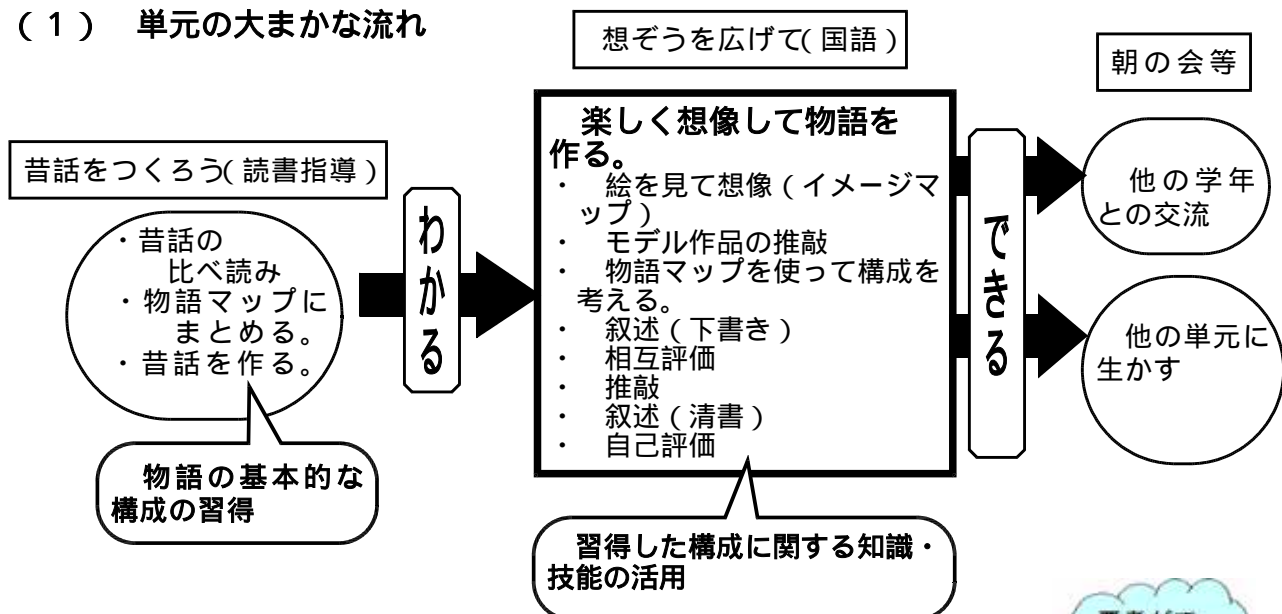
想像を広げる方法がわからない。
物語の構成に関しての知識が十分身につけていないために、想像したことを整理し組み立てる力が弱い。

創造的な表現をすることの楽しさを実感させるためには、想像を広げたり想像したことを組み立てたりする方法を指導する必要がある。

1 実践事例 (第3学年)

【単元名 物語マップを使って物語を書こう】

(1) 単元の大まかな流れ



(2) 昔話をつくろう(読書指導4時間)

昔話の特徴を見つける。

物語づくりにおいて物語を構成する力を児童に身につけさせるためには、「冒頭部—事件—解決—結末」といった場面をはっきりと児童に意識させる必要がある。そこで、本単元では、昔話を利用し、昔話をつくるという活動を単元の中に組み込んだ。

昔話は、文章量も少なく、児童が理解しやすい。また、冒頭部—事件—解決—結末といった物語の構成が分かりやすい。

児童の中には、これまでに昔話を読んだ経験が少なく、日本五大昔話の内容が分からない児童も見られた。しかし、教師が昔話の主人公の絵を提示し題名当てクイズをしたり日本五大昔話を読み聞かせたりすることにより、昔話に関心をもつことができるようになった。そして、いくつかの昔話を読み比べることにより、児童は、昔話に共通する特徴的な要素を見つけることができた。

物語マップを作成し、昔話の構成をまとめる。

物語マップとは、物語の構成要素を児童が理解しやすいように一枚の紙にまとめたものである。そこには、物語の構成要素である、時、場所、主人公、敵対者、援助者、主な問題(願い)、事件、解決、結末などが書かれている。

しかし、これらの言葉は、3年生の児童にとっては、抽象的で分かりにくいと思われた。そこで、以下の3点を工夫し、オリジナルの物語マップを作成した。



図1 物語マップ

ア 構成要素を3年生の児童に分かりやすい言葉「はじめ(時・場所・主人公の願い)—主人公にとってよくないできごと(敵)—主人公にとってよかったこと(味方)—おわり」に置き換える。

イ 物語の構成が3年生の児童に視覚的に分かりやすいように、それぞれの構成要素の配置を工夫する。

ウ 話の筋をはっきり考えさせた上で物語を書かせるために、話の内容を一文で書く欄（注2）を加える。

（注2）一文で表すとは、物語の中心人物を主語とし、中心人物の行動（～する）や変化（～になる）を述語として一文にまとめる方法である。このような一文を書かせることにより、中心がはっきりした一貫性のある物語を書くことができるのではないかと考えた。

このようにしてできあがったオリジナルの物語マップに図1のように昔話の内容をあてはめ、物語の基本的な構成（はじめ—主人公にとってよくないできごと—主人公にとってよかったこと—おわり）を児童に理解させた。

物語マップを使って構成を考え、昔話を作る。

物語の基本的な構成を理解させた後、物語マップを使って簡単な昔話を書かせた。物語マップを使って構成を考える活動は、児童にとって初めてのことであったので、まず、教師が見本を示しながら物語マップを書く手順を説明した。書く順序は、以下の通りである。

ア 時、場所、主人公、敵、味方

イ 物語のはじめ・話の結末

ウ 主人公にとってよくないできごと・主人公にとってよかったこと

その後、児童に動物を3匹選ばせ、物語マップ上に動物のカードを置かせながらイメージをふくらませた。その後、物語マップを完成させ、物語を作らせた。



（3） 想ぞうを広げて（「国語」5時間）

絵を見ながら想像をふくらませる。

絵から想像を広げる段階では、絵にふきだしを付けたワークシートと物語の構成要素である時や場所、登場人物、事件、敵、味方等を想像させるためのイメージマップ（図2）を用意し、具体的に想像させた。



図2 イメージマップ

物語の構成を考える。

はじめに、物語の特徴を十分には備えていない平板な作品をモデルとして提示し全員で推敲するという活動を行った。児童は、昔話の学習で学んだ物語の特徴や物語マップのことを思い出し、モデル作品のいいところや直したらいいところを見つめることができた。そして、これらの活動を生かしながら個々に物語マップを書くことができた。（p 5～10 参照）



下書きの交流

下書きでは、かぎ（「」）の使い方や「段落の始め」での改行が不十分な児童が多かった。そこで、清書の前に、ペア学習を行い、お互いの発想のよさや表現のよさについて認め合ったり助言しあったりする場を設定した。また、自信を持って清書できるよう支援すると共に表記についてお互いにチェックし合う場を設定した。特に、「段落の始め」の改行は、中学年で重点的に取り扱う内容であるため物語マップの各項目を一つの大きな段落と考え、強く意識して清書に取り組むよう助言した。その結果、段落を意識しながら清書に取り組むことができた児童も見られた。

推敲、清書し文集にまとめる。

できあがった作品は、文集にまとめ、家庭でも読んでもらった。

(4) 1年生に読み聞かせる(朝の会)

完成した物語を使って、1年生に読み聞かせる場を設定した。1年生からは、「カエルが顔にとびついてきたところがおもしろかった。」「りすがドングリを投げてきたところがおもしろい。」「すらすら読めていた。」などの事件や解決に関する感想や読み方に関する感想が述べられた。

(5) 単元を終えての児童の感想

3年生の児童からは、「最初に作った物よりとてもうまくなった。」「前よりたくさん書けるようになった。」「絵本を書いている人も苦労しているのだなあ。」「おかあさんがおもしろいと言ってくれた。」「1年生がよろこんでくれてよかった」という感想が多く出され、自尊感情を高めることにもつながったと思われる。

2 成果

成果としては、以下の4点が挙げられる

(1) 想像する力の広がり

絵を見ても想像が広がりにくかった児童にとっては、物語マップの各項目が想像を広げる手だてとなった。即ち、「主人公の願い」や「主人公にとってよくないこと」、「よくなったこと」、「願いがどのように解決されるのか」といった物語マップの項目は、児童にとって想像すべきポイントとなったのである。その結果、児童は、単元に入る前(ミニストーリーを作った時)と比べ、絵を見て想像することへの抵抗感が減り、より広く想像することができるようになった。

(2) 物語を構成する力の育成

想像したことを関連づけて起伏のある物語を書くことが苦手な児童においては、物語の構成を物語マップにまとめたりあらすじを一文で書いたりすることで、物語の基本的な構成がより深く意識できた。その結果、書く内容が整理され、文章全体の組み立てを意識しながら起伏のある物語を書くことができた。これは、新学習指導要領の書くことの中学年の目標「文章全体における段落の役割を理解し、自分の考えが明確になるように、段落相互の関係に注意して文章を構成すること」にもつながるものである。

(3) 交流活動における深まり

物語マップを活用すると、個人差に関係なく物語の構成という共通の観点についてどの児童もそれぞれ独自の考えをもつことができる。そのため、構成の段階や下書きの段階で双方向の意見交流がしやすくなる。その結果、児童は、お互いのよさを見つけやすくなり各自の創作活動の中に友だちから学んだことを取り入れながら物語づくりに取り組むことができた。

(4) 物語づくりに対する興味・関心の高まり

物語を作成した児童の振り返りカードを見ると、「前よりもたくさん書けるようになった。」「最初に作った物語よりとてもうまくなった。」「もっとお話を作ってみたい。楽しい本を作ってみたい。」という意見が多かった。これは、児童が、物語マップを活用することで物語に対する自分の考えをもつことができ、見通しをもって物語を創作することができたために達成感や満足感を味わった結果だと考えられる。

3 課題

今後の課題としては、以下のことが挙げられる。

(1) 「読むこと」との関連

物語を作る活動は、物語を解釈する力と密接に関連している。本単元で身につけた物語の構成に関する知識や技能を物語を読む活動でも生かせるようにしたい。そのために、「読むこと」の単元や読書指導の中でも、物語の構成を物語マップにまとめる活動や物語マップに書かれた内容を基に物語のテーマや登場人物の人間関係、心情の変化などについて友だちと交流し読みを深めていくといった活動を取り入れていきたい。

また、あらすじが書けなかったり、物語の一部分をとらえてあらすじを書く児童に対して物語マップを使って物語の構成をまとめる時間を設定し、要約する力を高めていきたい。

(2) 語彙力をつけるための工夫

児童の想像力には個人差がある。これは、既有の語彙力や読書量の差によるものと思われる。そこで、読書習慣の定着を図ると共に語彙力を高めるための指導についても考える必要がある。

参考・引用文献

- ・文部科学省 『小学校学習指導要領』 2008
- ・文部科学省 『小学校学習指導要領解説 国語編』 東洋館出版社 2008
- ・山村勝哉 香川大学初等教育研究大会提案資料 2008
- ・香川和代 『物語マップを活用した読書指導の研究』 香川大学大学院教育学研究科修士論文 2006