児童に見られるつまずき

　想像したことを関連付けながら書きたいことを決め、物語文を書くことができない

つまずき解消に向けた指導のポイント

　教師が作った物語をモデルにして、物語における出来事の解決方法を話し合うことで、提示された設定と想像したことを関連付けて物語を書けるようにする

指導事例集ｐ．３５

１　学年・単元名　第３学年　ぼうけん物語の作者になって 出ぱん記ねん会を開こう

『たから島のぼうけん』（書くこと）

２　単元目標

　　場面相互の関係に気を付けて、想像したことを物語文に書き表すことができる。

３　単元の内容（全１２時間）

参考：教室掲示

　　・物語の設定を考える。

　　・物語の設定を踏まえて出来事を考える。

参考：ワークシート・板書

　　・構成を考えて物語文を書く。

　　・出版記念会を開き、クラスで読み合う。

参考：出ぱん記念会風景・成果物

４　本時の目標（第２次３時間目）

読み手を楽しませる、出来事の解決方法の書き方に気づくことができる。（書くア）

５　本時の展開

参考：ワークシート・板書

|  |  |
| --- | --- |
| 学　習　活　動 | 指　導　・　支　援**太字：つまずきに対する手立て** |
|
| １　前時の学習を想起し、本時の学習課題を確かめる。　読み手を楽しませる かい決方ほうのポイントを考えよう２　共通の物語の設定と出来事から解決方法を考え、付箋紙に書く。（個人）３　考えた解決方法を持ち寄ってよりよい解決方法にまとめ、「おもしろポイント」を考える。（グループ）４　各グループで考えた解決方法を出し合い、提示されたモデル文と比較しながら、読み手を楽しませる解決方法のポイントについて話し合う。（全体）　　　５　本時の学習を振り返り、次時の学習内容を確かめる。 | ○本時の見通しをしっかりともつことができるように、学習計画表やワークシートに目を通すように促す。○物語の設定を踏まえていない解決方法を、モデルとして提示する。○児童にとって身近な存在である担任を登場人物に設定することで、物語の設定を共有しやすいようにする。○「読み手を楽しませる」とは、「読み手をわくわく、はらはらさせる」ことであると意識させる。**○考えをまとめる際は、「読み手がよりわくわく、はらはらする解決方法」という観点で考えるように伝える。****○個人の考えを分類したり合わせたりしやすいように、まとめる際はホワイトボードを使用する。****○提示したモデルと比較することで、自分たちが考えた解決方法のよさを見つけることができるようにする**。**〇物語の設定と子どもが気づいた「おもしろポイント」につながりがあることに気づけるように、☆印を貼る。**○本時の学習で、わかったことや気づいたことを中心に振り返るよう、伝える。 |

６　評価規準

　・出来事の解決方法のよさを、登場人物の性格など物語の設定につなげながら発言している。

　・出来事の解決方法のよさを発言している。