

学習活動計画

この単元の主な流れは、次の3つの活動からなっています。

◆ 物語即興創作スピーチ

1枚の絵から、即興で物語を作ってスピーチを行います。この活動を通して主に次の3つのことを身につけます。

- ・ 話をするときは、5W1Hを意識すると、正確に伝わる。
- ・ 目に見えないものやことも、解釈して言葉で表現することで、自分の考えが伝わりやすくなる。
- ・ 話には「起承転結」などの型がある。型を考えて伝えると、話を聞く方にとってわかりやすくなる。

◆ 朗読

日本語の音読は、言語習得のための基礎的な練習で、この活動から日本語の文法や語彙、言い回しやイントネーションなど様々なことを自然に学ぶことができます。しかし音読は単調な活動になりがちで、動機を高く維持するためには工夫が必要です。ここでは、感情をこめて読み上げる朗読を目標におくことで、練習する必要性を高めます。また、朗読テストを行うこと、テストの方法を工夫することで、動機を高く維持することを試みます。

◆ 鳥獣戯画創作アフレコ「私たちの解釈」

教科書の本文（p.140）に、「今度は君たちが考える番だ。」とあります。鳥獣戯画の長い巻物を6つのパートに分け、グループごとに場面を解釈し、登場キャラクター、解説者のセリフを考え、発表します。ストーリーやセリフを考える際には、「物語即興創作スピーチ」で学んだ力、発表会では「朗読」活動で培った力を活かすことができます。

	内容	活動	ポイント
0	家庭学習課題	・ NHK「読み書きのツボ（5W1H）」※1 視聴	反転学習※2 宿題実施のために保護者の協力を仰ぐ
1	学習課題の導入	<p>◆ 物語即興創作スピーチ 参照 教科書 p.147-150「この絵、私はこう見る」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>教科書では、「絵を見て読み取ったことや感じたことを伝える文章を書く」活動となっているが、この単元活動計画では、「原稿を用意しない即興スピーチ」として扱う。</p> <p>原稿を用意しないことで、「文章を書く」活動に割く時間を、「考えたことを話す」活動に繰り返し充てることができる。時間をかけて物語を仕上げ、「書く」活動を1回経験するのではなく、同じ時間をかけてたくさんの物語を作り、「話す」活動を何度も経験することを目的としている。</p> <p>また、物語の構成上の技術を意識しながら話すことで、日常的なコミュニケーション活動に生かすことができる。</p> <p>この単元では、物語即興創作スピーチを、レベルを上げながら毎時間繰り返して行うことで、「話す」技術の定着を目指す。</p> </div> <p>● 物語即興創作① 「5W1H」</p> <p>【導入】</p> <ul style="list-style-type: none"> - アートの絵本※3から教師が選んだ1枚の絵を児童に見せる。 - 絵の中に何が見えるかペアで話し合った後、発表する。 <p>参照 教科書 p.148「読み取ったこと」「感じたこと」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1枚の絵から物語を創作することを伝える。 - 教師の主導で、5W1Hの情報にしたがって、オープンクラスで情報を集め、決まった情報を板書する。「読み書きのツボ」の内容を確認し、板書した情報は5W1Hであることを確認する。 <p>(例) p.148の絵</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>教師：では、みんなで一つの物語を一緒に作っていきましょう。これは、いつの話だと思いますか。</p> </div>	<p>5W1H</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ いつ ・ だれが ・ どこで ・ なにを ・ どのように ・ なぜ <p>英語では順番が異なることがある</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Who ・ What ・ Where ・ When ・ Why ・ How

なぜですか。
 児童1：昔の時代だと思います。ビルが一つもないからです。
 教師：誰を物語の主役にしましょうか。
 児童2：右下の茶色いサルがいいです。かわいいからです。
 児童3：その左の黒いサルがいいです。何か面白いことを考えているようだからです。
 教師：では、主役はみんなで、拳手で決めましょう。…次に、ここはどこだと思いますか。
 …

- クラスで決めた 5W1H の情報にしたがって、教師が創作物語の模範スピーチ (1~2 分間) を行う。模範スピーチは、豊かな表現を含み、最終的に児童に作らせたい理想形にする。児童の創造の幅を広げることを目的とするため、なるべく面白い物語を話す。

(例) p.148 の絵を使ってクラスで 5W1H の情報を以下のように決めた際の教師のスピーチ例

5W1H			
いつ	昔	なにを	考えている
だれが	茶色いサル	なぜ	暇だから
どこで	月	どのように	ずっと座って

教師：昔々、それはまだ地球の人間が文明を築いていなかった頃の昔、月は砂漠ではなく、自然にあふれたジャングルでした。ジャングルに住んでいたのは、黒いサルたちと茶色いサルたちでした。サルたちはいつも遊んでばかりいて、働こうとしませんでした。あるところにとても頭のいいサル太郎という茶色いサルがいました。サル太郎は「このままでは誰も働かないので、月がだめになってしまう。」と毎日悩んでいました。サル太郎はある日、いい考えを思いつきました。「そうだ、空に浮かんでいる地球の様子を見て、人間たちがどういふふう働いているか見てみよう。」サル太郎は、望遠鏡を作って、地球の人間の様子を観察し始めました。サル太郎は、ずっと同じところに座って、望遠鏡で人間を観察しました。人間は文明を作り、やがていろいろなものを発明して、どんどん繁栄していきました。サル太郎の子どもたちも人間をよく観察して、良いところはまねして、悪いところはまねしないようにして、発展していきました。何百万年たったある日、月のサルたちの文明は、地球を抜かしてそれはそれは素晴らしい文明を築いていたのです。月のサルたちは、宇宙船を開発して、もっと良い星に引っ越していきました。だから今では月はいずれも住んでいません。新しい星に引っ越したサルたちは、今でも望遠鏡を発明したサル太郎のことを尊敬しています。

- ペアで先生の模範スピーチを再生する。その際、メモなどを作らず、板書にある 5W1H の情報のみを参考にして話す。再生スピーチは、1 人 1 分など、時間を区切って行う。

【練習】

- 教師が選んだ 2 枚目の絵を児童に見せる。それぞれが 5W1H を考えながら、ペアでスピーチをする (1 人 1 分)。
- ペアを替えて※4、もう一度同じスピーチをする。2 回目なのでもう少しスムーズに話せる。
- もう一度ペアを替えて、同じスピーチをする。5W1H を意識させる。
- オープンクラスで何人かにスピーチをさせる。教師はスピーチを聞きながら、5W1H を指して確認する。

自由に想像力を働かせていいんだ、と思わせる。

先生の話再生させるのは、自分で創造することにまだ慣れていないため。

- ① 創造すること
 - ② 日本語で 5W1H を話すこと
- まず、②から始める。その後【練習】で、①→②を行う。

忘れたところは自分で適当に話を補ってもかまわない。楽しく日本語で物語を創作する雰囲気づくりを優先する。

- 教科書『鳥獣戯画』を読む 内容理解
 - 段落分けをする。
 - 通常の内容理解活動を行う。

◆ 朗読

朗読テストの目的は、何度も練習させることにある。保護者がテスト実施の一端を担うことにより、家庭での練習により真剣さが加わるはずである。保護者参加の工夫として、テストは授業時間中ではなく、家庭で行うこととする。内容は次の通りとする。

- ・ 朗読テストは、必修として第 1 段落、選択必修として各自が好きな段落の一つ選ぶ。
- ・ 朗読は、ルブリックを用いて評価し、成績に加えることを通知する。

(例) ルブリックの観点

観点	大変良い	良い	まあまあ
声の大きさ、スピード			

		<table border="1"> <tr> <td>正確さ、抑揚</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>感情</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>態度、姿勢、笑顔</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> 朗読テストは、家庭で行う。保護者に朗読シーンを動画で撮影してもらい、①教師に電子メールで送付する、②オンラインでクラウド上にアップロードする、③締め切り日にデータを提出するかのどれかの方法をとる。 教科書にフリガナを振ってもよい。 撮影は何度行ってもよい。ただし提出する動画は1つとする。 テスト中は保護者が手伝ってはいけない。 <ul style="list-style-type: none"> ●音読 朗読テストを行うことを予告する。 ●漢字 	正確さ、抑揚				感情				態度、姿勢、笑顔				
正確さ、抑揚															
感情															
態度、姿勢、笑顔															
	家庭学習課題	<ul style="list-style-type: none"> 教師が選んだ3枚目の絵について、5W1Hを意識しながら短い物語を書いてくる。 NHK「読み書きのツボ（絵から読み取る）」※1 視聴 	書く活動 反転学習												
2	学習内容の理解と発展	<ul style="list-style-type: none"> ●物語即興創作②「見えないものやことを読み取り、解釈する」 【導入】 <ul style="list-style-type: none"> - 教師が選んだ1枚目の絵を児童に見せる。「読み書きのツボ」の内容を確認し、見えるもの以外の情報を読み取るよう促す。 - ペアで「見えるもの」「読み取れるもの」を話し合う。 - オープンクラスで確認する。 - ペアで1人ずつスピーチをする(1~2分)。スピーチをする際、5W1Hを意識するよう確認する。 - ペアを替えて、もう一度同じスピーチをする。2回目なのでもう少しスムーズに話せる。 【練習】 <ul style="list-style-type: none"> - 教師が選んだ2枚目の絵を児童に見せる。それぞれが「5W 1H」「絵から読み取れるもの」を考えながら、ペアでスピーチをする(1人1~2分)。 - ペアを替えて、もう一度同じスピーチをする。2回目なのでもう少しスムーズに話せる。 - オープンクラスで何人かにスピーチをさせる。教師はスピーチを聞きながら、「5W 1H」「絵から読み取れるもの」を指して確認する。 													
		<ul style="list-style-type: none"> ●教科書『鳥獣戯画』を読む 内容理解 <ul style="list-style-type: none"> - 児童2~3名のグループが各段落の担当者となる。 - グループごとに○×クイズを1問、QAクイズを2問作り、画用紙に書く。 <p>クイズの例 (第1段落)</p> <table border="1"> <tr> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. 秋草の咲き乱れる野で、相撲を取っているのはウサギとサルである。○か×か。 2. ウサギがカエルにかけた技の名前は何か。 3. カエルがウサギにやった反則技は何か。 </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 次週はクイズオリエンテーリング※5を行うことを予告する。 ●音読 ●漢字 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 秋草の咲き乱れる野で、相撲を取っているのはウサギとサルである。○か×か。 2. ウサギがカエルにかけた技の名前は何か。 3. カエルがウサギにやった反則技は何か。 												
<ol style="list-style-type: none"> 1. 秋草の咲き乱れる野で、相撲を取っているのはウサギとサルである。○か×か。 2. ウサギがカエルにかけた技の名前は何か。 3. カエルがウサギにやった反則技は何か。 															
		<ul style="list-style-type: none"> ◆鳥獣戯画創作アフレコ「私たちの解釈」 <table border="1"> <tr> <td>「それぞれが、どういう気分を表現しているのか、今度は君たちが考える番だ。」(p.140)、「何物にもとらわれない、自由な心をもって…」(p.142)にならい、今度は児童が鳥獣戯画を自分たちなりに、自由に解釈し、表現する活動を行う。</td> </tr> </table>	「それぞれが、どういう気分を表現しているのか、今度は君たちが考える番だ。」(p.140)、「何物にもとらわれない、自由な心をもって…」(p.142)にならい、今度は児童が鳥獣戯画を自分たちなりに、自由に解釈し、表現する活動を行う。	この段階から保護者ボランティアを依頼してもよい。保護者ボ											
「それぞれが、どういう気分を表現しているのか、今度は君たちが考える番だ。」(p.140)、「何物にもとらわれない、自由な心をもって…」(p.142)にならい、今度は児童が鳥獣戯画を自分たちなりに、自由に解釈し、表現する活動を行う。															

	<ul style="list-style-type: none"> ● 鳥獣戯画創作アフレコ① <ul style="list-style-type: none"> - 鳥獣戯画を6つのパート※6に分け、クラスの6つのグループが一つずつ担当する（シーン3、4を一つのシーンとして扱った場合、5つのグループ）。 - 各グループは担当シーンの動画を視聴する。 - 登場キャラクターを特定する。 - グループでストーリーを自由に話し合い、ノートに設定をメモする。 - グループ内で担当する役割を決定する。 （例）ウサギ：Aさん、カエル1：Bさん、カエル2：Cさん、ナレーター：Dさん - セリフを決める。 	ランティアの役割は、 <ul style="list-style-type: none"> ・スマートフォンやタブレット端末を使い、児童に担当のシーンを見せる ・グループの話し合いを円滑に進め、必要に応じてアイデアを出すファシリテーターとなる
家庭学習課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師が選んだ3枚目の絵について、「5W1H」「読み取れるもの」を意識しながら短い物語を書いてくる。 ・ NHK「読み書きのツボ（物語の型を知る）」※1視聴 	書く活動 反転学習
3	<p>学習内容の理解と発展</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 物語即興創作③ <p>【導入】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 「読み書きのツボ」の内容を確認し、物語の型を意識するよう促す。どんな物語にも「問題（conflict）」※7があり、その問題が解決されることを確認する。 <p>授業の進め方の例</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>教師：どんな物語にも「問題」があります。物語に「問題」があり、それが解決されると話は面白くなり、「問題」がないと、つまらなくなります。例えば「桃太郎」を考えてみましょう。「桃太郎」での問題は何だと思えますか。そうですね。鬼が村人たちを困らせていることです。「桃太郎」に鬼が出てこない物語は面白くなくなってしまいます。他の物語についても考えてみましょう。（クラスで確認する）</p> <p>（例）「美女と野獣」の問題：野獣が人間に戻れない → 戻れる 「アンパンマン」の問題：バイキンマンが暴れる → 退治される 「となりのトトロ」の問題：めいちゃんが迷子になる → 見つかる …</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 教師が選んだ1枚目の絵を児童に見せる。 - ペアでありうる「問題」を話し合う。 - オープンクラスで確認する。 - ペアで1人ずつスピーチをする（1～2分）。 - ペアを替えて、もう一度同じスピーチをする。2回目なのでもう少しスムーズに話せる。 <p>【練習】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 教師が選んだ2枚目の絵を児童に見せる。それぞれが「5W 1H」「絵から読み取れるもの」「問題」を考えながら、ペアでスピーチをする（1人1～2分）。 - ペアを替えて、もう一度同じスピーチをする。2回目なのでもう少しスムーズに話せる。 - もう一度ペアを替えて、同じスピーチをする。 - オープンクラスで何人かにスピーチをさせる。教師はスピーチを聞きながら、「5W 1H」「絵から読み取れるもの」「問題」を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ● 教科書『鳥獣戯画』を読む 内容理解 <ul style="list-style-type: none"> - クイズオリエンテーリングを行う - バラテスト/ワークブックに取り組む - はじめは個人で、その後ペアで取り組む 	物語を創作する題材は絵画でなくてもよい。インターネット上で見つかる写真を用いてもよい。

		<ul style="list-style-type: none"> ● 音読 ● 漢字 	
		<ul style="list-style-type: none"> ● 鳥獣戯画創作アフレコ② <ul style="list-style-type: none"> - 決まったセリフを見直して、推敲する。 - 発表会に向けて練習する。 	必要に応じて保護者ボランティアによる手伝い
	家庭学習課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師が選んだ3枚目の絵について、「5W1H」「読み取れるもの」「問題」を意識しながら短い物語を書いてくる。 	書く活動
4	学習内容の発表会	<ul style="list-style-type: none"> ● 物語即興創作④ <ul style="list-style-type: none"> 【練習 1】 <ul style="list-style-type: none"> - 教師が選んだ1枚目の絵を児童に見せる。それぞれが「5W 1H」「絵から読み取れるもの」「問題」を考えながら、ペアでスピーチをする(1人1~2分)。 - ペアを替えて、もう一度同じスピーチをする。2回目なのでもう少しスムーズに話せる。 - もう一度ペアを替えて、同じスピーチをする。 - オープンクラスで何人かにスピーチをさせる。教師はスピーチを聞きながら、「5W 1H」「絵から読み取れるもの」「問題」を確認する。 【練習 2】 <ul style="list-style-type: none"> - 教師が選んだ2枚目の絵をもとに【練習 1】と同じことを繰り返す。 ● 教科書『鳥獣戯画』を読む 内容理解 ● 鳥獣戯画創作アフレコ③ 発表会 <ul style="list-style-type: none"> - 発表会に向けて練習する。 - 発表会を行う。 ● 音読 朗読テストデータ提出日 ● 漢字 	

※¹ 読み書きのツボ (5W1H)

http://www2.nhk.or.jp/school/movie/bangumi.cgi?das_id=D0005150034_00000&p=general

[戻る](#)

※¹ 読み書きのツボ (絵から読み取る)

http://www.nhk.or.jp/kokugo/tsubo/?das_id=D0005150023_00000

[戻る](#)

※¹ 読み書きのツボ (物語の型を知る)

http://www.nhk.or.jp/kokugo/tsubo/?das_id=D0005150033_00000

[戻る](#)

※² 反転学習/flipped classroom

授業前に自宅でビデオやオンライン教材などであらかじめ学習してきたことについて、教室の授業で確認する活動を行う学習の種類。従来の、「教室の授業で学習」→「家庭で復習」の教育型を反転し、「家庭で学習」→「教室で復習」したことからこの名称で呼ばれている。

<https://benesse.jp/kyouiku/201609/20160902-1.html>

<https://facultyinnovate.utexas.edu/flipped-classroom>

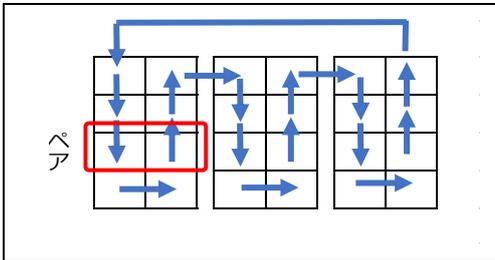
[戻る](#)

※3 アートの絵本 参考書籍 教科書 p.150「この本、読もう」

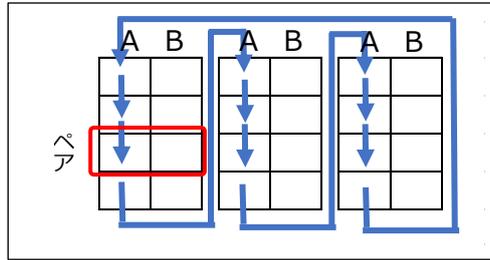
- ・ ひらめき美術館 (第1館~3館), 結城 昌子
- ・ 子どものためのアートブック (その1~2), アマンダ・レンショー
- ・ 見てごらん! 名画だよ, マリー・セリエ

[戻る](#)

※4 ペアを替える例 ①一人一つずつ席をずらして座る。

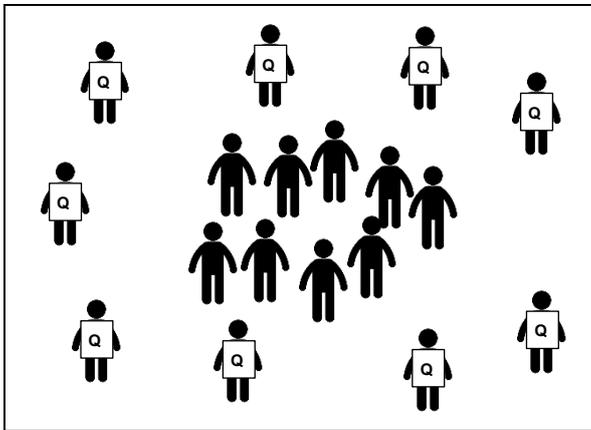


②A列、B列、片方の列だけずれて座る。



[戻る](#)

※5 クイズオリエンテーリング



1. 各グループのうち 1 名が出題者となる。他のメンバーは解答者となる。
2. 解答者は解答用紙と教科書をもって、制限時間内にできるだけ多くの出題者のブースを自由に回って問題に答える。
3. 解答者は、教科書を見ずに正解したら◎、教科書を見て正解したら○を出題者からもらえる。
4. 制限時間が来たら、各グループの出題者が交替する。1~3の活動を繰り返す。全員が解答者を経験するまで1~4を繰り返す。

解答用紙の例

段落	問 1	問 2	問 3
1	◎	○	◎
2	×	○	×
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

名前 _____

[戻る](#)

※6 鳥獣戯画 6つのパート

シーン 1

<https://youtu.be/u2Ka0zl-3fM>

シーン 2

<https://youtu.be/Sy8vdHHTku4>

シーン 3

<https://youtu.be/wg3yCL3CkTs>

シーン 4

<https://youtu.be/pODB4-uW8Q8>

[戻る](#)

シーン 3・4

<https://youtu.be/VgLsaljOjoo>

シーン 5

<https://youtu.be/m80BUtfIWz0>

シーン 6

<https://youtu.be/CxAkX7DTkhI>

全シーン

<https://youtu.be/Cv9y8LDQbHo>

※7 プロットダイアグラム

<https://www.storyboardthat.com/articles/e/plot-diagram>

[戻る](#)