

【国語・小3・「組み立てにそって、物語を書こう たから島のぼうけん」】①

育成を目指す資質・能力

(知識及び技能) 様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増やし、文章の中で使い、語彙を豊かにすることができる。オ(思、判、表等) 書く内容の中心を明確にし、内容のまとまりで段落をついたり、段落相互の関係に注意したりして、文章の構成を考えることができる。

(学びに向かう力、等) 言葉がもつよさに気付くとともに、幅広く読書をし、国語を大切にして、思いや考えを伝え合おうとする態度を養う。

ICT活用のポイント

考えを視覚的に共有し、児童の対話を生み出し、個々の考えを広げたり深めたりする授業

【つかむ】

冒険物語について知り、学習の見通しをもつ。

組み立てを工夫して冒険物語をつくり、1, 2年生に読んでもらおう

【追究する】

- ・交流を通して、物語の構想を練る。
- ・物語の組み立てと場面の様子を考える。
- ・物語を書いて読み返す。

【まとめる】

物語を読み合い、感想を伝える。
1, 2年生に届ける。

事例の概要

冒険物語の構想を、デジタルホワイトボードの付箋機能を活用し、グループで交流する活動

- 活動を行うグループごとにデジタルホワイトボードを用意する。
物語の組み立てに沿って①「始まり・登場人物」②「出来事(事件)が起こる」③「出来事(事件)が解決する」④「むすび」の4枚のボードを作成する。
ボードの中央には関連する教科書の挿絵を貼っておく。
- 前時に地図を見ながら考えた冒険物語の構想を付箋に記入し、自分のグループのボードに貼り付ける。
- グループでお互いの付箋を見ながら、詳しく聞きたいことを質問したり、友達の構想について思ったこと伝えたりする。グループで話していて、自分の構想に付け足したいことがあれば新たな付箋を加える。
- 付箋や話し合いの内容をもとに、個人で物語の構想や組み立てを整理したり、練り直したりする。

【国語・小3・「組み立てにそって、物語を書こう たから島のぼうけん」】②

【事例におけるICT活用の場面①】



【活用したソフトや機能】 デジタルホワイトボード、付箋機能、共有機能

○自分の考えを表現する場面

自分の考えた構想をデジタルホワイトボード上に付箋を作って簡潔に書き込む。

- ・文字の入力方法は、キーボード入力と手書き入力を児童が自分で選択することにより、どの児童も抵抗なく活動できる。
- ・児童の付箋の色を決めておくことで、誰の考えなのか見てすぐにわかる。
- ・発表が苦手な児童も自分の考えを表現し、友達に見てもらうことができる。

【事例におけるICT活用の場面②】



○話し合う場面

グループ全員の考えが貼られたデジタルホワイトボードを見ながらお互いの考えについて、質問したり、思ったことを伝えたりする。

- ・グループ全員の考えが可視化されたボードを見ながら話し合いをするため、対話が生まれやすい。対話により、児童の考えが広がったり、深まったりする。
- ・話し合ったことを生かし、すぐに新しいアイデアを付箋で付け足すことができる。

☆目的をもって話し合う

- ・友達と話し合うことで想像を広げよう。
- ・もっと楽しい話になるように、アドバイスし合おう。など

C2の「大きな魚がいる道を通る」という物語の構想についての対話

C1「大きな魚がいる道を通るんだね。ここで事件は起こるの？」

C2「おなかがすいたから、大きな魚をつかまえて食べちゃう。」

C1「どうやって捕まえるの？」 C2「何かいい方法はあるかな？」

C3「始めに、大きな鳥に駄菓子屋で買ったガムをあげて仲間になっておいて、その鳥につかまえてもらうとか。」

C2「なるほど。いい考えだね。」