

資料編

1 実践で活用したワークシート

資料1 : 1枚目の絵から性格や関係を考えるために

人物の様子や関係について考えるために
 まず、一枚目の絵のみ提示し、登場人物の性格や関係を考える。三通りの関係(仲がよい、仲が悪い、初めて会った)から選択し、文に入る言葉を考えて書き込む。あえて関係を固定させて考えることにより、書くことに抵抗がある子にも書けた喜びを味わわせるための手立てとなる。

お話作り帳(佐書)の1
 三年(一)

二人はどんなせいかく?どんなかん係?

たぬきは、
 友だちのせいかく

きつねのせいかく

きつねが、

そりを

持てやってきました。

↑(どちらかに書き入れよう。書き入れなくてもいいです。)

↓

たぬきは、
 どんぐりを拾っています。

きつねが、

そりを

三通りの関係から選択して関係を設定

お話作り帳(佐書)の1
 三年(一)

人物のせいかくやかん係を考えてお話を書こう

二人はどんなせいかく?どんなかん係?

たぬきは、
 友だちのせいかく

きつねのせいかく

きつねが、

そりを

持てやってきました。

↑(どちらかに書き入れよう。書き入れなくてもいいです。)

↓

たぬきは、
 どんぐりを拾っています。

きつねが、

そりを

話しかけたそうに

お話を書こう

話しかけたそうに

新しい遊びを考えよう

話しかけたそうに

ねばり強い

おせしるいことを

さかして

ひっしで

ちょっとずつ

お話作り帳(佐書)の1
 三年(一)

人物のせいかくやかん係を考えてお話を書こう

二人はどんなせいかく?どんなかん係?

たぬきは、
 友だちのせいかく

きつねのせいかく

きつねが、

そりを

持てやってきました。

↑(どちらかに書き入れよう。書き入れなくてもいいです。)

↓

たぬきは、
 どんぐりを拾っています。

きつねが、

そりを

初めて会った

お話を書こう

初めて会った

さびしそうに、いっしょうけんめい

見たことがないが

きつねが、

そりを

いっつもたぬきに意地悪をする。にこにこしながら

資料2 : 4枚目の絵から関係の変化を考えるために

人物の関係によって表現が変わることに気づかせるために

四枚目の絵を提示し、一枚目の絵からの関係の変化（または関係の継続）を考える。六通りの関係の中から選択して設定し、文中に言葉を書き込む。二パターンの関係で書き、比べることで、人物の関係によって、入る言葉が違ってくることに気づかせるための手立てとなる。

人物の関係の設定パターン②

人物の関係の設定パターン①

① 人物のかん係やせいかくが変わるとお話も変わる

二人はどんなかん係？

たくさんのどんぐりを前に、たぬきは大喜びです。

① 話したことがない

④ 大親友

二人はどんなかん係？

たくさんのどんぐりを前に、たぬきは大喜びです。

① 話したことがない

④ 友だちになった

それを見て、きつねも大喜びです。

① かん係やせいかくが変わるとお話も変わる。

二人はどんなかん係？

たくさんのどんぐりを前に、たぬきは大喜びです。

① 初めて会った

④ 仲が悪くなった

二人はどんなかん係？

たくさんのどんぐりを前に、たぬきは大喜びです。

① 初めて会った

④ 仲良くなった

きつねはビックリしていますが、少し笑っています。

資料3 : 人物メモのために

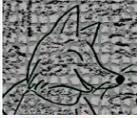
物語を書く前に、人物の関係、性格、名前を仮設定することによって、登場人物への愛着や具体性を持つことができ、楽しく書き進めることができるための手立てとなる。

また、仮設定なので、書き進めるうちに自由に変更できるということも、自由な創作への意欲を高めることができる手立てとなる。

人物への愛着や具体性を持たせるために

お編作り帳(仮書) その三

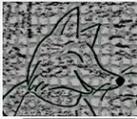
④ 二人は、どんな人ぶつ？

どんなかん係？		
	名前	名前
はじめ	せいかく	せいかく
おわり		

(二半)

④ 人物のせいかくやかん係を考へてお話をつくろう。

二人はどんなせいかく？

どんなかん係？		
	名前 尾田 涼子	名前 木林 道文 由里
はじめて会った	せいかく ○ じょうかい、犬やば。 ○ ネカティブ思考 ○ いざとなるとれいせい	せいかく ○ 人見知り、はすかしがり。 ○ 細かいぎよ、り。 ○ ホンティブ思考
なかがよい 大親友		

④ 人物のせいかくやかん係を考へてお話をつくろう。

二人はどんなせいかく？

どんなかん係？		
	名前 ゴンすけ	名前 ポンタ
友だち	せいかく ○ やせこしい ○ かしこい ○ あはれんぼう	せいかく ○ やさしい ○ かんぱりや ○ たのむがりや
親友		