

# 「生きて働く読解力」の育成を目指す指導法の研究

## 言葉による見方・考え方を働かせる国語科学習指導

～ICTを活用した学習活動を通して～

筑後地区小学校国語研究会 顧問 松澤 文人

### はじめに

私の所属している福岡県の筑後地区国語教育研究会では、会報「筑後川」という小冊子を毎年発刊し、令和5年で第16号になりました。全国小学校国語研究所の第14年次の研究紀要には、若き実践者と共同研究した「読むこと」の実践を紹介しています。

さて、第15年次は、会報「筑後川」の研究内容を紹介させていただきます。筑後地区は各13地区で研究内容が違いますので、「生きて働く読解力」の育成を目指す指導法の研究とつながる朝倉市小学校国語部会の研究を紹介します。

朝倉市では、研究主題「言葉による見方・考え方を働かせる国語科学習指導」を掲げ、副主題「ICTを活用した学習活動を通して」と設定しています。

主題設定の理由として、現代社会の要請と次のような国語科改訂の趣旨及び要点からです。

資質・能力を獲得させていく授業づくりの視点が「主体的・対話的で、深い学び」です。「深い学び」とは、「見方・考え方」を働かせた問題解決のプロセスです。深い学びの実現の上で大切になるのが、授業で学んだことはその授業の中で完結してしまうので「生きて働く知識」、すなわち、次に別の問題に出会ったときに対応できるようにしていくことです。そこで、大切になるのが「見方・考え方」です。国語科では「言葉による見方・考え方」とされています。資質・能力を育成するにあたり、ICT（一人1台端末）の強みや新たな可能性を活かすことで、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善につなげていくことが重要です。

今回の実践は、見方・考え方を働かせた「書くこと」の学習です。中堅教諭朝倉市立三奈木小学校の矢野裕紀先生の「たから島のぼうけん」（光村図書）を紹介します。

## 1 主題の意味 言葉による見方・考え方を働かせる国語科学習指導

### (1) 主題の意味

「見方・考え方」とは、対象のどこに着目し、どのように考えていくかという視点や思考の方法のことである。習得した知識同士を関係付けたり活用したりする際、学びをつなぐ鍵となると考える。見方・考え方を働かせる授業によって、「深い学び」につながる課題解決を進めることが可能になり、三つの柱の資質・能力の伸びや新たな力をはぐくむことにもつながる。

「言葉による見方・考え方を働かせる」とは、思いや考えを深めるため、対象と言葉、言葉と言葉の関係を、言葉の意味、働き、使い方等に注目してとらえ、関係性を問い直して意味づけることである。

身につけた「見方・考え方」を働かせ、獲得した「知識・技能」を駆使し、「思考・判断・表現する力」「学びに向かう力」を発揮することが、主体的・対話的で深い学びの実現にもつながると考える。

- 目的・課題意識をもち、言葉がもつよさに気付くとともに、言語感覚を養いながら学ぶ楽しさを感じながら解決に臨む子ども 【学びに向かう力・人間性】
- 言葉を用いて友だちとかかわり、伝え合うことを通して、思考・判断したり表現したりしながら考えを確かにする子ども 【思考力・判断力・表現力等】
- 知識等を理解し基礎的な技能を身につけ、適切に使うことができる子ども 【知識及び技能】

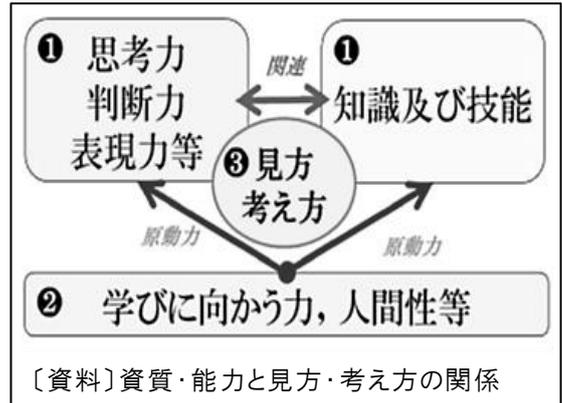
### (2) 副主題の意味

「ICT」とは、情報通信技術、様々な形状のコンピュータを使った情報処理や通信技術の総称で、「ICT活用」とは、国語科の学習目標を達成するために教師や児童がICTを活用することである。

## 2 具体的方途

### (1) 身につけさせたい資質・能力と見方・考え方の明確化

深い学びの実現を目指すためには、3つの資質・能力と「言葉による見方・考え方」との関係性を明らかにした上で、単元や一単位時間を設定していく必要があると考える。「①知識及び技能」と「②思考力、判断力、表現力等」は相互に関連し合い、それらの原動力となるのが「③学びに向かう力、人間性等」、課題解決の場で子どもたちが働かせるのが「③言葉による見方・考え方」ととらえることができる。



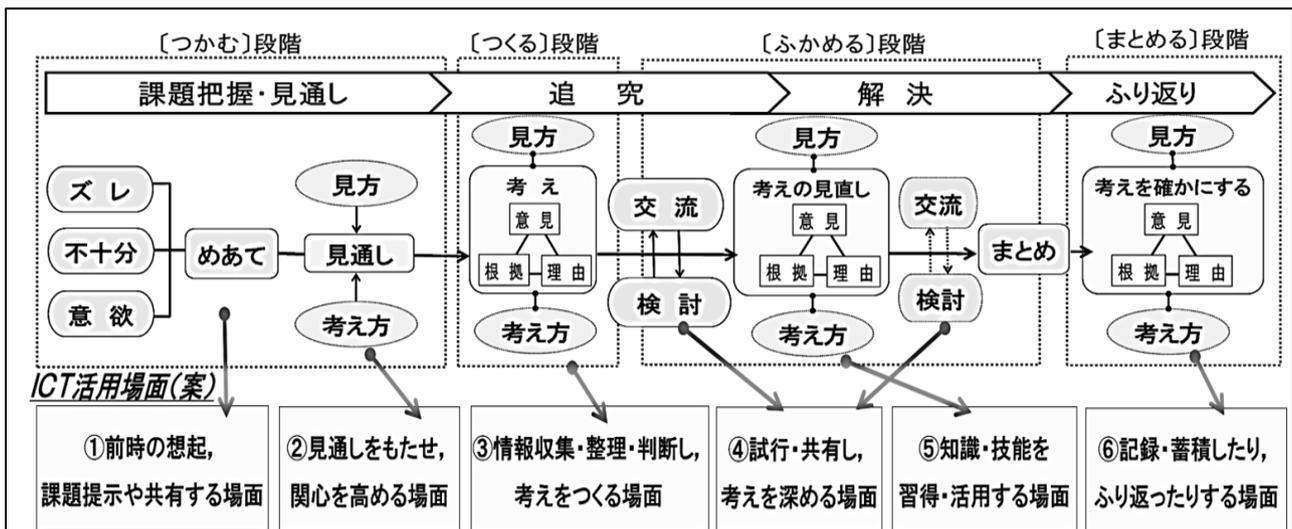
「言葉による見方・考え方」は、単元、一単位時間の中でもねらいによってちがいがあがる。授業をつくる際に具体化しておくことが、子ども自身が学習活動の中で意識して「見方・考え方」を働かせ、3つの資質・能力を育むことにもつながると考える。

### (2) ICTを活用した学習活動

一単位時間を「つかむーつくるーふかめるーまとめる」段階とし、ICT機器のもつ、多様なコンテンツの作成、整理・分析、共有と行った機能を目的、内容に応じて活用することで、従来では難しかった効果的な学習展開を実現することができると思う。

授業支援アプリケーション（ロイロノート・スクール）は、一人一台端末での学習を想定した授業支援クラウドで、アプリケーション内の複数の機能を活用することで双方向のやりとりが可能となる。

令和3年度、国語部員の実践交流より、一単位時間の学習活動の中で以下のような場面で活用がなされている。



[参考資料] ICT活用の分類一覧：文部科学省

<p>▶ A1：教員による教材の提示</p> <p>画像の拡大提示や書き込み、音声、動画などの活用</p>	<p>▶ B1：個に応じる学習</p> <p>一人一人の習熟の程度等に応じた学習</p>	<p>▶ B2：調査活動</p> <p>インターネットを用いた情報収集、写真や動画等による記録</p>	<p>▶ C1：発表や話し合い</p> <p>グループや学級全体での発表・話し合い</p>	<p>▶ C2：協働での意見整理</p> <p>複数の意見・考えを議論して整理</p>
<p>▶ B3：思考を深める学習</p> <p>シミュレーションなどのデジタル教材を用いた思考を深める学習</p>	<p>▶ B4：表現・制作</p> <p>マルチメディアを用いた資料、作品の制作</p>	<p>▶ B5：家庭学習</p> <p>情報端末の持ち帰りによる家庭学習</p>	<p>▶ C3：協働制作</p> <p>グループでの分担、協働による作品の制作</p>	<p>▶ C4：学校の壁を越えた学習</p> <p>遠隔地や海外の学校等との交流授業</p>

### 3 研究の実際 第3学年組み立てにそって、物語を書こう『たから島のぼうけん』三奈木小学校矢野裕紀

#### 1 本単元について

本単元の内容である「B書くこと」の系統は、以下ようになる。「物語」といった感性をそのまま文章に表す「創作」の文種は、小学6年間の中でも、第2学年と第3学年に限られている。その後、高学年になるにつれ、「詩」、「俳句」、「短歌」といった、より簡潔で抽象的な文章表現へ内容が移行していくためである。そこで、直接お話を創る第2学年と第3学年の内容の系統性を以下に整理する。

系統表	2年(2学期)	3年(2学期)
特徴	お話の作者になろう【物語】	たから島のぼうけん【物語】
題材の	絵を見て想像したことから自分のお話を書く。	たから島の地図を基に想像したことから自分の創作物語を書く。
ア設定	・3枚の絵を見て想像したことの中から、登場人物の名前や登場人物のしたこと、言ったこと、出来事を決める。 ・3枚の絵の「中」の空所で、誰と出会い、どんなことが起こるかを考える。	・たから島の地図を見て、想像したことや登場人物や場面の様子等について考え、大まかなストーリーを決定する。 ・たからの地図から自由に設定、出来事、その後と言ったストーリーを考える。
イ構成	「初め」(絵に合わせて登場人物の紹介) 「中」(誰と出会い、どんな出来事が起こるか) 「終わり」(絵に合わせてお話のまとめ)の組み立てを考える。	「始まり」 「出来事(事件の起こり)」 「出来事(事件が解決する)」 「結び」の構成を考える。
ウ形成	上記の構成で、「はじめ」の書き出し、「中」の出来事、「終わり」と題名を考えてまとまりを明らかにして書く。	主語と述語が合っているか、読む人にとって分かりやすい表現になっているかを考えて記述する。
エ推敲	句読点、かぎ、は、を、へ、拗音等の表記や主語と述語の照応を読み返す。	上記の視点から、語や語、文と文との続き方に注意して文章を整える。
オ共有	分かりやすく書けたことを伝え合い、自分の文章のよい所を見付ける。	面白かったことや真似したいと思ったことを見付けて友達と伝え合い、自分の文章のよい所を見付ける。

#### 2 本単元で働かせる見方・考え方

そこで、本単元では、3の1冒険文庫を図書館においてもらう目的や相手意識をもち、「初め—中—終わり」の構成や、出来事(事件)の「起こりと解決」に着目して、展開部を書くことを選び、「初め」と「終わり」に合うか、物語全体の構成を検討しながら、自分の表現に生かすことができるようにする。

#### 3 目標

- (1) 「始まり、出来事の起こり、解決、結び」といった物語の基本的な構成や、場面の様子や登場人物の行動、気持ち、性格を表す語句を理解して表し、語彙を増やすことができるようにする。【知識及び技能】
- (2) 「たから島の地図」から想像したことを基に、表したいことを明確にし、内容を考えて文章に表すとともに相手や目的に合う表現かを確かめて文や文章を整えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- (3) 3の1冒険文庫をつくる目的をもち、想像を広げて、書くことを集めたり、内容の検討や推敲に粘り強く取り組んだりし、自分の文章のよい所を見付けようとする態度を育てる。【学びに向かう力、人間性等】

#### 4 計画(全10時間)

- 1 3の1冒険文庫を図書館につくって図書館においてもらうという目的と見通しをもたせる。———1
- 2 物語の組み立てを考えて「たから島の地図」から想像したことを基に、物語を創作させる。———7
  - (1) 地図から想像を広げ、構想を練る。① (2) 事件の起こりと解決を考え、構成を検討する。② 本時 2/2
  - (3) 構成メモに沿って、下書きする。② (4) 下書きを読み返して、冒険物語を完成させる。②
- 3 完成した物語を読み合い、自他の文章の良さを交流する読書会を行い、図書館においてもらう。———2

#### 5 実践

##### ◆単元導入段階(1/10)

冒険の物語について話し合い、わくわくする冒険物語を集めた3の1冒険文庫をつくる目的をつかむ。

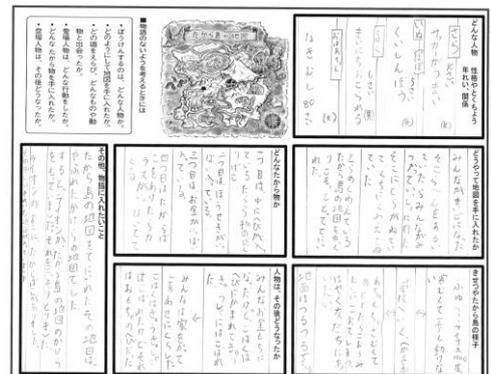
単元導入段階では、各自が知っている冒険物語について話し合い、その特徴について気づいたことを交流した。子どもたちは、これまでに読んだり、見たことのある物語名を挙げ、「仲間が出てくる」、「魔法が使える」などとその特徴を挙げた。そして、「どの物語もハラハラする場面やドキドキする場面がある」読んでいてわくわくする」を多くの物語に共通する特徴としてまとめた。さらに「こんなわくわくする話を自分でも書いてみたい」と話し、3の1冒険文庫を図書館につくって図書館においてもらう目的をもつことができた。

##### ◆単元展開段階(2/10~8/10) ※ 本時4/10

「たから島の地図」から想像したことを基に、物語の組み立てに沿って、物語を完成させる。

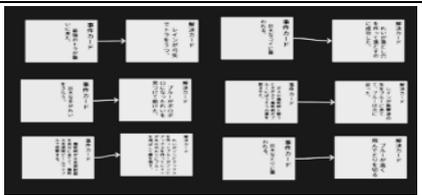
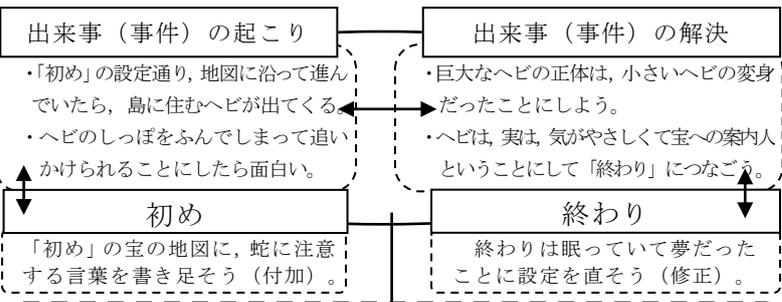
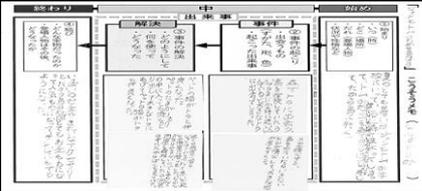
単元展開段階では、たから島の地図から想像を広げ、登場人物のことやたからの特徴など「初め」の設定と「終わり」の結び方を中心に物語の構想を練る活動を行った。

その後、考えた「初め」と「終わり」を構成メモに表し、「中」では、どんな事件が起こり、解決するかを考えて、いくつかのパターンをロイロノートに作成した。その後、本時では、中の展開を決めていくために、以下の主眼及び過程で、学習を行った。なお、本時学習後は、完成した構想メモに沿って物語の下書き、推敲へと進んだ。



- 主眼 1** わくわくする物語にしていくために、展開部の出来事（事件）の起こりと解決に着目して考え、冒頭部終結部に合うように、物語全体の構成を考えることができるようにする。
- 2** 「中」の出来事の「事件カード」と「解決カード」を基に、ロイロノートの共有機能を用いて、「中」の展開についての自他の考えを話し合い、構成メモを見直すことができるようにする。

**過程**

段階	学習活動と予想される子どもの反応	教師の具体的な支援
つかむ	<p>1 これまでの構成メモや前時の活動を振り返り、「中」の展開を考える本時学習のめあてをつかむ。</p> <p>・「初め」に、細かい設定を書き、「終わり」には主人公がどうなったか考えたいね。 ・どんな事件が起きて、どうやって解決するか考えたけど、みんなはどんなことを考えたか知りたいな。</p> <p>わくわくする物語にしていくために、「中」の「事件」と「解決」を話し合い、組み立てを考えよう。</p>	 <p>資料① ロイロノートで前時までにつくったカード</p>
つくる	<p>2 「中」の展開について話し合い、構成メモを見直す。</p> <p>(1) 出来事(事件)の起こりと解決について「つながりが合うか」「わくわくする出来事になっているか」、視点を基にして話し合う。</p> <p>・事件カードには、人物がいなくなる場合を考えた。〇〇君の「クイズを解いていく。」解決も面白いな。</p>	 <p>私は怪獣がでてくるようにして、逃げることを事件の起こりにしたよ。解決は…</p> <p>資料②タブレットにつくった考えを基に話し合う姿</p>
ふかめる	<p>(2) 出来事(事件)の「起こりと解決」を選び、「初め」と「終わり」に合うかを考えて構成メモを見直す。</p> <p>出来事(事件)の起こり</p> <p>・「初め」の設定通り、地図に沿って進んでいたら、島に住むヘビが出てくる。 ・ヘビのしっぽをふんでしまっただけで追いかけることにしたら面白い。</p> <p>出来事(事件)の解決</p> <p>・巨大なヘビの正体は、小さいヘビの変身だったことにしよう。 ・ヘビは、実は、気がやさしくて宝への案内人ということにして「終わり」につなごう。</p> <p>初め</p> <p>「初め」の宝の地図に、蛇に注意する言葉を書き足そう(付加)。</p> <p>終わり</p> <p>終わりは眠っていて夢だったことに設定を直そう(修正)。</p> <p>「初め」、「終わり」と、「中」の事件と解決が合うようにつながりを考え、全体の組み立てを考える。</p>	 <p>資料④つながりを考え構成メモを付加、修正する活動</p>
まとめる	<p>3 本時学習の振り返りをし、次時への見通しをもつ。</p> <p>本時学習の活動を振り返って、考えたことや次時学習の見通しについて発表する。</p> <p>中の展開のアイデアを出し合っただけで構成メモを見直したことで、出来事の起こりと解決がはっきりしたし、初めや終わりともうまくつながった。次から、構成メモに沿って、物語を書くのが楽しんだ。</p>	 <p>資料⑤ つながりを考えて書き表した構成メモ</p>

**◆単元終末段階(9/10~10/10)**

読書会を開き、友達の物語と交換して読んだり、感想を伝え合ったりし、自分の文章の良さに気づく。

単元終末段階では、読書会を開いて完成した物語を互いに読み合った。子ども達は、感想を伝え合う中で、「私の物語は事件を解決していく場面を工夫したけれど、友達が面白いと言ってくれて嬉しかった。」や「冒険物語は初めてつくったけど、登場人物のことを詳しく書いて楽しかった」など完成させた達成感をのぞかせていた。

完成した物語は、当初の目的通り、現在、図書館に設置し、様々な学年に読んで楽しんでもらっている。



**6 全体考察(成果と課題)**

- 「わくわくする冒険物語をつくる」という目的と「図書館において読んでもらう」という相手を明確にしたことで、単元を通して、目的意識、相手意識を継続して、事件の起こりと解決を考える学習に取り組むことができた。
- 事件の起こりと解決について対話する場面や全体の構成について個別に考える場面において、ICT活用を位置付けたことで、自他の考えを活発に共有したり、個別に考えを表す際に、視覚的に整理したりすることができた。
- 子どもが表したい物語の雰囲気とその理由を明らかにする必要がある。また、ICTを用いて一斉に送信して共有できる利点を生かし、タブレット内で他者の考えに触れ、自分の物語を見直す時間を十分に設定する必要がある。