

実践のまとめ（第3学年 国語科）

長岡市立阪之上小学校 教諭 岩内 貴寛

1 研究テーマ

対話を通して考えを形成する子どもの育成 —民話を題材とした実践を通して—

2 研究テーマについて

(1) テーマ設定の意図

中央教育審議会答申において「読書は、国語科で育成を目指す資質・能力をより高める重要な活動の一つである。」と述べられている。読書人の育成は国語科教育が到達すべき目標の一つであろう。読書の楽しみ方の一つに、感じたことや考えたことをもとに対話することがあると考える。田村（2016）は、『対話』によって、物事に対する深い理解が生まれやすくなります。他者とのやりとりを通して、自分一人で行き届くよりもより多様な情報が入ってくる可能性があります。また、相手に伝えようと自分が説明することで、自分の考えをより確かにしたり、構造化したりすることにつながります。」と述べている。自分の考えと比較しながら他者の考えを聞くことで、新たな読みに気付いたり、自身の読みを強化、変容させながら考えを広げるきっかけになったりし、作品への理解は深まっていくだろう。

しかし、自学級の子たちを見ると、対話に前向きに取り組む一方で、自分の考えを発表して満足している実態がある。これでは、深い理解にはつながらない。

本研究では、以下の働き掛けを学習過程に意図的に設定し、目指す子どもの姿の具現を目指す。

(2) 研究テーマに迫るために

- ① 自分と登場人物、自分と作品内の言葉、自分と仲間の考えのずれから生まれる学習問題の設定
登場人物の行動を考える時に、自分ならばどう行動するかを想像したり、実生活で使う言葉と作品内の言葉に着目した時に自分ならばどんな言葉を使うかを考えたり、直感に問うた考えを仲間と比べたりすることで起きるずれの認識を起点にしたりして、学習問題を設定する。このことによって、ずれの理由を明らかにすることに意識を向け、必要感をもって対話に臨む姿が期待できる。
- ② 主教材で学んだ読みの観点を基に対話しながら作品の面白さを検討する活動の組織
主教材で学習した読みの観点（人物像、出来事と登場人物の気持ちの変化、ことばや文の表現）を確認した後に、選んだ作品の面白さを読みの観点を基に検討する活動を組織する。このことによって必要感をもって対話をし、当初抱いていた選んだ作品への考えを再構築する姿が期待できる。
- ③ 仲間との対話の成果を自覚する振り返りの場面の設定
本時で取り組んだ仲間との対話で、自分の考えにどのような影響があったのかを振り返る場を設定する。その際、ICTを用いることで単元を通しての考えの変容を可視化する。このことによって、仲間の考えによって自分の考えが強化されたり、変容したり、気付きを得られたりしながら、新たな考えの形成につながったことをメタ認知する姿が期待できる。

(3) 研究テーマに関わる評価

- ① 対話を経て自己の考えの変容を自覚して記述している子どもが80%以上になる。（振り返り）
- ② 仲間との対話に魅力を感じるようになった子どもが90%以上になる。（アンケート）

3 単元と指導計画

(1) 単元名

「お気に入りの民話を紹介する文を書き、たいよう民話マップを全校に紹介しよう！」

(教材名『三年とうげ』(光村図書3年下))

(2) 単元(題材)の目標

- ・文章全体の構成や内容の大体を意識しながら音読することができる。 [知識及び技能(1)ク]
- ・登場人物の気持ちの変化や性格、情景について場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像することができる。 [思考力・表現力・判断力等C(1)エ]
- ・文章を読んで理解したことに基づいて、感想や考えをもつことができる。 [思考力・表現力・判断力等C(1)オ]
- ・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、思いや考えを伝え合おうとする。 「学びに向かう力、人間性等」

(3) 単元の評価規準

	知識及び技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・文章全体の構成や内容の大体を意識しながら音読している。【(1)ク】 	<ul style="list-style-type: none"> ・「読むこと」において登場人物の気持ちの変化や性格、情景について場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像している。【C(1)エ】 ・「読むこと」において文章を読んで理解したことに基づいて、感想や考えをもっている。【C(1)オ】 	<ul style="list-style-type: none"> ・進んで登場人物の気持ちの変化や性格、情景について場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像し、学習課題に沿って、感じたことや考えたことを文章にまとめようとしている。

(4) 単元の指導計画と評価計画 (全9時間、本時6/9時間)

次(時)	学習内容	学習活動	評価基準・評価方法
0	<ul style="list-style-type: none"> ○「長岡民話の会」の方の語りを聞き、民話に興味をもつ。 ○全国、世界の民話の並行読書を行い、ピア読書カードを作成する。 		
1(2)	<ul style="list-style-type: none"> ○単元のめあてを確認し、学習の見通しをもつ。 ○あらすじを確認する。 ○初読で面白いと思うところを共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎民話を紹介するために、どう学習を進めたらよいか。 ◎『三年とうげ』は誰が何を通して、どうなった話? ◎『三年とうげ』の魅力は何か。 	[知識・技能①] <u>音読</u> ・文章全体の構成や内容の大体を意識しながら音読している。
2(4)	<ul style="list-style-type: none"> ○『三年とうげ』の面白さの秘密は何かを考える。(①人物像) ○『三年とうげ』の面白さの秘密は何かを考える。(②出来事、組み立て) ○『三年とうげ』の面白さの秘密は何かを考える。(③ことばや文の表現<文末・リズム・オノマトペ>) ○『三年とうげ』の魅力を再考する。【本時】 	<ul style="list-style-type: none"> ◎おじいさんとトリトルはどんな人? ◎おじいさんの気持ちががらっと変わったのはどうして? ◎ことばや文の表現にはどんな工夫があるのだろうか。 ◎ずばり『三年とうげ』の魅力とは何か? 	[思考・判断・表現①] <u>スプレッドシート</u> ・登場人物の気持ちの変化や性格、情景について場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像している。 [主体的に学習に取り組む態度①] <u>観察・ノート</u> ・文章を読んで理解したことに基づいて、民話の面白さを紹介する文を書こうとしている。
3(2)	<ul style="list-style-type: none"> ○自分が選んだ民話の面白さを紹介するカードを作成する。 ○作成したマップを見ながら、学習のまとめをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎民話紹介カードを作成しよう。 ◎この学習で身についた力は何か? 	[思考・判断・表現②] <u>カード</u> 文章を読んで理解したことに基づいて、感想や考えをもっている。

4 単元（題材）と児童

(1) 単元について

本単元は、民話というジャンルを中心教材として学習を進めていく。民話には物語の展開の面白さや登場人物の魅力的な人物像といったよさがある。また、口承文学である民話は、人から人へと音声で伝えられてきたため、独特な言い回しや軽快なリズムをもつ言葉など、聞き手を惹きつける言葉が多く用いられている。そのため、民話を読んだ子どもは、民話特有の言葉に魅力を感じるだろう。しかし、その言葉の意味を考えて民話を読む子どもは少ない。そこで、民話特有の言葉にも着目して、物語の展開や登場人物の人物像、言葉の表し方を観点に、民話の魅力を実感できるように働き掛けたい。

一次では、単元のゴールの「お気に入りの民話マップを作成して全校のみんなに紹介する」ために自分のお気に入りの民話を紹介するカードを書く見通しを持つ。二次では、カードに書く面白さの中身を濃厚にするため、民話を魅力的にしている隠された秘密について『三年とうげ』を用いて学習していく。

『三年とうげ』を読むことで獲得した読みの観点を基にしながら、自分が選択した民話の魅力について、同じ作品を選んだ仲間と検討していく。三次では、作成した紹介カードを読み合いながら、学習のまとめをし、自身に付いた力を自覚できるようにする。

(2) 児童の実態（男子 15 名 女子 19 名 計 34 名）

これまで『春風をたどって』『まいごのかぎ』『ちいちゃんのかげおくり』を教材にした物語の学習を通して、中心人物の変化や題名、重要人物、キーアイテム^{*1}、情景描写、対比、主題などに注目して読むと、より深く作品が読めることを学習してきた。本学級ではそれらを「物語を読む力」としている。また、複数場面の叙述を組み合わせて自分の考えを述べることで、より説得力が増すことも学習してきた児童である。また、『まいごのかぎ』ではファンタジー作品を、『ちいちゃんのかげおくり』では戦争を扱った作品の多読をする中で、進んで読書に取り組み感想を伝え合う姿が見られた。一方で、自分の感想を伝えて満足してしまっている実態がある。本単元では、考えを伝え合うことで、仲間の考えから新たな気付きを得たり、同じ意見でも根拠や理由が異なることで自分の考えを強化や変化につながったりすることの喜びや楽しさに気付かせたい。

5 本時の展開（令和6年11月5日実施）

(1) ねらい

作品の魅力について仲間と話し合う中で、複数の叙述を関連させて考えることで「人物像」や「出来事・登場人物の気持ちの変化」、「ことばや文の表現」といった読みの観点に作品を魅力的にしている要因があることを理解し、作品に対する自分の考えを形成することができる。

(2) 展開の構想

- ① 既習の読みの観点を想起し、最も作品の魅力を際立たせているものについて考えることで、人それぞれの考えにずれがあることに気付くだろう。そこで、自分の中の「作品を魅力的にしている一番の秘密」を明らかにする学習問題を設定する。
- ② ノートとワークシートを選択することで、問題解決の見当をつける。問題解決場面では、根拠を明らかにしながら、自分の考えを整理し、自由対話と全体共有を通して仲間と考えを深める。その際、対話をする意義や使いたい言葉を確認する。
- ③ 自分が選んだ民話における魅力は何かを仲間と話し合い、三次への見通しをもつ。その後、本時の対話における成果や学びをスプレッドシートに記録する。

(3) 展開

時間 (分)	○学習活動	T 教師の働き掛け C 予想される児童の反応	□評価○支援 ◇留意点
5	○既習の読みの観点を想起し、作品の魅力を際立たせているものについて考える。	T これまで見つけた『三年とうげ』の魅力の秘密は何ですか？ C 人物像 C 出来事と気持ちの変化 C ことばや文の表し方 T1 みんながこの作品を紹介するとしたら、魅力的な作品にしている一番の秘密としてどれを選びますか？ C 人物像。C 出来事と気持ちの変化。 C ことばや文の表現。	◇冒頭に単元のゴールの姿を確認する。 ○択一の課題を提示することで、低位の子でも考えをもちやすくする。 ◇魅力の中身を確認する。
◎ずばり！『三年とうげ』を魅力的にしている一番の秘密とは何か。			
28	○問題解決の見当をつける。 ○根拠を明らかにしながら、自分の考えを整理し、仲間と意見を交流する。 ○話し合った内容を全体で共有する。	T どうやって自分の考えをまとめますか？ C ノート C ワークシート T2 『三年とうげ』を魅力的な作品にしている一番の秘について考えましょう。 C 人物像。おじいさんが「何度も転べば、ううんと長生きできるはずだよ」という嘘か本当かもわからないトルトリの言葉をすぐ信じちゃう性格が魅力的。 C 出来事と気持ちの変化。おじいさんが「どうしよう、どうしよう」「三年しか生きられぬのじゃあ」というへこんだ気持ちが「けるけるけるとした顔」というように、すぐ気持ちが変わって、泣いたり笑ったり子どもっぽいところが魅力的だから。 C ことばや文の表現。「えいやらえいやらえいやらや」というあまり使わない言葉を読んだり想像したりするだけで魅力的だから。 C 人物像。「ああどうしようどうしよう」と慌ててしまうような年上なのに子どもっぽいおじいさんと「おいらの言うとおりにすれば～」と教えてくれる、若いのに大人っぽいトルトリが正反対の性格なのが魅力的。 C 出来事と気持ちの変化。トルトリの言葉をきっかけに、ご飯も食べられなかったおじいさんの気持ちがマイナスからプラスになり最後には踊ってしまうくらい楽しい気持ちになってしまうところが魅力的。	◇一番の秘密だと思うものを選択したところに、ネームプレートを黒板に貼る。 ◇なぜ対話をするかを確認する。 ○ノートを選択した子には書き方モデルを示す。 ◇自由対話を設定し、自分が意見を聞いてみたい仲間と対話できる場を設定する。その際、対話で使いたい言葉を提示し、深め合いにつながるよう働き掛ける。 ◇ネームプレートを動かす場を設け、考えの変容を可視化する。
12	○自分が選んだ民話の魅力は何か、話し合う。 ○本時における対話による学びを振り返る。	T みんなが選んだ作品の魅力はずばり何かな？ C 登場人物の人物像が魅力的かもな。 C ことばや文の表し方に工夫が見られるな。 C 気持ちがガラッと変わっていて魅力的だな。 T3 仲間と対話をして気付いた学びをスプレッドシートに記入して振り返りましょう。 C 強化。最初は一つの文しかかぎにしていなかったけど、Aさんと話していく中で、おじいさんの他の言葉にも注目したことでその意見もあるなと思いました。 C 変化。最初は人物像だと思っていたけど、みんなの話を聞いてことばや文の表し方が一番の秘密だと思うようになりました。なぜなら、自分も読んでいて踊りたくなる気持ちになったからです。 C 新たな気付き・発見。最初は人物像に面白さを感じていなかったけれど、Aさんの考えを聞いて、確かにとおじいさんとトルトリの性格は全然違って面白いということに気付きました。	◇事前に机の中に入れておく。ペアで同じ作品を読んでいる状況を作る。 ◇前時までの学びもスプレッドシートに記し、学びの過程が一目で分かるようにする。 思・判・表現 『三年とうげ』で学んだ「表現の面白さ」という読みの観点で他作品を読み、感想や考えをもっている。【振り返り】

(4) 評価

複数の叙述を基にしながら、『三年とうげ』の魅力について考えをもつことができる。【振り返り】

6 実践を振り返って

(1) 授業の実際(指導の実際)

① 単元を通して学びの推進力を生む学習のゴールの設定 (第1次)

単元の導入、長岡民話の会の方の民話の語りを聞いた後、「民話の語りは面白かったか」という質問をした。32名中32名(100%)が面白いと答えた。一方で、「民話はよく分かったか」と問うと、「よく分かった」が17名、「まあ分かった」が8名、「あまり分からなかった」が7名という回答が得られた。そこで、「どうしてよく分からないのに面白いと感じたのか」と問うと、「何か民話を面白くしている秘密があるのではないか」と答えた。そこで、「民話の面白さの秘密を探り、お気に入りの民話を全校に紹介しよう」と学習の計画を立てた。

② 主教材で学んだ読みの観点を基に対話しながら作品の魅力を検討する活動の組織 (第2次)

子どもが『三年とうげ』の初読で感じた面白さをまとめると、「人物像」「出来事や登場人物の気持ちの変化」「ことばや文などの表現、歌」の三つに分けられた。作品を魅力的にしているこれら三つの秘密は、どうして読者に魅力的と感じさせたのかを詳しく学習した。本時では、「改めて『三年とうげ』を紹介するなら、最も作品を魅力的にしている秘密は何か」を問い、「人物像」18名、「出来事や登場人物の気持ちの変化」7名、「ことばや文などの表現、歌」7名と意見が分かれた。仲間との考えにずれが生じたと判断し、学習問題「ずばり!『三年とうげ』を魅力的にしている一番の秘密とは何か。」を設定した。

③ 追発問により対話の価値に気付く場の設定 (第2次)

学習問題に対する自分の考えが書けると、自然と自由対話が始まった。半数以上が対話を始めたところで「正解がなく、どの考えでもよい学習問題なのに、どうして対話をする必要があるのか」と発問した。子どもたちは「似ている意見を聞くことで、考えを強化するため」「違う意見を聞くと考えが変化するかもしれないから」「新たな気付きを得られるから」と発言した。対話をする価値を認識したと判断し、自由対話を続行した。その後、全体対話をして3つの立場からの考えを、思考ツールYチャートを用いて板書にまとめた。こうした対話の中で、仲間の根拠と理由に納得して書き加えたり、考えを変容させたりしている姿が見られた。

④ 仲間との対話の成果を自覚する振り返りの場面の設定 (第2次)

授業の終末、本時における対話の成果をGoogleアプリ「スプレッドシート」に振り返る場を設定した。「強化」「変化」「新たな気付き」「何もなし」をタブ選択できるようにし、その理由を振り返られるようにした。児童の記述例は以下のとおりである。

児童A	 対話を通して自分の考えはどうか。	<div style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px;"> 強化 <p>今日の対話では自分の考えが強化しました。理由は、<input type="text"/>さんと考えが同じだったからです。<input type="text"/>さんは、対話したあとで考えが変わりましたが、対話したときは考えが同じだったので考えが強化しました。自分は、人物像だと思いました。理由は、おじいさんは何でも信じてしまう人、子供っぽいということを前に勉強しました。また、トルトリは優しくて大人っぽいということになりました。このことから言い伝えにもおじいさんは何でも信じてしまうということに関わっているし、トルトリがこんな性格じゃなかったらおじいさんの気持ちは変わっていなかったからです。</p> </div>
児童B		<div style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px;"> 新たな気付き <p>今回は、どんな所が魅力かを考えました。僕のお気に入りの民話は、あたまにかきのきです。今の時点で、出来事が魅力だと思いました。頭にかきの気ができるだけでファンタジーで魅力だと思ったからです。ぼくが山年とうげで魅力だと思ったことは、おじいさんの人物像です。どうしてかという、おじいさんは、怖がりだけど、人を信じやすく、ころっと気持ちが変わる人だからです。このことから、おじいさんは、全部まとめて『単純』だということが分かって、それが魅力だと思ったからです。しかし、<input type="text"/>さんの意見で、新たな気づきを持ちました。それは、えいやらえいやら、いっぺん転べば三年で、十篇転べば三十年の所で、その考えもあったんだけど、聞いたら、もっと第2意見が強化されました。</p> </div>

対話を通して自分の考えがどうなったかを理由とともに振り返ることで、本時内における自身の考えの変容をメタ認知するのに有効な手立てであったと考える。

⑤ 自分が決めた民話を紹介するカードを作成する場面の設定（第3次）

単元の終末では、お気に入りの民話を紹介するカードを Google アプリ「ドキュメント」を用いて作成した。文の構成は、紹介する本、あらすじ、魅力、作品から受け取ったメッセージの4つの観点でまとめた。魅力の部分には2次で学習した読みの観点「人物像」「出来事、登場人物の気持ちの変化」「ことばや文の表現、歌」の中から選択した。作品にはどこの民話なのかを記し、地図にシールを張った。図書室の前に展示し、読んだ全校のみんなから感想カードを書いてもらうことで、達成感を味わった子どもたちであった。



図1 児童紹介カード作成

(2) 研究テーマに関わる評価

研究テーマに関する評価結果は以下の通りである。

- ① 対話を経て自己の考えの変容を自覚して記述している子どもが80%以上になる。(振り返り) →32名中30名(93.7%)
- ② 仲間との対話に魅力を感じるようになった子どもが90%以上になる。(アンケート) →32名中31名(96.9%)

①では、本時における振り返りから、30名の子が対話を経て考えの「強化」「変化」「新たな気付き」といった自分の考えの変容を自覚していることが分かった。対話の価値に気付かせてから、対話に臨ませたことにより目的をもって対話に臨んだことによる結果だと考える。

②では、実践前より実践後の方が、対話に対して魅力を感じているという結果が出た。図②にあるように、特に、「どちらかといえばはい」と回答していた子たちが、「はい」に変わるなど、より肯定的評価が増えたのは、自身の対話の成果に対して自覚的になったことが要因であると考えられる。



(3) 今後の課題

全体対話では聞く必然性が生まれにくいいため、仲間の考えに対する関心が薄い児童が散見された。「聞きたい」「知りたい」という対話になるために、同じ意見の仲間とグループを組んだり、違う意見の仲間とインタビューしたりと、子どもの願いに応じて学習形態を意図的に仕組む必要がある。

また、本実践の中では「対話で使いたい言葉」を児童と共に考え、授業内の対話のタイミングで示すことで、対話の深化を働き掛けてきた。今後は、さらに活発かつ価値ある対話にしていくために、児童の具体的な姿から対話のGoodモデルを示したり、上手くいったと思うコツを伝え合ったりする場面を設定することで、どの授業においても対話を通して学ぶ力を身に付けていきたい。

< 引用・参考文献 >

「小学校学習指導要領解説 国語編」 文部科学省 (2017.2)
 「アクティブ・ラーニングで目指す「対話的な学び」とは何か」田村学 教育開発研究所『月刊教職研修』2016年9月号
 *1 窪田浩尚 (2017)「物語教材におけるキーアイテムという認知的道具がもたらす読みの深まり」日本国語教育学会編『月刊国語教育研究』第52巻通巻546集,』日本国語教育学会(2017.4)