

「すすんで『問い』をもち解決しようとし、登場人物の気持ちの変化や性格、情景を、具体的に想像することができる児童の育成  
—小学校中学年の国語科の読むことの学習における、『一人1台端末を活用したり、演じたりする活動』を取り入れた学習活動を通して—

## 研究主題「すすんで『問い』をもち解決しようとし、登場人物の気持ちの変化や性格、情景を、具体的に想像することができる児童の育成 —小学校中学年の国語科の読むことの学習における、『一人1台端末を活用したり、演じたりする活動』を取り入れた学習活動を通して—

東京都教職員研修センター研修部教育開発課  
足立区立西新井小学校 主任教諭 丸山 秀光

### 第1 研究のねらい

小学校学習指導要領（平成29年3月告示）では、国語科の目標（2）で「人との関わりの中で伝え合う力を高め、思考力や想像力を養う」ことが掲げられている。このことは想像力を働かせ、互いの人格を尊重していくためにも、必要な資質・能力であると考えられる。

しかし、平成31年度「児童・生徒の学力向上を図るための調査」（東京都教育委員会）報告書では、「場面の様子に気を付けながら、物語の全体を捉えること」の正答率が50.1%であった。この設問は国語科の第3学年及び第4学年の「読むこと」（1）「精査・解釈」の指導事項エ「登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりや結び付けて具体的に想像すること。」に関するものである。

国語科の物語の学習で演じてみることは、様々な感覚を使うことになり、鮮明に場面や状況を想像することにつながると考える。また、一人1台端末を活用すれば、考えや疑問を共有したり、物語の全体像を客観的に捉えたりすることにも有効であると考えられる。

そこで本研究では、上記の主題を設定し、一人1台端末を活用したり、演じたりする活動を国語科の学習に位置付けた単元開発を行う。このことにより、すすんで問いをもちそれを解決しようとし、登場人物の気持ちの変化や性格、情景を、場面の移り変わりや結び付けて具体的に想像することができる児童の育成をねらいとして研究を進める。

### 第2 研究仮説

小学校中学年の国語科の読むことの学習において、「一人1台端末を活用したり、演じたりする活動」を取り入れた学習活動を指導過程に位置付ければ、児童はすすんで問いをもち解決しようとして、登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりや結び付けて具体的に想像することができるようになるであろう。

### 第3 研究の内容と方法

#### 1 基礎研究

- (1) 平成27年度～31年度の「児童・生徒の学力向上を図るための調査」における「読むこと（1）エ」に関する設問や誤答の分析を行った。その結果、「文章全体を正しく読み取れなかった」ことが誤答の要因であると示されており、行動や会話、情景などを通じた暗示的な表現についても捉えられるように指導していく必要があることが分かった。
- (2) 先行研究の収集、演じる活動を指導過程に位置付けた授業実践の分析を行った。その結果、多様な校種・学年での実践がある一方で、登場人物の心情及び情景理解に焦点化させた事例の数は限られていることが分かった。
- (3) 表現教育の歴史を分析し、演じることを取り入れた学習活動の類別を行った結果、演劇を何かを教えるための手段として用いる立場があり、数多くの手法が開発されていることが分

「すすんで『問い』をもち解決しようとし、登場人物の気持ちの変化や性格、情景を、具体的に想像することができる児童の育成—小学校中学年の国語科の読むことの学習における、『一人1台端末を活用したり、演じたりする活動』を取り入れた学習活動を通して—

かった。その手法の一部を登場人物の心情及び情景理解の手だてとして活用することとした。

## 2 調査研究（令和3年7月実施）

都内公立小学校3校の第3学年児童196名及び学級担任の経験がある教員42名を対象に、質問紙による意識調査を行った。

文学的な文章の「精査・解釈」に関する教員への質問（図1）で指導が難しいと感じている割合は、「登場人物の『気持ちの変化』を想像させること」28.6%、「『情景』を想像させること」26.2%、「『物語の全体像』を想像させること」23.8%の順であった。

また、「一人1台端末の活用」に関する児童への質問「国語の学習でタブレット端末を使っていますか。」（図2）では、肯定的な回答が61.7%。教員への質問「国語の学習でタブレット端末を使用させていますか。」（図3）に肯定的な回答は40.5%であった。一人1台端末の有効活用がさらに必要であると考えた。

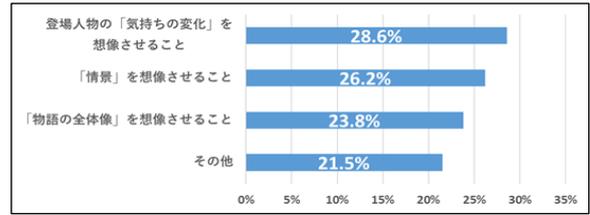


図1 「指導する上で難しいと思われること一つ。（教員）」（n=42）

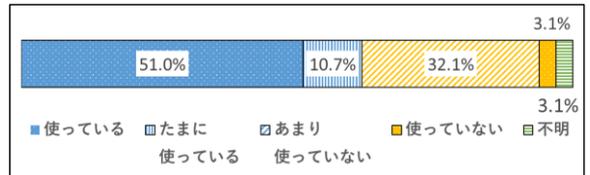


図2 「国語の学習でタブレット端末を使っていますか。（児童）」（n=196）

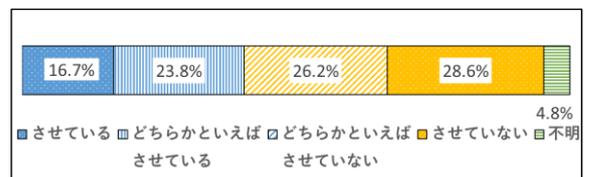


図3 「国語の学習で児童にタブレット端末を使用させていますか。（教員）」（n=42）

## 3 開発研究

### (1) 一人1台端末を活用したり、演じたりする活動の指導過程モデル

すすんで問いをもち解決しようとして、登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わり結び付けて具体的に想像することができる児童を育成するために、「一人1台端末を活用したり、演じたりする活動」を取り入れた学習活動を位置付けた指導過程を以下のように考えた。（表1）

表1 指導過程モデル

|                | 指導過程                   | ○学習活動                                     | 一人1台端末の活用      |
|----------------|------------------------|---|----------------|
| 二次<br>解決<br>する | ① 課題把握                 | ○中心人物の変容を考えていくことを確認する。                    |                |
|                | ② 一人読み（1回目）            | ○中心人物の気持ちが想像できるところに線を引き、想像したことを書き込む。      |                |
|                | ③ <b>演じる活動</b> （考えの共有） | ○具体的に想像するために、演じる活動を行う。（ロールプレイ・インタビュー・静止画） | タブレット端末（カメラ機能） |
|                | ④ 一人読み（2回目）            | ○登場人物等になってみたことで、具体的に想像できたことを書き込む。         |                |
|                | ⑤ 振り返り                 | ○めあてに対する振り返りをする。                          | タブレット端末（文書入力）  |

### (2) 「演じる活動」を取り入れた学習活動

調査研究から登場人物の気持ちの変化や、情景、物語の全体像を想像させることが指導する上で難しいと感じている教員が多いことが明らかとなった。そこで、本研究では登場人物になってみて、やってみて、考えていく「演じる活動」（以下、ア～ウ）を「一人読み」をした後に行い、再度「一人読み」の時間を取り、具体的に想像できたことをワークシートに書き込むという流れで指導過程に位置付けた。

ア ロールプレイ

物語に登場する人物等、自分ではないものになって演じてみる活動

イ 質問コーナー（インタビュー）

「すすんで『問い』をもち解決しようとし、登場人物の気持ちの変化や性格、情景を、具体的に想像することができる児童の育成—小学校中学年の国語科の読むことの学習における、『一人1台端末を活用したり、演じたりする活動』を取り入れた学習活動を通して—

物語に登場する人物等になり、質問に答える活動

### ウ 静止画

物語に登場する人物等になり、物語の一部分を写真の静止画のように表現する活動

### (3) 「一人1台端末の活用」を取り入れた学習活動

一人1台端末を活用することで、考えの共有や蓄積が容易に行えるようになると考えた。また、カメラ機能を活用することで、場面の移り変わりと結び付けて登場人物の気持ちの変化を捉えることの助けとすることができると考えた。

ア 考えを共有して問いをもつことに生かしたり、感想を記録して変容を見取ったりする。(図4)

タブレット端末の付箋機能を活用して、初発の感想や疑問をグループごとに1枚のシートで共有する。

イ 静止画を比べて登場人物の気持ちの変化をつかむヒントとする。(図5)

場面ごとに登場人物の様子がよく分かるような一場面をグループで創作して、タブレット端末のカメラ機能を活用し静止画で撮りためていく。

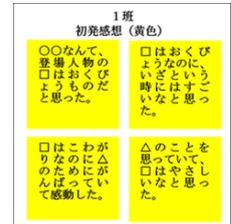


図4 端末での共有例

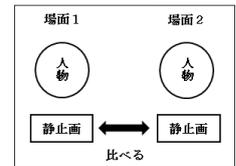


図5 静止画を比べる

## 4 検証授業(令和3年10月~11月実施)

都内公立小学校、第3学年児童 87名を対象に、表2の単元計画を基に検証授業を実施した。

表2 単元計画

| 次 |                  | 時 | ねらい  | ○主な学習活動 (一人1台端末の活用 演じる活動)  |  |  |                                    |
|---|------------------|---|--|--|--|--|------------------------------------|
| 一 | 1<br>2           |   | 物語の内容の大体を捉え、初発の感想や問いを整理して、学びの見通しをもつこと。       | ○内容の大体を捉え初発の感想を書き、読み合う。<br>○みんなで考えたい問いを分類し、学習課題に設定する。                                      |  |  |                                    |
| 二 | 3<br>4<br>5<br>6 |   | 豆太の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わり結び付けて具体的に想像すること。 | ①課題把握  | ○豆太の気持ちの変化について考える。                     |  |                                    |
|   |                  |   |  | ②一人読み (1回目)  | (3時)<br>○場面と内容を確認し、小見出しをつける。           | (4時)<br>○2場面の豆太の気持ちが想像できるところに着目する。     | (5時)<br>○4場面の豆太の気持ちが想像できるところに着目する。 |
|   |                  |   | ③演じる活動 (考えの共有)                               | ○豆太の気持ちが大きく変化した場面を考える。   | ○2場面をロープレイし、豆太の気持ちをより具体的に想像し、静止画で表現する。 | ○4場面をロープレイし、豆太の気持ちをより具体的に想像し、静止画で表現する。 | ○豆太になりきって、インタビューに答える。              |
|   |                  |   | ④一人読み (2回目)                                  | ○2と4場面を中心に読み返す。  | ○具体的に想像できたことを記述する。                     | ○具体的に想像できたことを記述する。                     | ○具体的に想像できたことを記述する。                 |
|   |                  |   | ⑤振り返り  | ○めあてに対する振り返りをする。   |  |  |                                    |
| 三 | 7<br>8           |   | 読み取ったことを基に自分の感想や考えをもつこと。                     | ○初発の感想を振り返りながら、もう一度叙述に戻り豆太の変容を確認して、考えたことを記述する。(静止画も参考とする。)<br>○物語を読んでつかった豆太の変容と自分の考えを共有する。 |  |  |                                    |

### (1) 検証授業の分析

#### ア 検証授業後の質問紙調査について

検証授業を行った児童の質問紙調査の結果を検証授業前後で比較・分析した。「主体的に学習に取り組む態度」及び文学的な文章の「精査・解釈」に関する全ての質問について、肯定的に回答する児童の割合が増加した。(表3)

「すすんで『問い』をもち解決しようとし、登場人物の気持ちの変化や性格、情景を、具体的に想像することができる児童の育成—小学校中学年の国語科の読むことの学習における、『一人1台端末を活用したり、演じたりする活動』を取り入れた学習活動を通して—」

表3 検証授業前後の児童質問紙の調査結果の比較（肯定的回答）（%）（事前 n = 73・事後 n = 79）

| 設問  | 事前   | 事後   |
|---|------|------|
| 物語の学習にすすんで取り組んでいますか。  | 83.6 | 96.2 |
| 物語の学習をするときに、自分の中でめあてをもって取り組んでいますか。                                  | 63.0 | 82.3 |
| 物語の学習で「登場人物の様子や気持ちの移り変わり、性格など」を思い浮かべることができていますか。                    | 75.3 | 94.9 |
| 物語の中に出てくる「景色や場面の様子」を思い浮かべることができていますか。                               | 71.2 | 92.4 |
| 物語の学習で「登場人物の気持ちの変化や性格、景色や場面の様子について、場面の移り変わりと結び付けて」思い浮かべることができていますか。 | 72.6 | 83.5 |

### イ 「すすんで問いをもち解決しようとする」ことについて

タブレット端末の付箋機能を活用することで、疑問に思ったことをグループ毎に1枚のシートで共有することが容易に行えた。他のグループの疑問を各自のタブレットで全員が共有した上で、学級全体で物語を読み解決したい問いへと練り上げていくことに効果的であった。自分の考えがうまくまとまらない児童も友達の疑問を参考にして、自分の考えをまとめたり、付け加えたりする姿も見られた。（図6）

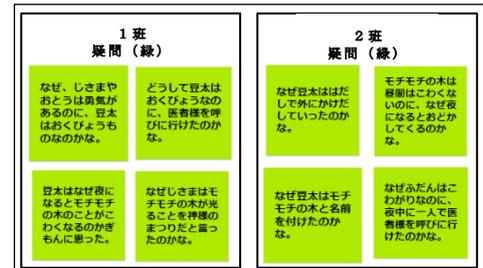


図6 タブレット端末の付箋機能を活用した児童の問いの一部

### ウ 「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」ことについて

登場人物になってみたことで、場面の状況や様子が鮮明に想像できたり、登場人物の気持ちを具体的に想像したりすることができるようになった。一方、想像したことを文章にすることが難しいと感じる児童もいたが、演じる活動中には登場人物の気持ちを吹き飛ばすことができている。（表4）

表4 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に関する児童の記述とその分析

| 時 | 対象  | 一人読み（1回目）<br>・想像したこと（一部）                  | 演じる活動  | 一人読み（2回目）<br>・想像したこと（一部）                              | 分析  |
|---|-----|---|--|---|---|
| 4 | 児童A | （着目した叙述4箇所）<br>・モチモチの木は夜になるとお化けみたいだな。     | ロールプレイ・静止画<br>モチモチの木になり豆太とじさまのやり取りを見守る。（2場面） | （着目した叙述9箇所）<br>・じさまは誰よりも優しい。でも、自分は誰よりも臆病だ…。           | 着目した叙述の数が増え、登場人物の性格が具体的に想像できている。                    |
| 5 | 児童B | （着目した叙述2箇所）<br>・たのみのじさまが死んだら、おどろいたらいいんだ…。 | ロールプレイ・静止画<br>豆太になって医者様を呼びに行く。（4場面）          | （着目した叙述3箇所）<br>・じさまのためならこわかねえ！死んじゃう方がこわくて、悲しい。        | 着目した叙述から想像できたことの内容がより具体的になっている。                     |
| 4 | 児童C | （着目した叙述3箇所）<br>・モチモチの木は豆太がつけた名前だ。         | ロールプレイ・静止画<br>豆太になって、昼間と夜の様子を表現する。（2場面）      | （活動中の吹きから）<br>・昼間はモチモチの木は怖くないけど、夜は怖いからついてきてもらわないと無理だ。 | 登場人物の気持ちを場面の状況に合わせて言葉で表現していたが、一人で文章にして表現することが難しかった。 |

## 第4 研究の成果

- 「一人1台端末を活用したり、演じたりする活動」を取り入れた学習活動を行うことで、物語の中で解決したい問いが明確になり、解決しようとする姿が見られた。また、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ようになった。

## 第5 今後の課題

- 本研究の手だてを様々な文学的な文章の学習に活用して、有効性を確かめる。
- 児童にできるようになったことを自覚させ、考えをまとめて表現する手だてを開発する。