

読書の喜びを体験させる国語科学習指導の工夫

ー読書アニメーション活動の展開を通してー

浦添市立宮城小学校 西原 克江

【要約】

本研究は、児童の作品を読み通す力を引き出すための授業展開を工夫し、児童が楽しさや喜びを味わいながら進んで読書することを目指して国語科授業実践を試みたものである。観点をもとに物語全体を読む力を付ける活動や、読書アニメーションを経験し自分で問題を作る活動等を行う中で、児童の読むことに対する抵抗感が減り、進んで読書しようとする意欲の高まりが見られるようになった。

キーワード □読書指導 □読書アニメーション □読む力 □読書意欲

I テーマ設定の理由

読書は子どもが言葉を学び、感性を磨き、表現力を高め、創造力を豊かなものにし、人生をより深く生きる力を身に付けていく上で欠くことのできないものである。読書活動の環境整備を行うため平成13年に「子どもの読書活動の推進に関する法律」が制定された。このことにより平成16年から毎年4月23日を「子ども読書の日」と設定し、読書活動の普及と啓発を呼びかけ、現在、子どもの読書活動に対する関心が高まっている。

読書は本来、求められて行うものではなく個人の自発的な活動である。しかし、国立教育政策研究所の読書実態調査（平成14年）で、宿題や授業でやるときしか本を読まない児童生徒は約18パーセント、学校や町の図書館から本を借りることが全くない児童生徒が約22パーセントおり、読書の楽しさを味わえないまま受け身的な読書にとどまっている傾向があるといえる。

私が担任する学級で10月に行った読書アンケート調査の結果、読書量では極端に読書冊数が少ない子、読むジャンルでは絵本や図鑑、学習漫画への偏りがみられた。このことは、言葉を通してじっくり本の内容と向き合うよりも、視覚に訴える内容を好む子が多いことを表していると思われる。本の内容を言葉から理解し、自分の中で問いかけ、新しい世界を発見していく楽しみを味わわせる読書指導の充実が求められる。

読書の楽しみをより味わうためには、イメージ豊かに本の内容を確かに理解する力や、自分なり

の考えや感想を持つ力を付けてあげることが大事だと考える。このような力を引き出すことは、国語科の重要なねらいの一つである。学習で身に付けた読みの力をもとに、自力で読書して本の世界に触れた時の感動や喜び、次の読書へ向かう気持ちを持たせ、読書を生活の中で生かせるようにすることが読書の最終的なねらいであると考えている。また学校教育における読書指導では、読書で得たことを交流し共有し合うことにより、児童がより深く作品に親しみ、読書への関心・意欲や楽しみも増すと思われる。

このような活動を取り入れた指導の手法に、「読書アニメーション」がある。読書アニメーションは、スペインのモンセラ・サルト氏によって考案された読書指導法で主に次のような特徴が挙げられる。

- 読書から新しい世界を発見し、本の内容を深く読む力を付ける。
- 本を読むために必要な技術を身に付ける。
- 集団読書、共同作業を通して、児童同士の伝え合う力を身に付ける。
- クイズやゲームを通して本を読む喜びを味わえるようにする。

このような読書アニメーションの特徴を生かした国語科読書指導を行うことにより、本を一人で十分に読めない児童の手助けをし読書意欲を高め、読書生活を豊かにしたいと考え、本テーマを設定した。

II 目指す児童像

進んで読書し、読書から得た知識や感想を友達と楽しく交流し合える子

III 研究の目標

児童が作品を読み通す力を付ける活動を通して、読書意欲を高め、読書の楽しみを味わわせるための指導の工夫について研究する。

IV 研究の仮説

1 基本仮説

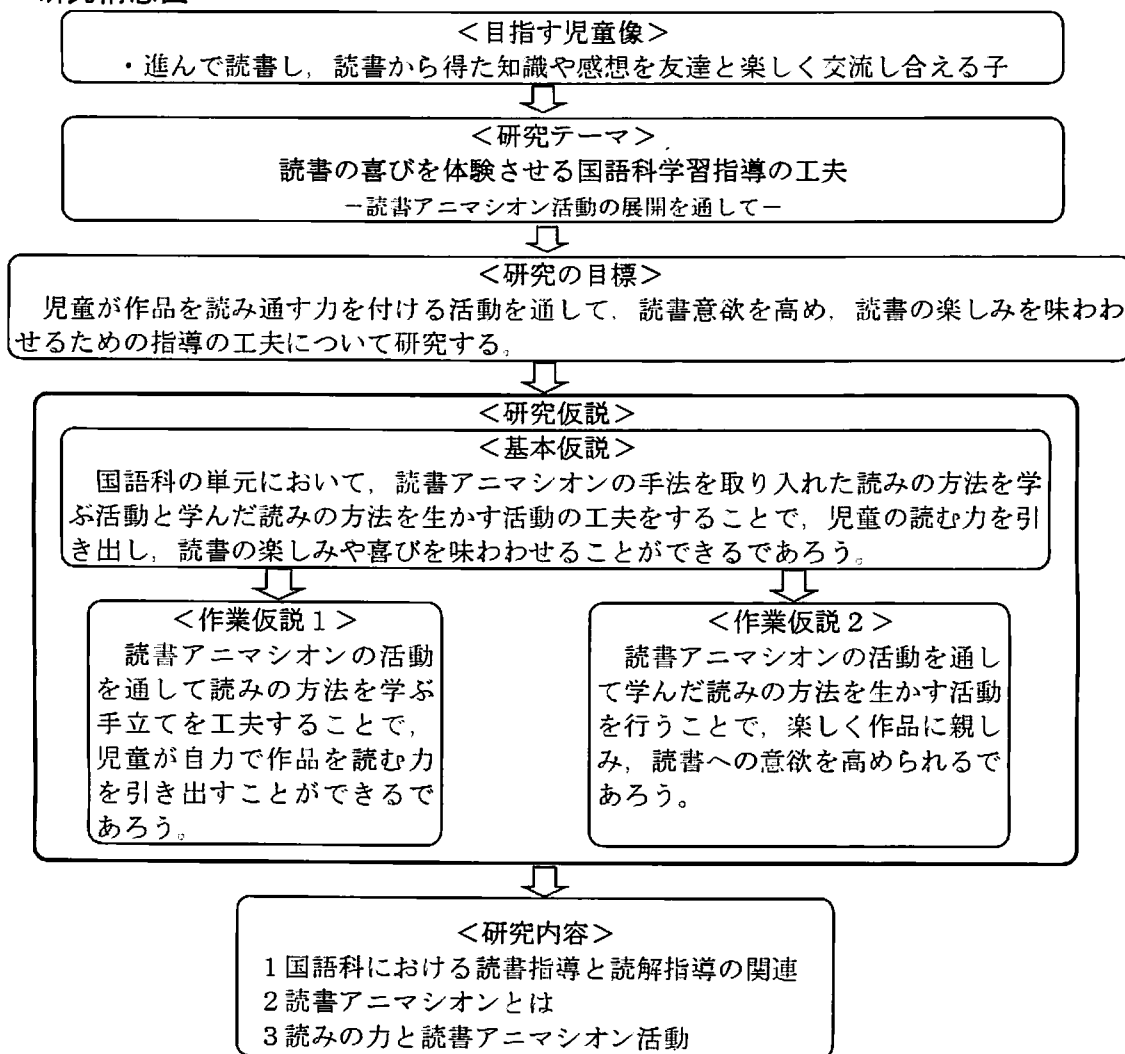
国語科の単元において、読書アニメーションの手法を取り入れた読みの方法を学ぶ活動と学んだ読みの方法を生かす活動の工夫をすることで、児童

の読む力を引き出し、読書の楽しみや喜びを味わわせることができるであろう。

2 作業仮説

- (1) 読書アニメーションの活動を通して、読みの方法を学ぶ手立てを工夫することで、児童が自力で読む力を引き出すことができるであろう。
- (2) 読書アニメーションの活動を通して学んだ読みの方法を生かす活動を行うことで、楽しく作品に親しみ、読書への意欲を高められるであろう。

V 研究構想図



VI 研究内容

1 国語科における読書指導と読解指導の関連

(1) 読書指導と読解指導の関連

読解指導

- ・文章表現の部分的な面が重視され、分析的な読み取りになる。
- ・文字、語句のほか要点や段落、順序、中心語句などに関心が集まる。
- ・どのように読み取るのかという読み取りの方法が身に付く学習読みである。

読書指導

- ・文章表現の全体を志向し、総合的な読みを目指す。

・主題や作者の意図が関心の対象となる。

・書かれている内容（知識や心情など）が身に付くという点で、生活の中の読みに近い。

このような相違点があるが、お互いに対立するものではない。読書がなされるためには読解指導で培われた文章を読む技法が働かなければならない。読解指導と読書指導はそれぞれの特質を生かしつつ、車の両輪のように助け合い関連し合って、生活の中に生きて働く読みの力を伸長させようとするものである。

(2) 学習指導要領「読むこと」における指導内容

学習指導要領「読むこと」における指導内容と読書で必要となる読みの力を次のように関連づけて表した。（井上一郎『読む力の基礎・基本』明治図書 参考）

表1 学習指導要領指導内容（「C読むこと」）と読書で必要な力の関連

	第1・2学年	第3・4学年	第5・6学年	読書で必要な力
読書の 読むこと	ア 易しい読み物に興味を持ち、読むこと。	ア いろいろな読み物に興味を持ち、読むこと	ア 自分の考えをひろげたり深めたりするために必要な図書資料を選んで読むこと。	読書に親しむ 読書生活力
即述した 内容に 読むこと	イ 時間的な順序、事柄の順序などを考えながら内容の大体を読むこと	イ 目的に応じて、中心となる語や文をとらえて段落相互の関係を考え、文章を正しく読むこと。	イ 目的や意図などに応じて、文章の内容を的確に押さえながら要旨をとらえること。	
読書の 読むこと	ウ 場面の様子などについて、想像を広げながら読むこと。	ウ 場面の移り変わりや情景を叙述を基に想像しながら読むこと。	ウ 登場人物の心情や場面についての描写など、優れた叙述を味わいながら読むこと。	文学や説明文の 読書行為力
事象と感想 に 読むこと		エ 読み取った内容について自分の考えをまとめ、一人一人の感じ方について違いのあることに気付くこと。	エ 書かれている内容について事象と感想、意見の関係を押さえ自分の考えを明確にしながら読むこと。	
目的 的な 読むこと		オ 目的に応じて内容を大きくまとめたり、必要なところは細かい点に注意したりしながら文章を読むこと。	オ 必要な情報を得るために、効果的な読み方を工夫すること。	目的 的な 読書の 行為力
声 に 読むこと	エ 語や文としてのまとまりや内容、響きなどについて考えながら声に出して読むこと。	カ 書かれている内容の中心や場面の様子がよく分かるように声に出して読むこと。		音読 力

読書指導では、理解指導（読解指導）との統合が重要な課題である。日頃の「読むこと」の学習指導において、読書行為へつながる読解力（読書行為力）と実際の読書へ向かわせる読書生活力とを結びつけた学習活動を展開していく必要がある。

このような読書行為力と読書生活力を関連づけて指導する方法として読書アニメーション活動を取り入れた単元の展開が考えられる。

2 読書アニメーションとは

(1) 読書アニメーションの概念

アニメーションとは、ラテン語のアニマ（anima）＝魂・生命に発し、全ての人間が持って生まれた命・魂をいきいきと躍動させること、生命力・活力を吹き込み心身を活性化させることを意味している。読書アニメーションは本を一人で十分に読めない子どもを手助けして、自分一人で本を読んで理解し、深く考える力を引き出すためにスペインで開発された。

読書アニメーションは創造性をモットーにして行われ、子ども達の力を引き出していくことを基本的な考え方としている。提唱者のモンセラ・サルト氏は読書アニメーションを進める基本手段として、『読書へのアニメーション75の作戦』で次のように述べている。「読書へのアニメーションの教育方法では、読む力を引き出すために、創造的な遊びの形を取る作戦を用います。そして、一人一人が静かにじっくりと考えることにより、読んだことを自分の中で内面化するようながします。実行にあたっては、参加する子どもの状況をよく見て、把握しておかねばなりません。計画性も欠かせません。（中略）そこで、仲介者が必要となります。これが、私たちがアニマドールと呼ぶ、読書教育の本当の推進役です。」アニマドールと呼ばれる指導者は、子どもと本との出会いを設け、読む力を引き出すために作戦と呼ばれるさまざまな活動を組み立て

る重要な役割を担っている。

(2) 読書アニメーションの主な活動内容

読書アニメーションの活動（作戦）を通して引き出す力は、次の4つである。（『読書へのアニメーション入門』より）

①読んだことを解釈する力

読んだことについて意見を持ち、中心となる考えを引き出し、結論を導き、結果を予想する。

②記憶にとどめる力

作品に表れた考え方、伏線のようなつながりのある詳細な点などを記憶する

③まとめる力

物語のつながりをはっきりさせたり、要約したり一般化したりする力

④評価をする力

作者の言いたいことを捉え、原因と結果の関係をはっきりさせ、事実と意見を区別してとらえる

読書アニメーションを実施する場合、その活動によって多少違いはあるが、およそ次のような方法で行われる。

①アニメーションが始まる2週間以内に参加者は本を読む。

②本の内容について、参加者全員で要約する。

③本の内容について、一人一人が発言する。

④アニメーションが始まり、配られたカードの文や挿絵を一人で見、じっくり考える。

⑤カードに書かれた質問や、アニマドールが尋ねる質問に一人で答える。

⑥質問について参加者全員で話し合い、お互いに読み深め合う。

これは読む、考える、発表する、話し合うという過程をたどるコミュニケーションを重視した集団での読書である。この過程で、子ども達は本を真剣に読み、自分の考えを持ち、それを伝え合う活動を通して読むことの楽しさを知ること、その読書活動がさらに広がっていく。

3 読みの力と読書アニメーション活動

(1) 読みの力（読書行為力）と読書アニメーションの作戦との関連

学習指導要領「読むこと」の指導内容と読書アニメーションの代表的な作戦を関連づけて表にした。（表2参照）

表2 学習指導要領指導事項（読むこと）と読書アニメーション活動（作戦）との関連

指導事項			読書アニメーションの活動（作戦）				
低	中	高	作戦名	ねらい	主な活動内容	参考図書	
ア	ア	ア	読みちがえた読み聞かせ	聞く力を伸ばす	<ul style="list-style-type: none"> 集中して読み聞かせを聞く。 内容を正確に聞き取る。 	<ul style="list-style-type: none"> 読み聞かせの後、アニメモデルが意図的に読みちがえた所を言い当てる。 	<ul style="list-style-type: none"> だっただっのおばあさん（フレーベル館） だいくとおにろく（福音館書店） りんごのき（福音館書店）
ア	ア		ここだよ		<ul style="list-style-type: none"> 集中して読み聞かせを聞く。 ストーリーのあらましをとらえる。 	<ul style="list-style-type: none"> 読み聞かせを聞きながら、手にした人形と同じ登場人物が出てきたらアニメモデルに「ここだよ」と合図する。 	<ul style="list-style-type: none"> あたごの浦（福音館書店） クリスマスってなあに（講談社） しんせつなともだち（福音館書店）
ア	ア	イ	聴いたとおりにします		<ul style="list-style-type: none"> 集中して聞く。 物語の場面や話のなりゆきを聞き取る。 	<ul style="list-style-type: none"> アニメモデルは、一人一人に物語に出てくる人物を参加者に配役する。参加者は物語の読み聞かせを聞きながら物語の通りの動作をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ランパンパン（評論社） おかあさんのあんでくれたぼうし
イ	イ	イ	前かな、後ろかな？	物語の順序や展開に着目させる	<ul style="list-style-type: none"> 出来事の起こった順序と時間的間隔を正しく把握する。 	<ul style="list-style-type: none"> 順序がバラバラになった文章をもとどおりに並べ替える。 	<ul style="list-style-type: none"> くまさぶろう（こぐま社） あべこべ・うさぎ（のら書店） ものぐさトミー（岩波書店）
イ	イ	イ	その前に何が起きた？		<ul style="list-style-type: none"> 作品の出来事を見分ける。 ストーリーを思い出し、質問に回答する 	<ul style="list-style-type: none"> アニメモデルは物語から柱となる出来事をカードに書き出す。参加者はカードに書かれた状況の前に何が起きたか考え話す。 	<ul style="list-style-type: none"> あのころはフリードリヒがいた（岩波少年文庫）
イ	イ	イ	いつ？どこで？		<ul style="list-style-type: none"> 物語を理解する 物語の中の様々な時間、場所の区別をつける。 	<ul style="list-style-type: none"> 時間と場所についての質問に答える。時間、場所の移り変わりがわかりやすい本を選ぶとよい。 	<ul style="list-style-type: none"> 100まんびきのねこ（福音館書店） はじめてのキャンプ（福音館書店）
ウ	ウ	ウ	これ、だれのもの？	登場人物に	<ul style="list-style-type: none"> 物語を理解する 登場人物を区別し、その特徴をとらえる。 	<ul style="list-style-type: none"> 本の登場人物に関係のある持ち物からそれが誰のものを当てる活動。どんな場面ででてきたか、登場人物がど 	<ul style="list-style-type: none"> すてきな三にんぐみ（偕成社） エルマーの冒険（福音館書店） ムッシュ・ムニエルをごし

					んな人だったかが想像できる持ち物を選ぶとよい。	ようかいします (絵本館)	
ウ	ウ		いる？ いない？	登場人物に着目させる	・登場人物に着目してストーリーをつかみ作品全体を理解する	・アニメーターが準備したリストをもとに物語に出てきた人物と登場場面を見つける。	王さまと九人のきょうだい (岩波書店) かん太さまのいびき (福音館書店) くいしんぼ行進曲 (理論社)
	ウ	ウ	どんな人？		・主要な登場人物を意識する。 ・本の記述から人物像を作る。 ・登場人物についての表現から本の面白さを発見する。	・2～3名でグループを作る。アニメーターから示された物語の登場人物について年齢、服装や人物の特徴が表れている言葉などを本の中から調べ発表する。	おふろのなかからモンスター (講談社)
ウ	ウ	ウ	だれのこと 言ってるの？		・登場人物の感情や態度に注目する。	・アニマドールは登場人物の感情や態度、心理的特質が表れている部分を選びカードを作る。参加者はカードを引きだれのことをいつているのか考える。	学校ウサギをつかまえろ (偕成社) ぼくらの夏は山小屋で (講談社) なん者ひなた丸ねことんの術の巻 (あかね書房)
ウ	ウ		これ、 君のだよ		・登場人物と持ち物に着目して物語を理解する力を伸ばす。	・アニマドールは登場人物の持ち物や服(できるだけ実物)を用意する。参加者は登場人物と持ち物の正しい組み合わせを考える。	アイラのおとまり (徳間書店)
	ウ	ウ	だれが、 だれと		・登場人物の結びつきに着目して関係を明らかにする。	・登場人物の関係を友人関係、血縁関係、年齢、性別、住居、出来事、社会的条件などから探り、ペアやグループにまとめ図で表す。	わすれられないおくりもの (評論社)
	エ	エ	これが私の つけた書名		・読んだ内容を自分なりにとらえ直して、他の人に伝える。	・読んだ内容を自分なりにとらえ直して、他の人に伝える。	トリトリ (草土文化) みにくいガチョウの子 (岩波書店) ハンカチの上の花畑 (あかね書房)
		エ	視点を変えてみたら	・本が何について述べたものか把握する。 ・異なる視点から主張された意見を検証する。	・異なる立場の視点から意見を主張したり、その話し合いを聞いて議論したりする。	魔女の宅急便 (福音館書店) モモ (岩波書店) ふたりのロッテ (岩波書店)	

(2) 第4学年 物語教材における読書アニマシオン活動計画

第4学年における物語教材で考えられる読書アニマシオンと参考図書の例を示した。

月	単元名・教材名	教材の目標(○)と学習事項(□)読むこと・聞くこと・書くこと・話すこと・書くこと・読むこと・書くこと	指導事項	関連するアニマシオン	参考図書
4	元氣に声を 出し合おう	○冬眠から目覚めたかえの夢みや情景を想像しながら、自分がかえのようになったら、言葉の抑揚や調子を工夫して音読できる ようにする。 □場面の変化や情景を、叙述を基に想像しながら読むこと。 □書かれている内容の中心や場面の様子がよく分かるように声に出して読むこと。 ○ナンセンスなありの構子を想像しながら、そのイメージの中に自分たちがいるかのように、言葉のリズムや調子を工夫して音読 できるようにする。 □場面の移り変わりや情景を、叙述を基に想像しながら読むこと。 □書かれている内容の中心や場面の様子がよく分かるように声に出して読むこと。	C(1)ウ C(1)カ	私のことば、どこにある？ いい詩だな！ 俳句で遊ぼう	・まど・みちお詩集 くまさん (雑誌星) ・しゃべる詩あそぶ詩きこえる詩 ・みえる詩あそぶ詩きこえる詩 (以上、高山房) ・声で読む日本の詩歌 166 おーいーいばいばい (福音館書店)
5	しんが しんが しんが	○場面や人物の様子が変わる言葉を手がかりにして、「はく」の気持ちや想像する。 □場面の移り変わりや情景を、叙述を基に想像しながら読むこと。 □読み取った内容について自分の考えをまとめ、一人一人の感じ方について違いのあることに気付くこと。 □書かれている内容の中心や場面の様子がよく分かるように声に出して読むこと。 □話の中心に気をつけて聞き、自分の感想をまとめること。 ■書く必要のある事項を整理したり選択したりすること。 △表現したり理解したりするために必要な語句を増し、また、語句には性質や役割の上で類別があることを 理解すること。	C(1)ウ C(1)エ C(1)カ A(1)ア B(1)イ 書(1)エ(ア)	読みかちがえた読み聞かせ (ダウトをさがせ！) 前かな、後ろかな？ これ、だれのもの？ これが私のつけた書名	・びりっかすの神様 (徳成社) ・しろいぼうし (ポプラ社) ・長くつしたのピツピ (ポプラ社) ・おじいちゃんのお首 (はるふ出版) ・自転車でいこう！ (あかね書房)
9	めい い も う け よ	○時代の状況や場面の様子が変わる言葉をもとに、登場人物の願いを考えながら読む。 □場面の移り変わりや情景を、叙述を基に想像しながら読むこと。 □読み取った内容について自分の考えをまとめ、一人一人の感じ方について違いのあることに気付くこと。 □書かれている内容の中心や場面の様子がよく分かるように声に出して読むこと。 □互いの考えの相違点や共通点を考えながら、進んで話し合うこと。 ■自分の考えが明確になるように、関係相互の関係を考えること。 △文と文との意味のつながりを考えながら、指示語や接続語を使うこと。	C(1)ウ C(1)エ C(1)カ A(1)ウ B(1)ウ 書(1)オ(ウ)	前かな、後ろかな？ だれのこと言ってるの？ これが私のつけた書名	・おかあさんの木 (ポプラ社) ・おかあさんの紙びな (岩崎書店) ・火垂るの墓 (徳間書店) ・ゆみ子とつばめのおほか (徳成社)
10	とい 出 る お う な 詩	○短い言葉に象徴されている作品の世界を、叙述を基に想像しながら読む。 □場面の移り変わりや情景を、叙述を基に想像しながら読むこと。 □書かれている内容の中心や場面の様子がよく分かるように声に出して読むこと。 ○根拠的な表現と、そこに組み立てられた言葉の巧みさを、叙述を基にしながら読む。 □場面の移り変わりや情景を、叙述を基に想像しながら読むこと。 □書かれている内容の中心や場面の様子がよく分かるように声に出して読むこと。	C(1)ウ C(1)カ	私のことば、どこにある？ いい詩だな！ この詩が好き 音響が飛んでいった 詩を誇ってききました	・うち知ってねん島田子詩集 (教育出版) ・のほらうた (雑誌星) ・おはつ (小学館) ・ことばあそび4年生 (理研社)
12	本の世界を 広げよう	○それぞれの語の展開のおもしろさや、人物のおもしろさを読む。 □いろいろな読み物に興味をもち、読むこと。 □場面の移り変わりや情景を、叙述を基に想像しながら読むこと。 □書かれている内容の中心や場面の様子がよく分かるように声に出して読むこと。 ○「突い」に関する話題や本の紹介を掲示して知らせ合うことによって、読書の範囲を広げる。 □いろいろな読み物に興味をもち、読むこと。 □読み取った内容について自分の考えをまとめ、一人一人の感じ方について違いのあることに気付くこと。 □互いの考えの相違点や共通点を考えながら、進んで話し合うこと。 ■相手や目的に応じて、適切に書くこと。 △表現したり理解したりするために必要な語句を増し、また、語句には性質や役割の上で類別があることを 理解すること。	C(1)ア C(1)ウ A(1)ウ B(1)ア	読みかちがえた読み聞かせ (ダウトをさがせ) 前かな、後ろかな	・おもしろ落語ランド全3冊 (金の星社) ・落語絵本シリーズ (クレヨンハウス) ・じごくのそうべえ ・とくべえとおへそ (以上、集心社) ・なるほどかかし世界のとんち話 (学習研究社)
2	心の通い 合いを 読もう	○場面の移り変わりや情景を、叙述を基に想像しながら読む。 □場面の移り変わりや情景を、叙述を基に想像しながら読むこと。 □読み取った内容について自分の考えをまとめ、一人一人の感じ方について違いのあることに気付くこと。 □書かれている内容の中心や場面の様子がよく分かるように声に出して読むこと。 □互いの考えの相違点や共通点を考えながら、進んで話し合うこと。 ■相手や目的に応じて、適切に書くこと。 △表現したり理解したりするために必要な語句を増し、また、語句には性質や役割の上で類別があることを 理解すること。	C(1)ウ C(1)エ A(1)ウ B(1)ア	その前に何がおきた？ だれのこと言ってるの？ これが私のつけた書名	・おじいさんのランプ (小峰書店) ・手袋を買いに (小学館文庫) ・でんでんむしのかなしみ (大日本図書) ・チロップのきつね (金の星社) ・キツネ山の夏休み (あかね書房)

※関連するアニマシオンの作題名は『読書へのアニマシオン75の作題』(桐書房)より引用

Ⅶ 授業実践

1 単元名 「アニメーションで

本の世界を楽しもう」

学習材 『あらしの夜に』 きむらゆういち 作

あべ弘士 絵

(平成 12 年度版光村図書 4 年下)

『あるはれたひに』 講談社

児童が選択した図書

2 単元目標

- (1) 「読みの観点」をもとに物語を自力で読むことができるようにする。
- (2) 読んだことをもとに、アニメーションゲームを体験して物語を楽しむことができるようにする。
- (3) シリーズものの作品のおもしろさに触れ、読書への興味を高められるようにする。

3 単元で身に付けたい力

話すこと ・ 聞くこと	○伝えたい事を選び、自分の考えがわかるように筋道を立てて、相手や目的に応じた適切な言葉遣いで話す。 ○話の中心に気をつけて聞く。
書くこと	○相手や目的に応じて、適切に書く。 ○書く必要のある事柄を収集したり選択したりする。
読むこと	○いろいろな読み物に興味を持ち、読む。 ○場面の移り変わりや情景を、叙述を基に想像しながら読む。

4 単元について

(1) 学習材について

「あらしの夜に」は、一匹のヤギと一匹のオオカミが嵐の夜に真っ暗な小屋の中で出会ったことから物語がスタートする。登場人物がこの二人に限定され、場所や時の設定もとらえやすく、その会話からそれぞれの人物像を

想像しやすい内容となっている。二人の中に起こる勘違いや偶然が物語の展開の重要なポイントとなっている。親しみやすい会話の口調や、勘違いや偶然から起きるユーモラスなエピソードによって、児童もはらはらしながら作品の世界に引き込まれ、登場人物の関係がどのように変わっていくかとらえることができるであろう。

また、本作品はシリーズ物で、第2巻以降も同じ登場人物が友情をテーマとして物語が展開されていく。前作の最後には次の作品を想像させる言葉が用意されており、読み手に次の作品を読みたいという気持ちを起こさせる。続けて第2作「あるはれたひに」を読むことで、児童にもこのようなシリーズ物の作品を読む面白さに触れさせていきたい。

(2) 児童について

明るく、元気な児童が多いクラスである。読み聞かせが好きで、お話をじっと聞きうなずいたりつぶやいたりしている。しかし自分で本を選んで読むとなると、なかなか本を決められず時間がかかったり、図鑑類を見ることで満足する児童もいる。

アンケートの結果ほとんどの児童は、読書が好きで図書館利用の時間を心待ちにしている。しかし、中には読書がきらいと答えた児童もいて、その理由として「字や文が多く読むのが面倒」だと答えている。読む活動に対する苦手意識が読書から遠ざけているようである。4月から10月までの学校図書館貸出し集計によると、学級の全体的傾向として学習漫画や文章の少ない作品が好まれている。また、同じ図書を長期間借り続ける児童も少なくない。全体的に読書を生活の中に取り入れその楽しみを味わうまでには至っていないと考えられる。

物語を読むことについては、56%の児童が「好き」と答えているが、図書館から借り

た本をとばし読みしたり読み通せないまま終わる児童が21%いる。また、「物語を読むときにどのようなことに気をつけているか」という問いに対して、「特に気をつけていることはない」と答えた児童が42%いる。物語やお話に対して興味関心を抱いているものの、その読み方がわからず、最後まで本を読み通せないでいることがうかがえる。

これらのことから、読むことに対する抵抗感を減らすために児童が喜んで読める学習材を選び、指導を進めていきたい。

(3) 指導について

本単元では、本の内容を理解し、楽しむための活動として読書アニメーションの手法を取り入れていく。読書アニメーションはゲーム的な活動を通して、児童を本の世界へ誘うことをねらいとしているが、しっかり本の内容を把握して参加しないとレクリエーション的活動に終わってしまう可能性もある。そこで、学習材を読むにあたって、「読みの観点」を与えることで、児童が物語の全体をとらえて読めるようにしたい。そして、読み取ったことをもとにアニメーションゲームに参加したり、ゲームを作ったりすることで読書の楽しみを味わわせたいと考える。

読みの観点は『これだけは教えた基礎・基本』（筑波大附属小学校国語科教育研究部 図書文化社）『10の観点で読むアニメーションゲーム』（白石範孝著 学事出版）を参考に次のように設定しワークシートを作成した。

○登場人物はだれ？

登場人物とはどんなものか理解し、出てくるすべての人物を挙げる。

○中心人物はだれ？

中心人物とはどんな人かとらえ、話の中心人物を挙げる。

○住んでいるところはどこ？

それぞれの人物の住んでいるところを挙げる。

○話の場所はどこ？

話の中心の場所を探す。

○いつのこと？

叙述から時を読み取る。

○周りの様子は？

叙述から周りの状況をとらえる。

○勘違いを探そう

誰がどんな勘違いをしているかとらえる。

○偶然を探そう

偶然起きた出来事の重なりをとらえる。

○一文で表そう

話の中で大きく変わったことをもとに、内容を一文で書く。

1次では、このような読みの観点をもとに、全員で「あらしの夜に」を読んでいくことで、物語の読み方を知り、その全体をとらえることができるようにする。そして読み取ったことをもとにアニメーションゲームに参加し、問題作りのポイントをとらえられるようにしたい。2次では続巻である「あるはれたひに」をできるだけ自力で読み、話の全体像をとらえた上で、グループでアニメーションゲームを作り、楽しめるようにしたい。3次では、1次、2次でシリーズの物語を読んだ体験をもとに、ほかのシリーズへの興味を広げられるよう、シリーズ物作品のリスト作りとお薦めの本を紹介するポスターを作る活動を行いたい。その際、1次、2次で学んだ物語の内容を一文で表す方法が生かされるよう指導していきたい。

5 単元で取り上げるアニメーションゲームについて

児童は本単元の学習前にいくつかアニメーションゲームを体験しているが、ゲームに慣れ、ゲームの方法をよく理解しているわけではない。そこで、本単元では、①児童がこれまでに経験したもの②ゲームのルールが簡単なもの③読み取りが苦手な児童も参加しやすいものから選んで、次の3つを取上げたい。

(1) ダウトを探せ

問題で物語の中から文を抜き出し、正しい文章と間違いの文章を作って読み上げる。解

答者はどこが違っていたか、言葉が変わること
で話がどのように変わるかを答える。

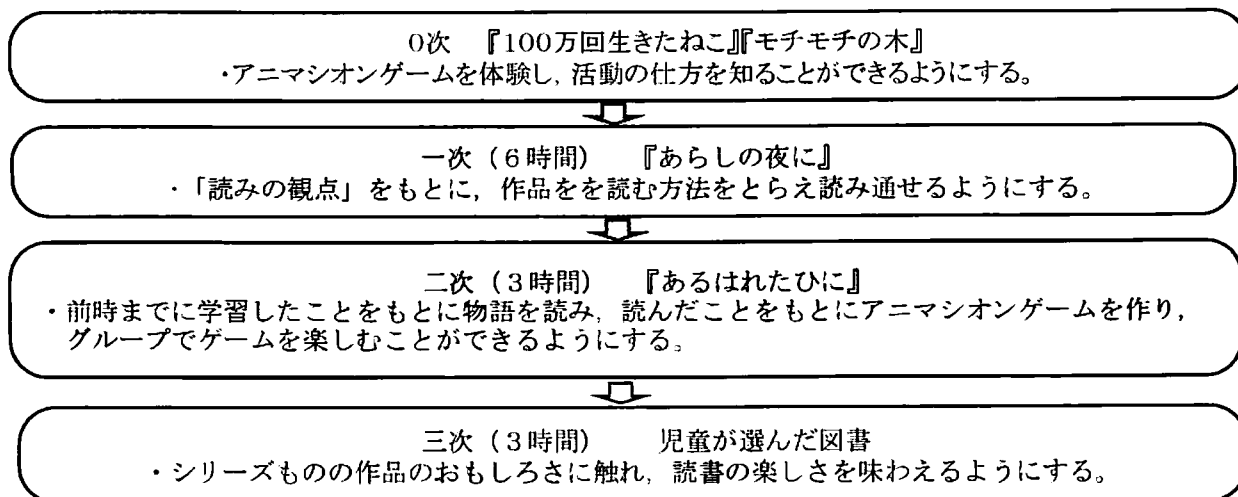
(2) だれのことば？


登場人物の言葉を抜き出して、どんな場面
で誰が誰に言った言葉かを答えさせる。登場
人物の性格や行動がわかる言葉を問題として
取り上げる。

(3) クイズ大作戦

チームごとに本の内容から質問を考えて出
し合い、得点を競う。本の内容から質問を考
えることと答える際にはその根拠を言えるよ
うにする。

6 単元計画 全12時間



次時	学習目標	学習活動	教師の支援	評価規準と評価方法
0 次	<ul style="list-style-type: none"> 物語を読み（聞き）出来事がおこった順序とその時間的間隔を正しく把握することができるようにする。 	<p>物語バラバラ事件</p> <p>『100万回生きたねこ』</p> <ul style="list-style-type: none"> グループで物語の絵と文章を合わせ、順序よく並べる。 	<ul style="list-style-type: none"> 文章や絵のどの部分に着目して組み合わせたのか理由を言わせ、物語の進行のポイントとなる言葉や絵に目を向けさせるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 正しく文章と絵を組み合わせることできたか。【読】 物語の流れをとらえ、場面の順序を正しく並べられたか。【読】
②	<ul style="list-style-type: none"> 登場人物の行動や性格と、その言葉を関連させながらとらえ人物を特定することができるようにする。 	<p>だれの言葉</p> <p>『モチモチの木』</p> <ul style="list-style-type: none"> 裏返しにしたカードをグループごとに取り、誰が、どんな場面で言った言葉か話し合い発表する。特に重要な言葉についてはどんな気持ちで言ったか話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 登場人物の性格や考え方が特徴的に表された言葉を選び、グループ分短冊カードを用意しておく。 	<ul style="list-style-type: none"> 登場人物の特徴から誰が言った言葉か考えることができたか。【読】

⑥ 次	1	<ul style="list-style-type: none"> ・物語を最後まで読み通し、感想を持つことができる。 ・内容の大体をとらえることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・『あらしの夜に』を読んで、初発の感想を書く。 ・作品を一文（～が、～によって～する 話）で表す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の読み取りの実態を把握するために、一文で書く活動を取り入れる。 <p style="text-align: center;">作業仮説1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・物語を読んで初発の感想を書くことができたか。【読】 ・物語を短い一文で表すことができたか。【読】 <p style="text-align: center;">(ワークシート) (観察)</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・叙述をもとに時や場面の設定をとらえることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・読みの観点を使って、物語を読む。 ①登場人物はだれ ②中心人物はだれ ③住んでいるところはどこ ④話の場所はどこ ⑤いつのこと⑥周りの様子は ⑦勘違いをさがそう ⑧偶然をさがそう ⑨一文で書くと 	<ul style="list-style-type: none"> ・答える根拠も言えるようにすることで、叙述に即した読みを意識させる。 <p style="text-align: center;">作業仮説1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・読みの観点に沿って物語を読むことができたか。【読】 ・答えの根拠となる叙述を見つけることができたか。【読】 <p style="text-align: center;">(ワークシート) (発言)</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の言動をもとに、その性格や変容をとらえることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・読んだことをもとに登場人物の関係と物語の全体について話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の関係を図に表して、物語の全体をとらえられるようにする。 <p style="text-align: center;">作業仮説1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の関係を物語の言葉からとらえ、図に表すことができたか。【読】 <p style="text-align: center;">(ワークシート)</p>
	4	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションゲームの作り方をすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションゲームを行い、ゲームやクイズの作り方を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・クイズを行いながらゲームの作り方や視点を紹介する。 <p style="text-align: center;">作業仮説2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションゲームの作り方がわかり、やってみいたいアニメーションゲームを決めることができたか。【話・聞】 <p style="text-align: center;">(観察・発言)</p>
	5	<ul style="list-style-type: none"> ・グループでやってみたいゲームを選び、問題を作ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションゲームを作る。 ☆ダウトを探せ ☆だれの言葉? ☆クイズ大作戦 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでに学習したアニメーションゲームについて振り返り、ゲームやクイズが作れるようにする。 <p style="text-align: center;">作業仮説2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・物語の中からポイントになる言葉や文章、話の流れを見つけ問題を作ることができたか。【話・聞】 <p style="text-align: center;">(児童が作った問題文)</p>
	6	<ul style="list-style-type: none"> ・読み取ったことをもとに、出題 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループでアニメーションゲームを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・出題の仕方と答え方に気をつけて話すよ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのルールを守り、答え方・出題の

		したり答えたりしながら、アニメーションゲームを楽しむことができる。		うに助言する。 作業仮説2	仕方に気をつけて参加することができたか。【話・聞】 (観察・自己評価票)
二 次	7	・物語を読み、話の内容を一文で書き表すことができる。	・第2巻『あるはれたひに』を読み、話の内容を一文で表す。	・読みの力に応じてワークシートが必要な児童は書き込みをさせる。 作業仮説1	・自力で物語を読み通すことができたか。【読】 (感想, ワークシート)
	8	・登場人物の関係について話し合い、図で表すことができる。 ・グループでアニメーションゲームを作ることができる。	・登場人物の関係について話し合い、その特徴をとらえる。 ・アニメーションゲームを作る。 ☆ダウトを探せ ☆だれの言葉? ☆クイズ大作戦	・前回の経験を生かして、問題が作れるようにする。 作業仮説2	・物語の中から、ポイントとなる言葉や文章を見つけ、問題を作ることができたか。【話・聞】 (児童が作った問題)
	③ 9 本時	・登場人物の特徴や場の設定をとらえて物語を理解し、アニメーションゲームを楽しむことができるようにする。	・作ったゲームでグループ対抗でアニメーションゲームを行う。	・ゲームの後、3～6巻まで続くシリーズ物の物語であることを知らせ、話の展開に興味を持たせるようにする。 作業仮説2	・ゲームのルールを守り、答え方、出題の仕方に気をつけて参加することができたか。【話・聞】 (観察, 自己評価票)
三 次	10	・シリーズ物の作品に興味を持ち自分が読みたい作品を選びリストを作ることができる。 ・選んだ本を読み内容を短い一文に書くことができる。	・わたしのおすすめ <input type="text"/> シリーズのブックリストを作成する。 (読む活動は冬休みの課題とする。)	・同一作者シリーズやスポーツ、動物、友達等のテーマ別のシリーズなど個人の興味にあったリストを作れるように助言する。 作業仮説1	・自分が興味を持っている事柄からテーマを決めてブックリストを作ることができたか。【読】 ・選んだ本を読み通すことができたか。【読】 (リスト, ワークシート)
	11	・ポスターを構成する事柄(書名、著者名、簡単な紹介文など)を	・読んだ図書の中から1冊を選び、ポスターを作成する。	・既習した一文で物語の内容を書く力がポスター作りに活かされるように助言する	・読んだ本のポスターを書くことができたか。【書】 (児童の作品)
	12				

<p>とらえ、前時までに書いた文を生かして、ポスターを書くことができる。</p>		<p>・ポスターは学級・学年掲示板に貼って、読書と呼びかけることを知らせ、目的意識を持たせるようにする。</p> <p style="text-align: center;">作業仮説1</p> <p style="text-align: center;">作業仮説2</p>	
--	--	--	--

7 本時の指導 (9/12時間目)


(1) 目標

登場人物の特徴や場の設定をとらえて物語を理解し、アニメーションゲームを楽しむことができるようにする。

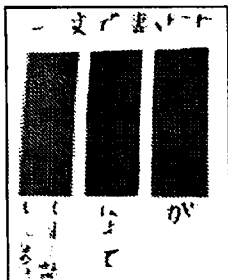
(2) 授業仮説

- ①前時（登場人物の特徴や物語の展開の場をとらえる）までの学習を想起させる資料を掲示することで、児童が物語の全体をとらえてゲームに参加できるであろう。
- ②グループで役割分担して出題したり答えたりしてアニメーションゲームを楽しむことで、読書への興味を高めることができるであろう。

(3) 展開

主な学習活動	主な支援・仮説との関連	評価
<p>1 学習活動の確認をする。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">『あるはれた日に』でアニメーションを楽しもう</p> <p>2 教師と共にアニメーションゲームをする。 ☆ダウトを探せ！</p> <p>3 グループごとにアニメーションゲームを出し合い 解き合う。</p>  <p style="text-align: center;">グループで役割を分担し出題している様子</p>	<p>・1～2問にとどめる。</p> <p>・出題者、タイムキーパー、点数係など役割をあらかじめ決め、グループの全員が参加できるようにする。 授業仮説②</p> <p>・解答する時には、グループで相談し、答えの根拠も言えるようにする。 授業仮説①</p> <p>・勝負にこだわりすぎないように様子を見て、助言する。</p>	<p>・グループの全員でアニメーションゲームに参加することができたか。</p> <p>・物語の叙述をもとにアニメーションゲームの問題に答えることができたか。</p>

- 4 物語の全体像をもとに「あるはれたひに」を短文（一文）で表す。



- 5 アニメーションゲームをしての感想、ゲームを通して分かったことなどを書き、活動をふり返る。

- 6 次時の活動について知る。

- ・これまでの読みとアニメーションゲームをもとに、物語が一文で表せるようにする。
- ・前時に書いた一文と違いがあれば、その違いにも目が向くように助言する。

授業仮説①

- ・ゲームの楽しさだけでなく、ゲームをしてよくわかるようになったことにも目を向けさせる。
- ・3巻以降の続巻について話しシリーズ物の作品を読む意欲を持たせる。

- 【話・聞】
・物語を一文で書くことができたか。 【読】

(4) 評価

- ・登場人物の特徴や場の設定をとらえて物語を理解し、アニメーションゲームを楽しむことができたか。

8 単元における指導の手だての考察

(1) 読書アニメーションの導入において（0次）

○自力で作品を読むためには、作品を最後まで読み通せること、出来事の順序や登場人物の様子、気持ちなどに気をつけて読むことなどが必要である。そこで読書アニメーションの導入段階では、全員が最後まで読み通せるような親しみやすい作品を選び、アニメーションの活動を通して読むポイントを児童に実感させることを意図して、次のように行った。

①事前に教師が読み聞かせし、アニメーション実施までに再度各自で読ませる。

②『百万回生きたねこ』

- ・物語全体をとらえるのにポイントとなる言葉（繰り返す言葉、特徴的な表現など）を選び、問題とする。…ダウトをさがせ
- ・絵と文の正しい組み合わせを見つけ、その後物語の流れにあった順序を考えさせる。…物語バラバラ事件

③『モチモチの木』…だれの言葉

- ・登場人物の特徴や性格がうかがえる会話を取り上げ、登場人物への想像を広げる。会話文へ目を向けさせる。

④どの活動でも答えだけではなく、答えの根拠（理由）も言えるようにする。



だれの言葉なのか説明する様子

【考察】

内容・量とも無理なく理解できる作品を選んだので、全員が読書アニメーションに参加することができた。また、大切な言葉や表現、順序、会話文を問題に取り上げ考えさせることで、物語全体を読み通すこと、出来事が起こった順序や時間的間隔をとらえること、登場人物に着目して読むことへの意識が芽生えてきた。

(2) 読みの観点をもとに読む (2/12時 7/12時)

- 叙述に即して物語の全体をとらえるためにワークシートを利用して、児童に読む観点を意識させるようにした。(図1参照) 児童は第1時で物語の全文を読みそのあらすじをとらえている。「だれ」「どこ」「いつ」等物語を構成する大事な事柄を追いながら繰り返し全文を読み、読み取ったことをワークシートに書く活動を行うことで物語の展開の面白さやポイントに気付かせたいと考えた。
- 自力で読むことが困難な児童には、まずあらすじを確認し、観点となっている事柄を文章中から見つけサイドラインを引く活動を中心に個別に指導した。

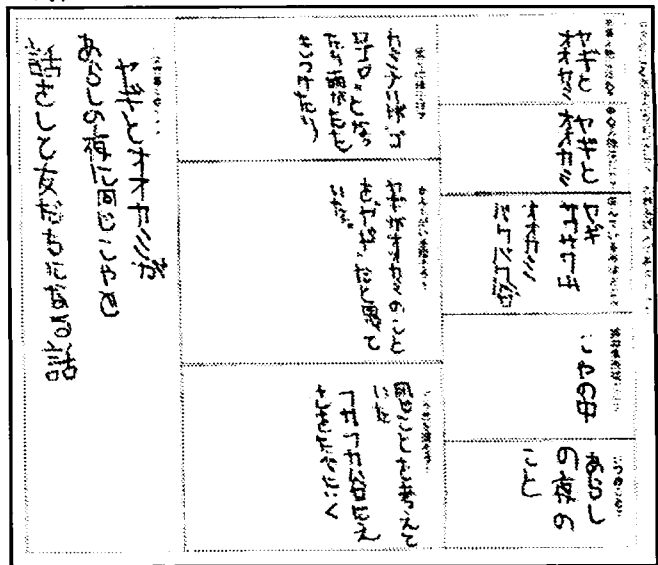


図1 観点をもちに読むためのワークシート

【考察】

「誰」「どこ」「いつ」「周りの様子」等、物語を構成する事柄をワークシートで提示し書くことで、どんなことに目を向けて読むとよいかという意識が高まった。特に、答える根拠となる事柄を必ず文中から探すことを条件としたので、何度も読み返して文章中に書き込みをしたり、サイドラインを引いたりする姿が多く見られた。個人の学習活動としてワークシートを用いたことが、児童が読みのめあてを持つきっかけとなったと考える。

(3) 読んだことをもとにお話の図を書く (3/12時 8/12時)

- 観点をもとにして読み取ったことを図示することで、登場人物同士の関係や周りの様子と物語の展開との関連をよりはっきりイメージ化させることをねらった。児童はお話の図を書くのは初めてなので、前時までに読み取った事柄を観点ごとに発表させ、教師が板書しながら図で表した。(図2参照)

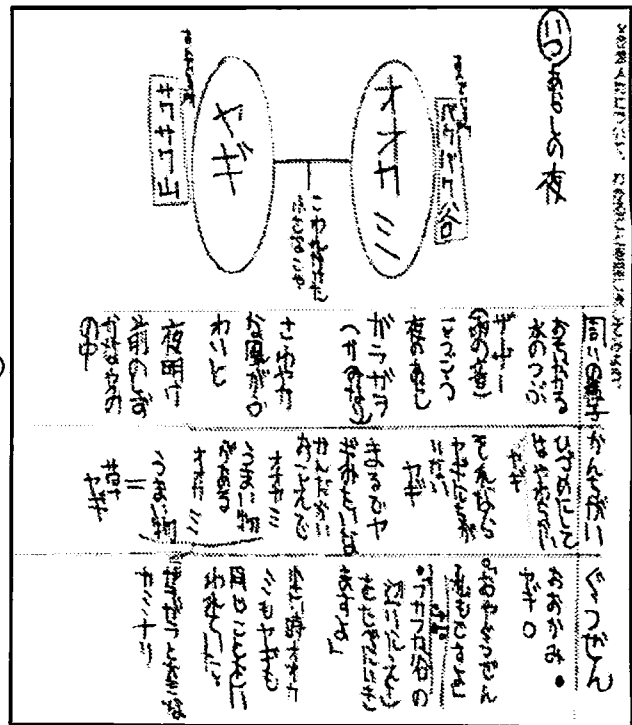


図2 読んだことをもとにお話の図を書く(3/12時)

児童がとらえたヤギとオオカミの特徴・性格 (8/12時)

＜オオカミ＞

- ・ オオカミは、くいしんぼうなせいかく。子どもみたいにふつうのことばを使う人
- ・ 食べ物より友じょうをたいせつにするせいかく。やさしい人
- ・ ヤギの肉が大こうぶつ。「おいら」がくちぐせ。
- ・ オオカミ (は) ヤギとあうときだけおとなしくて、あわない時はこわいと思う。

<ヤギ>

- ・ゆうじょうを大切にす。あまりオオカミをうたがわな。
- ・れいぎ正しい言葉を使う人でやさしい性格
- ・ヤギはそそっかしいせいかくで、友情を大切にす人。

【考察】

個人で読んだことを出し合い1つの図に表すことで、物語全体の構成を共通理解し、個人の読みでは足りない部分を補うことができた。本単元では、第3時と第8時でお話の図を書く活動を行ったが、個人が自力で書けるまでには至っていない。自力で書く力をつけるためには、図の書き方を統一して児童に示す等の手立ての工夫がさらに必要である。しかし、全員で1つのお話の図を作ったことで、場面の状況や登場人物の特徴等をよりはっきりとらえることができたと考える。(児童がとらえたオオカミ・ヤギの特徴・性格の欄参照)

(4) 読書アニメーションの問題を作る (5/12時 8/12時)

○学習したことを生かす場として、児童が読書アニメーションの問題を作り、グループ対抗で出題したり解答したりする活動を設定した。教師から出題される問題に答えるばかりでなく児童が問題作りに関わることでさらに作品を読み返したり詳しく読もうとする意欲が高まると考えたためである。どのようなことに気をつければよいのか下記のようにアニメーションの問題の例を挙げて指導した。

児童に提示した問題作りのポイントの例

「だれの言葉？」

《答え方》だれが言った言葉か、人物名を答える。「どんな場面でだれに言ったか」「その言葉でどんなことがおこったか」も話す。

《作り方》登場人物の特徴や大切なことと関係のある会話をカードに書いて示す。

○問題の言葉や文章の取り上げ方によっては、

クイズ的な活動になってしまうので「問題に取り上げた文がどのように大切なのか」「解答者グループにどのようなことを答えさせたいか」という2点をグループごとに確認しながら問題作りをした。児童が作成した問題は下記の通りである。

児童が作成した問題文の例

①ダウトを探せ!

問「太陽はすこし西にかたむき、道はだんだんと広くなってきた。」

答「太陽はすこし西にかたむき、道はだんだんとせまくなってきた。」

※広いとせまいという言葉の違いで、登場人物の周りの様子が変わり、今後の物語の展開に違いが出ることを取り上げている。

②だれの言葉？

問「かみなりに弱いところといい、わたし たちって本当によく似ていますね。」
(画用紙に会話部分を書いて提示する。)

答 ヤギの言葉

※ヤギとオオカミの言葉遣いの違いが表れている会話文を取り上げている。

【考察】

問題作りの当初は「太陽はすこし西にかたむき」→「太陽はすこし東にかたむき」というように言葉の表面的な意味の違いをとらえた問題が多かったが、問題作りのポイントをもとに物語の中で大切なことについて振り返らせたり、お話の図をもとに物語全体の展開を確認しながら文章を読み返したりすることでより細かな登場人物の様子をイメージ化することができた。問題作りという目的を持つことが意欲的に読むことにつながったと考える。



問題を作ろう!

VIII 研究の考察

1 作業仮説1の検証

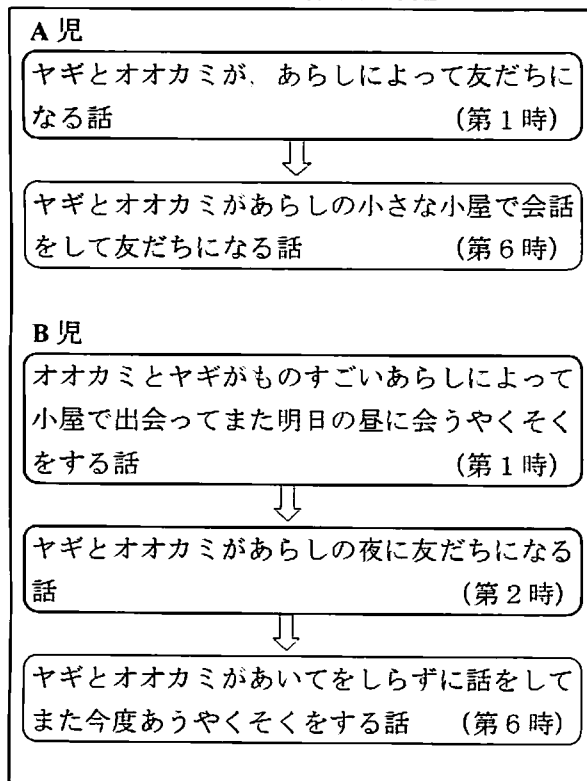
読書アニメーションの活動を通して読みの方法を学ぶ手立てを工夫することで、児童が自力で作品を読む力を引き出すことができるであろう。

児童が自力で作品を読む力を引き出すことができたか。

(1) 一文のまとめ方の比較より

○物語の全体をとらえて読むために、物語の内容を短い文(一文)で書く活動を行った。

児童の一文の書き方の変容



【考察】

物語の要点を短い言葉で表すことができるようになってきた。初発の感想後に書いた一文では登場人物と結末だけを書く児童が多かった。観点をもとに読み、お話の図を書く活動を通して、どのような出来事をきっかけとして人物が変わったかに目を向けて読むことができるようになったと考えられる。

(2) 読みの目あてについてアンケート調査の結果より (検証授業実施前後の比較)

①図書館から借りた本を読み通すことについて

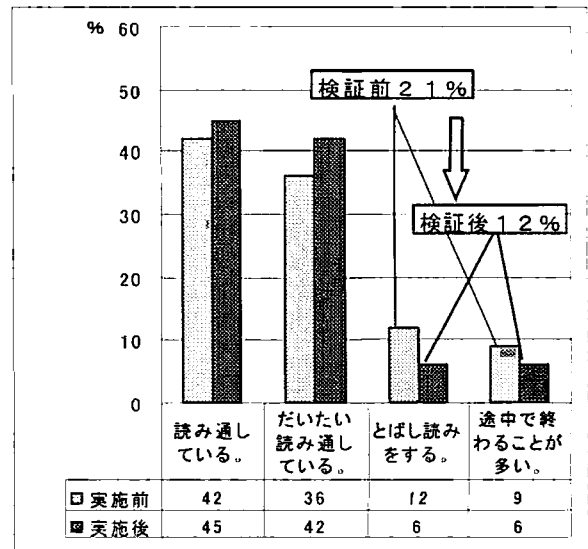


図3 図書館の本を最後まで読み通しているか。

【考察】

以前は、とばし読みをしたり途中で読むのをやめる児童が両項目合計して21%みられたが、実践後には12%となった。これは読書アニメーションを通して、物語の全体像をとらえてクイズやゲームを行う活動を重ねることで、物語を最後まで読み通そうとする態度が育ってきたためと考える。(図3参照)

②めあてを持って読んでいるか。

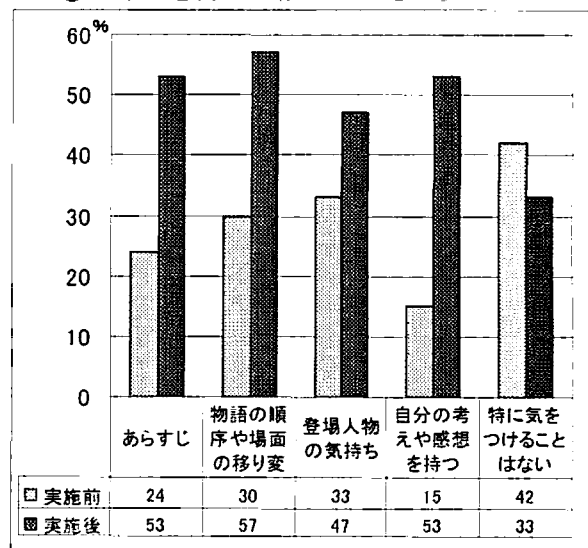


図4 物語を読む時どんなことに気をつけているか。(複数回答)

【考察】

およそ半数の児童は物語を読む時にどのようなことに気をつければよいかという意識が育ちつつあり、今後、読みのめあてを持ち自力で物語を読み進めていくための基礎的な力となると考える。(図4参照)

2 作業仮説2の検証

読書アニメーションの活動を通して学んだ読みの方を生かす活動を行うことで、楽しく作品に親しみ、読書への意欲を高められるであろう。

児童が楽しく作品に親しみ、読書への意欲を高められたか。

(1) アニメーションの問題作り及びシリーズ物の作品を読む活動より

○アニメーション活動を体験したことで、検証単元の学習材である「あらしの夜に」「あるはれたひに」はやや長編の作品であるにもかかわらず意欲的に読んでいた。単元の途中からは児童同士で進んでアニメーションの問題を出し合い楽しむ姿も見られた。グループで問題作りをした際には、取り上げる場面を選ぶために何度も読み返し、相談を重ねていた。

検証授業実施後の児童の感想

- ・あらしの夜にでグループで問題を作ったりといたりしたことが楽しかった。
- ・自分でアニメーションをやったことが楽しかった。
- ・前はあまり本は好きじゃなかったけど、今はアニメーションで少し本が好きになったので役に立ったなあと思いました。
- ・アニメーションをやってとってもわかりやすいし楽しかった。モチモチの木とあらしの夜にがわかりやすかった。

○アニメーション活動や読書単元で学んだことを個人の読書活動へ生かす場として、シリーズ物の作品リストを作成して読む活動を取り入れた。自分が興味のある事柄についてテーマを決め図書を選びリストを作成す

ることで、読む意欲を喚起し、内容に関連性のある本を読んでいくおもしろさに触れられると考えたためである。また、個人で読んだ本の中から紹介したい一冊を選びポスターを作成した。以下は、児童が選んだテーマとリストの一部である。

児童が選んだテーマの例

- ・クリスマスシリーズ
- ・名探偵シリーズ
- ・冒険シリーズ
- ・少女物語シリーズ
- ・なん者ひなた丸シリーズ
- ・友だちどうしの物語シリーズ
- ・黒ねこサンゴロウシリーズ
- ・おとぎ話シリーズ
- ・日本昔話シリーズ
- ・ウサギのお店屋さんシリーズ

2	1	3	3	3	3	3	3
あらしの夜に	はよふり	モチモチの木	あるはれたひに	日本昔話
...
...
...

図5 ブックリストの例「日本昔話シリーズ」

【考察】

児童の様子や感想から読書アニメーションで自作問題を出し合い解決し合うことが、児童にとって楽しい活動であり、読むことに対する抵抗感を減らし読書への意欲が高まったと考える。物語の中から問題を作ったり答えたりするためには、まず一人でその内容をよく読まなければならない。読書アニメーション活動で物語を最後まで読み通し、自分なりにとらえたことを問題作りや解答で楽しく生かしたという経験が読書の喜びにつながったものと考えられる。

また、シリーズ物の作品を読む活動では、ア

ニマシオンで体験した読む楽しさを個人の読書活動に生かした。今回の実践では学校図書館を利用しての活動が主となったが、読みたい本のリストを作る活動で学校図書館以外の施設の利用へと発展させると、さらに児童の活動範囲が広がりより主体的な読書活動へ導けると考える。

(2) 読書意欲に関するアンケート調査の結果より (検証授業実施前後の比較)

① 読書が好きですか

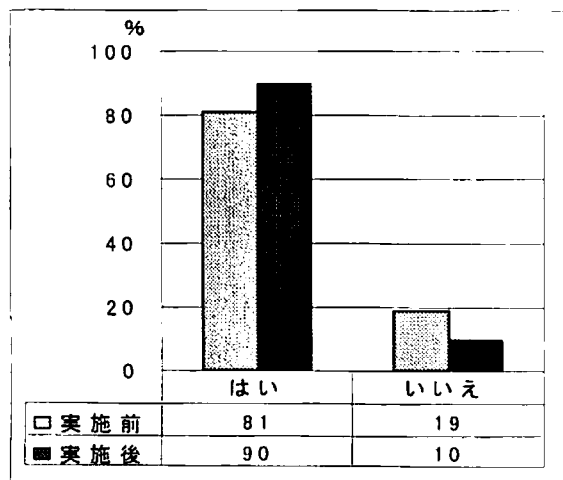


図6 読書が好きですか。

② 一日に本を読む時間について

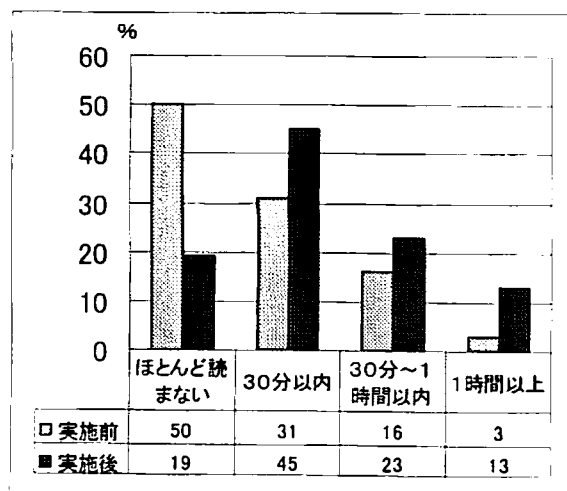


図7 1日に本を読む時間はどれくらいですか。

【考察】

アンケート調査の結果にも、児童の読書意欲の高まりが表れている。読書が好きですかとい

う質問に対して検証前は 81 % だったのが検証後は 90 % の児童が読書が好きと答えた。(図6) また、図7より1日に本をほとんど読まない児童は 50 % から 19 % に減少し、30分以上読書をする児童が増えたことがわかる。読書の有用性を実感する活動を繰り返し経験したことで、進んで読書活動に向かう気持ちが生まれてきたと考える。

③ 好きな本の種類について

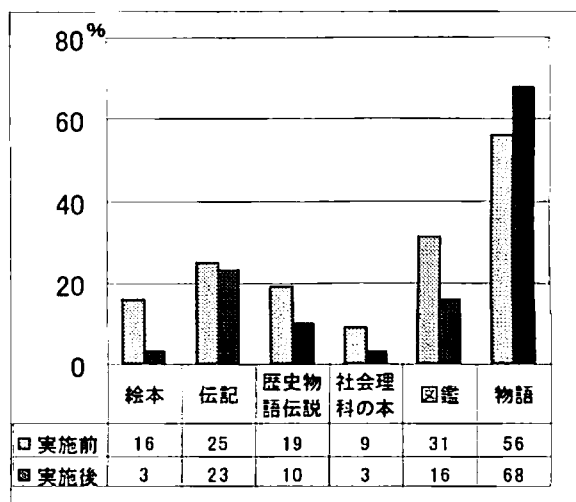


図8 どんな種類の本が好きですか。(複数回答)

【考察】

物語作品を中心に実践したことで登場人物の描写や話の展開の仕方等で物語作品のおもしろさを味わうことができた。その結果、長文を読む抵抗が減り、物語作品に対する興味・関心を高めることができたと考える。また他の物語教材の指導においても読書活動と関連させた読みの指導を行うことで、さらに豊かに楽しく読むことができると考える。(図8参照)

IX 研究の成果と課題

1 成果

(1) 国語科読書単元において、読書アニメーションの手法を取り入れ物語全体をとらえ、ゲームやクイズ的な活動を行うことにより文章を読む抵抗感が減り子ども達が自力で作品を最後まで読もうとする意欲が高まった。

- (2) 物語を読むにあたり、読書アニメーションと関連させたワークシートを用いて観点を示し読み方を指導することで、児童に読みのめあてを持って読むことの良さを感じさせることができた。
- (3) 読書アニメーションの自作問題作りやシリーズ物作品を読む活動等、学習した力を生かす活動の展開を工夫することで児童がより楽しく意欲的に物語作品に親しむようになった。

2 課題

- (1) 自力で読む力を定着させ個人の読書生活に生かすためには一単元の指導では不十分である。読み方を学ぶ活動と学んだ読み方を読書へ生かす活動を組み合わせ継続して指導していきたい。
- (2) 読書アニメーションの作戦と国語科の指導目標や言語活動例との関連を明らかにし、効果的に実践していく必要がある。またアニメードールとして、指導のねらいに添った適切かつ有効な図書を選ぶ力を向上させたい。
- (3) 読みの力を読書生活へ生かすため個への支援のあり方の研究を深めたい。

おわりに

「次はどんなことが起きるのかな」ページをめくる時のわくわくした気持ち。「自分と似てる。」登場人物に対する共感。読書で得られる楽しみや喜びを多くの子に味わってもらいたいという思いが、研究を始めたきっかけでした。読書アニメーション活動を中心に研究を進める中で、子どもが熱心に本を読んでいる姿、読んだ本について楽しそうに話しかける姿に出会い、テレビやゲームに負けない読書の楽しさを子ども達にわかってもらえんことを実感しました。半年間の研究で得られた成果と課題を現場に持ち帰り、実践に生かしていきたいと思ひます。

研究期間中、最後までていねいにご指導して下さった前田小学校中太一先生、研究の機会を与えて下さった浦添市教育委員会の諸先生方に深く感謝申し上げます。また、いつも親身になってご指導して下さった本研究所の比嘉信勝所長、當間正和係長、石川博基指導主事、山里昌樹前指導主事、そして心身共にお世話になった職員の皆様方へ心より感謝申し上げます。最後になりましたが快く研究所へと送り出し、絶えず温かい励ましの言葉をかけて下さった宮城小学校与儀啓子校長先生、職員の皆様、そして半年間支え合った 32 期研究員の皆さんにお礼を申し上げます。ありがとうございました。

<主な参考・引用文献>

『読書へのアニメーション入門』	有元秀文	学習研究社	2002
『読書へのアニメーション 75 の作戦』	M・M・サルト	柏書房	2001
『読書で遊ぼう アニメーション』	モンセラット・サルト	柏書房	1997
『初めてのアニメーション1冊の本が宝島』	岩辺泰吏・まなび探偵団アニメーションクラブ	柏書房	2003
『小学校学習指導要領解説国語編』	文部省	東洋館出版	1999
『使える国語科ベーシック1 10の観点で読むアニメーション』	白石範孝	学事出版	2003
『これだけは教えたい基礎・基本国語科』	筑波大学附属小学校国語科教育研究部	図書文化社	2002
『子どもの豊かさに培う共生・共創の学び』	白石範孝他	東洋館出版	2004
『子どもと楽しく遊ぼう 読書へのアニメーション』	黒木秀子・鈴木淑博	学事出版	2004
『読書力をつける』	井上一郎編著	明治図書	2002
『読む力の基礎・基本』	井上一郎	明治図書	2003
『新版国語実践指導全集 第12巻読書指導』	橋本暢夫・菊地明編	日本教育図書センター	1992