

ことばだより

Vol.10

2022（令和4）年11月

巻頭

「要」の字がつく読み方とその指導について

三重大学 教授
もり た よういち
守田庸一



国語科の授業では、子どもたちが“言葉に関わる汎用性のある方法知”を得られるようにする必要がある。例えばある教材を用いた授業を通じて学んだ読み方（方法知）が、別の文章を読むときにも活かされる（汎用性がある）ように指導することが望まれる。

説明文の授業では、要点・要約・要旨といった「要」の字がつく読み方の指導が尊重されてきた。こうした指導については、その手順とそれに対する批判が繰り返し論じられている。ここでは一例として大槻（1981）を引用する（／は改行を示す）。

説明的文章の読みとりの授業では、伝統的に次のような手順がふまれることが多いようである。

1 学習計画を立てる。／2 全文を通読する。／3 新出文字や難語句の指導をする。／4 段落分けをする。／5 段落ごとに要点をとらえる（中心語句・中心文をとらえさせる、などの方法で）。／6 段落と段落の関係をとらえさせる（接続語に注意させる、などの方法で）。／7 全文の大意や要旨をまとめる。／8 文字や語句の練習をする。

しかし、この手順や方法で授業を進めると、多くの場合、その授業は学習者にとって「おもしろくない」ものとなる。それは、文章の読みとりが形式的な言語操作に終始しているからである。このような方法で仮に要旨や大意がまとめられても、その意味は学習者には十分理解されていないことさえある。

上掲引用の冒頭に「伝統的に」と記されていることからしても、ずいぶん以前から同様の指導が行わ

れていたことがうかがわれる。一方、今日の要約は、大槻（1981）に示されているような“段落ごとに要点をとらえて関係づける”方法によらない。要約について、現行の小学校学習指導要領には「目的を意識して、中心となる語や文を見付けて要約すること。」とあり、その解説には「文章の内容を端的に説明するといった要約する目的を意識して、内容の**中心となる語や文**を選んで、要約の分量などを考えて要約することが重要である。」とある。こうした記述をふまえるならば、段落単位ではなく文章全体（あるいはできるだけ広い範囲）を視野に入れてキーワードやキーセンテンスを見いだし、それを手がかりに要約することになろう。

こうした要約は合理的で、さまざまな文章を読むときに実際に使える方法である。いずれにしても、段落の要点をとらえたり、文章全体を要約したり、要旨を把握したりするのは説明文の読み方の一つであることに留意すべきである。「要」の字がつく読み方には抽象化が伴う。授業では、それとは逆に教材の抽象的な表現を子どもの知識や経験によって具体化したり、要約する際に切り捨てられるレトリックに着目したりするなど、読みの方法を幅広く扱うようにしたい。

【引用文献】

大槻和夫（1981）「説明文教材の性格・分析と指導方法」、野地潤家・大槻和夫編著『国語教材研究シリーズ7 説明文編』、桜楓社、pp.12-13。

文部科学省（2018）『小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 国語編』、東洋館出版社、p.110。



1. ICT で変わる国語科の授業

中央教育審議会答申で「令和の日本型学校教育」が示され、その中では個別最適な学びと協働的な学びを充実させるために、ICT を活用することが強調された。国語科の学習においても、情報を整理したり、共有したりすることが容易に行えるという ICT の強みを生かすことで、更に子どもの活動は充実したものになるはずである。



2. 物語『きつねの窓』における実践

(1) 学習材について

『きつねの窓』は、不思議な世界を通して変わっていく中心人物「ぼく」の様子が、豊かな情景描写、心情描写などで幻想的に描かれたファンタジー作品である。中心人物である「ぼく」が、不思議な世界でのできごとを通してどのように変わったのかについて、多様な読みをすることができる学習材であり、子どもどうしの交流によっていろいろな考え方、感じ方にふれ、考えを深められる物語である。教科書の目次にそって学習すれば、この『きつねの窓』が小学校生活で最後に学ぶ物語である。今まで多くの時間をともに過ごした級友と意見交流しながら読みを深める中で、登場人物の心情に迫るだけでなく、自分の価値観や生き方とも結びつけることで、読むことの奥深さや、みんなで読むことの楽しさを存分に味わわせたい学習材である。

(2) 思考ツールを活用した導入

子どもが主体的に学ぶためには、「あらかじめ教師が作った授業」ではなく、「子どもが創り上げた授業」である必要がある。本実践では、単元の初めに問いづくりを行い、ICT を活用して疑問に思ったことや、みんなで話し合いたいことをまとめて、それらをもとに以降の授業を組み立てた。また、「不思議な世界を経験した『ぼく』が〇〇（する）話」の一文を考えさせ、子どもがこの物語をどのように捉えているかを把握し、以降の授業に生かした。このように ICT を有効に活用して、導入

の段階で子どもがどのようにこの物語を読んだのかを把握し、まとめることで、子どもの思考に合わせた授業展開を組み立てることができた。

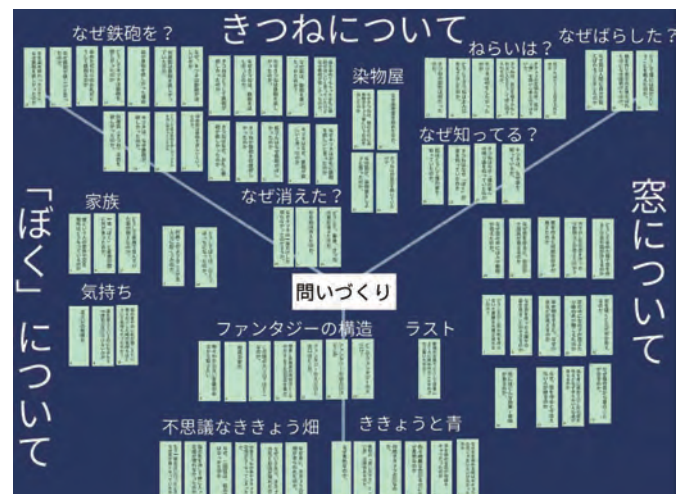
本実践では、子どもの意見をまとめた結果、以下の学習計画にそって学ぶことになった。

『きつねの窓』の学習計画

- ① 物語の全体を読み取り、ファンタジーの構造を捉える。
- ② 子ぎつねに対する「ぼく」の心情の変化を考える。
- ③ 窓の役割や意味について考える。
- ④ 不思議な世界に行ったことによって、「ぼく」にはどのような変化があったのか考える。
- ⑤ 帯紙を作り、友達と読み合う。



タブレット端末を活用して、子ども一人一人の問いを集約する。



▲ ICT を活用した問いづくり

(3) ICTを活用した意見の共有

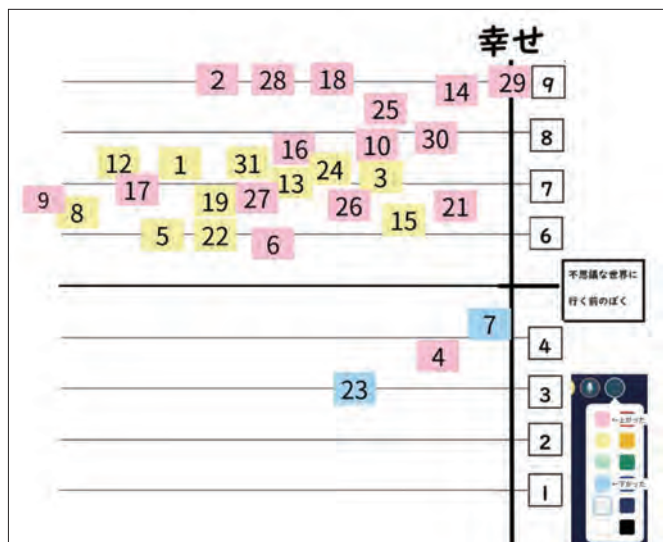
文章を「読む」(読書)という行為は、本来自分の内面と向き合う個人的な営みであり、ある意味孤独である。しかし、学校の授業で読むときには、同じ物語を読み味わっている仲間がすぐそばにいる。仲間と読みを交流して、新たな読みに気づき、読みを深めることが国語科の授業の醍醐味であり、他者の言葉にふれることで、言葉のもつよさや、その力を実感するものである。この学習では、ICTを活用して全員の意見をタブレット端末で提出させて共有することで、子どもはたくさんの考えにふれることができた。また、授業内で扱えなかった意見を休み時間に見たり、家庭で見たりして、いつでもどこでも見られるというICTのメリットを生かして、それぞれが自分に合った学びを進められる環境を整えることができた。

(4) ICTで考えを共有してからの対話活動

上記の④の活動では、不思議な世界に行く前と行った後を比べることで、不思議な世界が「ぼく」にどのような影響を与えたのかを考えさせることをねらいとして、「最後の場面の『ぼく』は、不思議な世界に行く前より幸せになったのだろうか」という課題を設定した。「幸せ」という言葉を用いて発問することで、子ども一人一人がもつ幸せの価値観をもとに物語を読み、その価値観の違いを話題にしてフリートーキングを進めた。このフリートーキングでも、ICTを有効に活用することを意識した。幸せの度合いを尺度として、不思議な世界に行く前後の「ぼく」の変化を捉えさせるために、「幸せ度メーター」として幸せの度合いを数値化した。この「幸せ度メーター」は、タブレット端末で同じページを共有しており、各々が出席番号のカードを動かしている様子が、リアルタイムで見られるようになっている。これにより、全員の意見を短時間で共有することができるというICTのメリットを最大限に生かして、子どもは友達の考えが自分と近いのか、遠いのかを把握して、「誰と、何を」話すのかを考え、目的意識をもってフリートーキングをすることができた。子どもは他者との考えの違いがどこからくるものなのかを対話の中で探りながらも、叙述に基づいて話することを念頭におき、本文に立ち返りながら交流を深めることができていた。

フリートーキングのあとには、カードの色を変えて「幸せ度メーター」上で移動させた。これにより、全員の考えの変化をひと目で把握することができ、友達の考えを聞いて意見が変わった子どもの話を聞くなどして、全体での話し合いに生かすことができた。全体の話し合

いでは、窓を失ったことが、「ぼく」にどのような影響を与えたのかを、叙述に基づいて考えたり、ときには自分の体験と結びつけたりして、活発に意見を交流する様子が見られた。



▲「幸せ度メーター」

幸せの度合いを数値化し、出席番号のカードを移動させて可視化して共有する。

カードの色によって、以前の配置からの幸せ度の数値の変化がわかるようにする。
幸せ度が上がった→赤
幸せ度が下がった→青



3. 終わりに

本実践では、ICTが媒体となり子どもと教師、そして子どもどうしをつなぐことで、子ども全員の意見を把握、共有することができた。そしてICTを効果的に活用することで、子どもどうしの活発な交流を促し、協働的な学びの中で個々の考えを深めることができた。

ICT環境の整備が急速に進み、国語科の授業も大きく変化し、これまで手間ひまをかけてきた活動が短時間でできるようになった。ただ一方で、面と向かって語り合ったり、筆記で書き表したりする機会が減って、言葉がもつよさを実感しにくくなってきているのではないかと危惧もしている。ICTのよさを生かしながら、子どもどうしの関わりの中で、言葉がもつよさを認識できるような国語科の授業を、これからも探っていきたい。

教室で楽しむ ことば遊び

「ことば遊び」を活用した言葉の学習の実践を紹介!!

第四回

漢字カードで遊ぼう

むかい よしひと
向井吉人（元東京都小学校教員）

漢字カードを作る

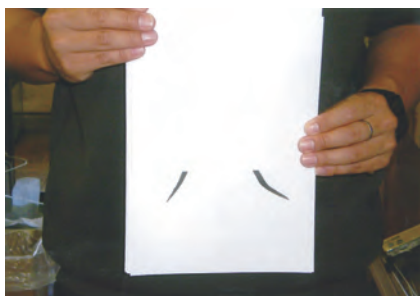
漢字学習は、1年生の2学期から始まります。教材に出てくる漢字を、順に一字ずつ丁寧に習います。

B5版の画用紙に、新出漢字を一字ずつ書いたカードを作ります。裏には貼りつけるタイプの磁石をつけておきます。少しずつ作りおきしていくと、年度末には80枚分がそろいますね。このカードを作りながら、幾つかの授業ができますので、二つを紹介しましょう。

1. あてっこ遊び

学習済みの漢字のカードを10枚ほど重ね、いちばん上に白紙のカードを置きます。白紙のカードをずらしていき、文字を少しずつ見せていきます。

例えば、「学」を見せていくと、「手」「子」などの漢字ではないかという声があがります。少しずつ見せていくと、「手」でも、「子」でもないわかります。次に「八」を取り上げてみました。下から見せていくと、「六」「天」「大」などの声があがります。『「六」は、止めるんだよね。』こんなやりとりをしながら、あてられたカードは黒板に貼っていきます。6、7枚くらいで飽きてきたなあと察知したら、全てのカードを貼って、次の遊びに切り替えます。



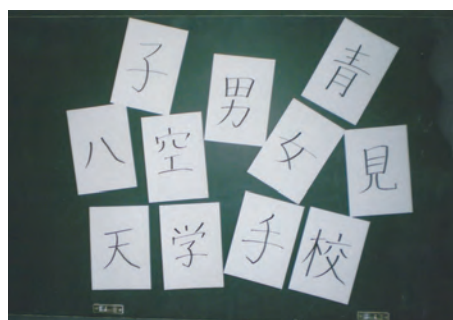
2. 熟語で文作り

ある授業では、黒板に貼られたカードは、「子」「空」「男」「女」「見」「手」「八」「青」「学」「天」「校」の11枚でした。「このカードを2枚つなげると、どんなことばができるかな？」と声がけしました。

すぐに、「学校」「青空」「女子」「男子」「男女」が発表されました。「生活科〇〇ってなかったかな？」とヒントを出すと、「見学」に気づきました。更に、「空手」と書いて、「からて」と読むんだけど、習っている人はいないかな……。

カードで確かめながら、これらのことばを黒板に書き、ノートに練習してもらいます。文を作れる子は、文作りに挑戦です。

- ・青空をえがく
- ・女子校に行く
- ・空手を見学する
- ・男女でデートする



熟語探しは、カードを15枚くらいに増やしたり、平仮名を入れて「女の子」のようなつなぎ方も可能にしたりできます。まず、カードを作ることから始めましょう。2、3年生くらいでも工夫しだいで十分楽しめます。

次号（1月発行予定）に続く。

次号では「三行ばなし」を紹介予定。

本誌の デザイン

『小学国語通信 ことばだより』では、デザインに季節ごとの「かさねの色目」（平安時代以降の服飾文化に用いられた色彩）をイメージした配色を用いています。今号では、秋のかさねの色目の中から、菊花のつばみの色を表した「蒼菊」を選びました。ぜひ次号のデザインもご覧くださいと幸いに存じます。

※「かさねの色目」の組み合わせには、諸説あります。

小学国語通信 ことばだより Vol.10 2022（令和4）年11月発行

教育出版株式会社 編集局 国語科

〒135-0063 東京都江東区有明3-4-10 TFT ビル西館

TEL：03-5579-6278（代表）