国立大学法人
大阪教育大学

附属天王寺小学校　大久保　亨
多文化教育系　　村井　隆人

国語科における真正の学びの実現～社会参画学習からSTEAM教育へ～

研究主題設定の背景

本研究での目的は、国語科の学習において自分たちの社会と密接するような真正の課題を設定しPBL学習を行うことで、児童が物語を読む意味や意義を自分たちで見出し、主体性を発揮して創造的な学びを生み出す姿が期待できるのではないかという仮定を実証することである。また、現代的な課題でもある紙の本の売れ行きが悪いという書店側の課題解決の一助となるような取り組みを行う中で、課題解決の方策として自分たちが魅力を伝えるために作品を読解するという動機づけを設定し、読書に親しもうとする姿もねらいとしている。

昨年度の研究交流会で発表した研究では、宮沢賢治の「注文の多い料理店」において視点人物を変えて物語を捉え直し、自分たちで物語を再構成するという課題を設定し、ICT機器を駆使した制作過程で、図画工作科、音楽科などの教科と結び付けながらデジタル絵本を制作させた。物語に浸り、作品制作に没頭する児童も見られたが、個々人が自らの学びを価値付けし、協働活動の中で責任をもって取り組んでいる児童は多くなかった。その原因として「目的意識がもちにくい単元課題設定」「手続き的知識の不足」の２つの課題を挙げる。それらを解決するため、本研究では６年生総合のテーマであるキャリア教育の側面と現代的な課題を取り上げ、実際に社会に参画するという真正の学びのアプローチを構想している。

国語科の学習における資質能力の向上、ひいては深い学びを実現するために、キャリア教育と現代的な課題の解決にフックをかけることで、教科の枠を超える汎用的な能力（コンピテンシー）が向上する兆しがみられるような実践をめざす。また、書店に展示するという社会参画を行う中で、未知の課題解決に臨む創造的な思考・態度を育むことも視座している。

2つの学習指導の観点

文学的文章の読みの方略指導や学習指導の観点

自立した読み手のための足場かけ

「理解の方法：方略」の提供と協働的な読みの活動を促進する学習指導システムの検討

【方略の提供：方略の2つの側面】
① テクストと向き合うための方略…自らの課題を解決するための道具（目的意識）
→作品の魅力を伝えるための道具
② テクストの特徴に関する方略……テクストの魅力を紐解くための道具（教材性）
→作品の魅力を理解するための道具

【学習指導システムの検討：ジグソー学習法による授業展開の提案】
① 個人またはグループで選択した方略をもとに作品を読み解き、考えを形成する。
② 他の方略を選択したグループと交流を行い、その際得た視点を持ち寄り、考えを再形成する。

本実践で提示した4つの方略

パフォーマンス課題による文学作品の学習指導の観点

読みの必要感を保証する真正の課題

「真正性」があること・・・文学を読むことそのものの楽しみ/現実世界との接点

【文学的営為としての学習観】
文学営為とは文学へ関与する行為のことである。生産・仲介・受容・加工があるとされているが本実践では、児童が仲介（書店）・受容（読者）・加工（解説）を担うことを提案とする。
① 仲介（書店）：多くの人に読んでもらう、発信するための取り組み
② 受容（読者）：作品を楽しむ・生き方を見つめる・作品に価値付けを行う
③ 加工（解説）：作品に付加価値をもたらす・価値を広める

【STEAM教育の視点】
① 書店における販売促進に携わる取り組みの中で、未知の課題に挑む問題解決能力を育む。
② 売り上げデータやアンケート結果を分析する中で、取り組みの成果と課題について省察する。

本実践で児童が担う文学営為

プロジェクトの計画
①本を選ぶ（7月～8月）
②作品を読む（7月～8月）
③「やまなし」をモデルに試作する（9月）
④ポップ・ポスターを作る（9月）
⑤展示しにいく（10月）
⑥売上・アンケートを分析する（10月）

2つの学習指導の評価

読解に関する評価（方略の獲得と協働的な読みの獲得）

宮沢賢治作品を読み解く中で、教師が設定した4つの方略を用いること、他者との交流の中で自分の考えを形成することを評価の軸とする。
・自分で選択した読みの方略を用いて、作品の魅力について自分の考えをもつことができる。
・他者が選択した読みの方略に基づく考えを取り入れて、作品の魅力について考えをもつことができる。
・4つの方略の視点や、他者の考えを取り入れて、物語の主題について自分の考えをもつことができる。

パフォーマンスの評価（他者評価を踏まえた自己評価）

成果物の評価を見取りやすくするために、単元導入で一度成果物を作成し、学習後の成果物と比べることができるようにする。その上で、以下の評価軸を設定する。

・売り上げ（冊数）　・購入者の満足度（アンケート）　・作品のクオリティ（学習前後の成果物比較）

これらを総合的に踏まえて、自らのパフォーマンスをふり返り、自己評価をする機会を設ける。評価のルーブリックは導入時に個別に設定する。

授業実践【P課題：宮沢賢治作品の魅力を伝えよう】

真正の課題設定と単元導入の仕掛け

宮沢賢治作品を教科書で学ぶことを前提に、宮沢賢治の作家デビュー100周年ということをきっかけに、賢治作品の魅力を伝えるという課題設定を行う。伝える場を「書店」と設定することで、真正性の高い学習の動機づけを行う。また、書店の数が減少しているという現代的諸課題に挑むという未知の課題への挑戦意欲を内発的動機付けとして機能するように提示する。その上で次の2つの仕掛けを行った。

① 魅力的な課題提示：社会と繋がる場の提供

本プロジェクトを行うにあたり、児童が課題をつかみやすくするために、あらかじめ教師の方で、母体となる場を2か所設定した。
それにより、自分たちが取り組む活動の成果物が実際の書店に並ぶという見通しをもち、活動に対する目的意識を明確にもたせた。また、実際に社会性の高い書店に作品を置くことから、相手意識をもつことや自らが本を読まなければならないという読書への動機づけを行うこともねらいとした。実際に宮沢賢治作品は作品数が多く、多読へとつながる機会にもなった。

③ 多読への誘い：書店によって異なる宮沢賢治作品

本プロジェクトは複数の書店とかかわりを持つことから、書店によって扱っている宮沢賢治作品が異なる。そのため、書店にある本の中から選書することとなり、未知の作品と出合うきっかけとなる。また、自らの足で書店に足を運び多読へとつなげることもねらいとする。

② 自分たちで社会に参画したくなる仕掛け

教師が用意した2つの店舗だけでは全員分の作品を置くことが難しいことを共有し、自分の家の近くに書店があるかを問うことで、自分たちで書店に行きたくなるようにした。また、町の書店の数が減少しているという（現代的諸課題）ことから、書店のためにできることは何か、という視点でも本実践を捉えることができるようにすることで、自分たちの近所の書店に足を運びたくなるようにした。
夏休みの時間を利用して、有志のメンバーで以下の2つを家の近くの書店で調査するという課題を提示した。
① 書店に宮沢賢治作品があるかどうか　② 児童が作成したポップやポスターを展示させてくれるか。
上記の2つに当てはまる書店には教師作成の依頼書と企画書をもたせ、自分たちで交渉しに行くようにした。
その結果、大阪府下で33店舗の協力を得ることができた。

交渉の様子

「やまなし」の授業実践

本校採択の光村図書（6年）に掲載されている「やまなし（宮沢賢治）」を教材として、授業を展開していった。

子どもの問いと方略を軸にした単元計画

本校採択の光村図書（6年）に掲載されている「やまなし（宮沢賢治）」を教材として、授業を展開していった。
① 初発の感想を交流する。（問いづくり）
② 物語の概要を捉える。（物語の設定）
③ ①の問いに対する答えを考える。（問いを4つの視点に分類）
④ 読みの方略を選択し、個人で読む。
⑤ 方略ごとにグループで読む。
⑥ ジグソー型交流で、「やまなし」の魅力について考える。
⑦ 交流したことを基に、「やまなし」の魅力について自分の考えをもつ。

ジグソー型学習を活性化する手立て

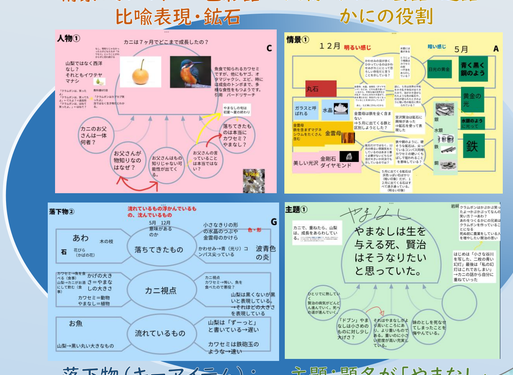
ジグソー型学習で協働的な学びを行うためには、4つの読みの方略それぞれが機能する必要がある。その手立てとして、カンファレンスカードを提示した。

例）人物：かに視点でみる良さや効果は何かあるのかな。
主題：どうして題名は「やまなし」なのかな。

グループでまとめたスライド

情景：オノマトペ・色彩語
比喩表現・鉱石

人物：かにの会話・造語
かにの役割



落下物（キーアイテム）：
かわせみとやまなしの対比

主題・題名が「やまなし」
である理由

ステークホルダーによる足場かけ

コピーライターによる講義

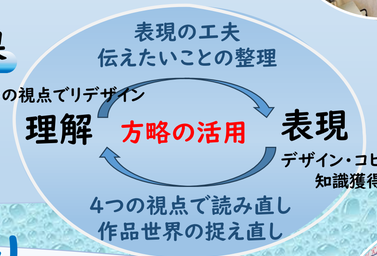
コピーライターによる講義の中では、主に言葉の見せ方について考える時間となった。作品を読んで自分が感じたことや伝えたいことを、どのような言葉で読み手に伝えるか、言葉の選択と使い方について学ぶ姿が見られた。
キャッチコピーを考える際には、「具体的であること」「相手意識をもつこと」「イメージ性が高い言葉を使うこと」を三原則とするとともに、お題に合わせて、自分たちが抱いた感想をいくつかのパターンに当てはめるレッスンを行った。
さらに、実際に添削してもらう中で読み手を意識する〈仲介〉の関与行為意識が見られた。

イラストレーターによる講義

イラストレーターによる講義の中では、主にデザイン・レイアウトの仕方について考える時間となった。作品の魅力を伝えるために、その特徴や世界観を演出するために、色やフォント、形にこだわることで、自分が伝えたいことが相手に伝わるということを学んだ。
デザインを考える際には、伝えたいイメージに合わせて色やイラスト、フォントなどを考えることが大切であるということを知り、自分たちが選んだ作品を再読する姿が見られた。
そして、実際に添削してもらう中で、読み手を意識する〈仲介〉の関与行為意識が見られた。

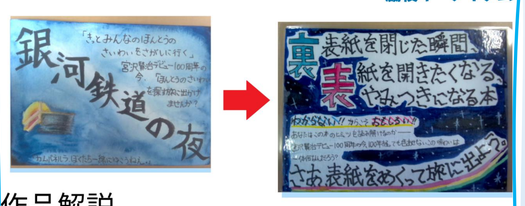
ステークホルダーと共同することで得られた効果

SH（ステークホルダー）による授業と「やまなし」の読解授業を並行で行ったことで、それまでは理解するための道具であった4つの方略が、表現するための道具として捉えられるようになった。それにより、作品を再読し、表現の工夫を試行錯誤する姿が見られた。



成果物の解説シート
～単元導入時に作成したものとの比較～

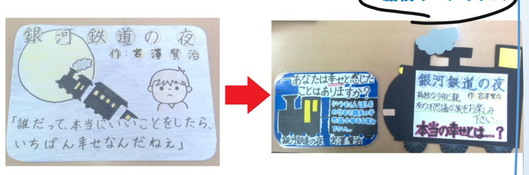
宮沢賢治PJ　完成作品解説シート　人物　主題　脇役キーアイテム



作品解説

「裏表紙を閉じた瞬間、表紙を開きたくなる」という言葉は「読み終わった（本を閉じた）瞬間、また読みたくなる（本を開きたく）なる」という意味です。宮沢賢治作品のあの奥が深く、サラッと読んだだけでは意味がわからない感じを表現するためにわざとこのような書き方を選びました。そして店頭でポップを読んでよく考えれば意味がわかり面白い！と思えるように「やみつきになる本」や「わからないからこそおもしろい」「あなたはこの本の秘密をよみとけるか」という言葉でさり気なくヒントを出しました。また、裏の字の青色は作品を一通り読んだ後の不思議な感じを表し、表の赤は青との対比をするとともにも一回読みたい！という気持ちを表しました。またイラストレーターの方に教えていただいた「ジャンプ率」にもこだわることで「文字が多い…」と思われて、ポップ自体を読んでもらえないということがないようにしました。他にも「裏表紙を閉じる」と「表紙を開く」という言葉で宮沢賢治の不思議な世界に読み込んでいく感じも伝われればいいなと思いました。あとは、「さあ、表紙をめくって旅にでよう」の文字を右上がりにすることで空高く舞い上がって壮大な旅にでる感じがでるように工夫しました。

宮沢賢治PJ　完成作品解説シート　情景　人物　主題　脇役キーアイテム



作品解説

前は、色鉛筆で全体を塗っていたから、あまり目立たなくて薄い作品になってしまったけれど、今回はマーカーメインで塗ったから、だいぶ目立ちやすい作品になったと思います。
そして、前までの作品は、キャッチコピーと言うよりも、セリフをそのまま抜き出している、適当に見えるような作品だったけれど、今回はさわらぎ先生やいづつ先生に教わったことを使って子供から大人まで、誰もが目につくような作品になったと思います。
今回こだわったところはキャッチコピーで、「あなたは幸せと感じたことはありますか?」や、「孤独な少年と親友の不思議な旅をお楽しみください…」などというように見る人に語りかけてドキッにと思わせるような作品になっています。
そして、母の子たちに私が気づかなかった魅力を教えてもらうことができて来ました。周りを全部こいいろでぬっていて、文字周りや絵の周りに少しだけ白を入れているから、文字と絵がめだちやすい、との事です。
そして、前までの作品は右に男の子の絵が書いてあったけれど、今回は男の子の絵を無くしました。なぜかというと、初めてポップを見た人は、それが誰か、何のために書いているのかなどがわからないと思うけど、機関車の絵だけ書くことで、銀河鉄道の夜を想像しやすいようにしています。

児童の振り返り
～制作・販売・成果分析を通して～

・夏休み前に、くまざわ書店に行って、契約を結んでから、早四ヶ月が経ちました。夏休みの間に、あまり読んだことが無かった宮沢賢治作品に触れてみて、あまりスッキリしない終わり方のものや、バットエンドの作品もあり、驚いたことも、覚えています。
そして、9月ごろに作った初めてのポップは、色鉛筆で絵を描き、自分で考えたキャッチコピーを書いていました。その時は、これで、本は売れるだろう、と考えていました。でも、みんなで見比べた時に、あまりにも色が薄く、印象に残らなかったことに気づき、少しショックを受けました。だからこそ、書店さんに飾ったポップは、絵の具と、クレヨンを使い、とても時間をかけたました。また、コピーライターさんや、イラストレーターさんから教わったことを、生かして作ることができました。
そして、書店さんからもらった売り上げ表には、14冊と書かれていました。大変なこともたくさんあったけど、アンケートの、言葉にたくさんのお褒めの言葉が書かれていて、頑張って良かったな、と思いました。
・今回の宮沢賢治プロジェクトは、書店様に協力していただき、私たちが作った宮沢賢治さんの書かれた本のポップやポスターを飾らせていただくことができました。
その中で、金曜日に授業の中で先生に見せていただいた書店ごとのアンケートの中で、一年生の保護者様から、絵本を買うつもりが、小説を買って読破することができました、今回の6年生のプロジェクトのおかげで、子どもが成長できました。と、感謝を書いてくださっているものがあり、プロジェクトを頑張って良かったなと思うことができました。
書店様に渡した手紙にも書かせていただきましたが、実際にそのような経験をさせていただいたことでついた力は、今後の学校生活の中でも、またそれ以外でも活用できるよう、頑張っていきたいと思います。

実際に書店に飾られている様子

成果

・単元を通して目的が明確であることから、その時々の学習内容がどのように成果物に影響していくのか、価値付けながら取り組む姿が見られた。
・真正性の高い課題設定が、作品を読む動機づけとして有効に作用し、自分が選んだ作品だけではなく、他者が選んだ作品にも手を伸ばす児童が多く見られた。
・ステークホルダーと共同することで、他者意識をもって成果物の作成に取り組むことができた。また、手続き的な知識（表現の工夫や作法）を身に付けさせることで、作品理解に立ち返り再読する児童が多く見られたことから、理解と表現が往還していることがわかった。
・STEAM教育の視点として、表現の際には図画工作科の資質能力を、成果分析の際には算数の資質能力を用いて課題に取り組む姿が見られた。それにより、教科を超えた学びに向かう（販売促進の手立てを創造する姿や分析結果から解決策を考える姿）実態が見られた。

課題

・4つの方略を「やまなし」の読解に駆使する児童の姿は見て取れたが、それらをほかの作品に用いているかどうかを見取ることが十分にできなかった。（作品から見取ることが難しかった）
・STEAM教育への接続を試みる際に、図画工作科としての評価軸や算数科としての評価軸を設定しておらず、教科の学びとして見取ることができなかった。

参考文献

・土山和久　（2020）文学的コンピテンシーを育成する授業の開発的研究　ー「文学営為」に見られる行為領域に着目してー
・西郷竹彦　（1994）宮沢賢治「やまなし」の世界
・畑山博　（1995）美しき死の日のために
・押野武志　（2000）　宮沢賢治の美学
・宮沢賢治イーハトーブ記念館（2024）1924年の春ー「春と修羅」「注文の多い料理店」観光100周年ー資料より