

広島大学学術情報リポジトリ

Hiroshima University Institutional Repository

Title	本質的な問いから考える単元カリキュラムの構想：読んで考えたことを伝えよう「ごんぎつね」 ようこそ新美南吉の世界へ
Author(s)	青木, 睦子
Citation	国語教育思想研究, 32 : 189 - 194
Issue Date	2023-12-01
DOI	
Self DOI	
URL	https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00054816
Right	
Relation	



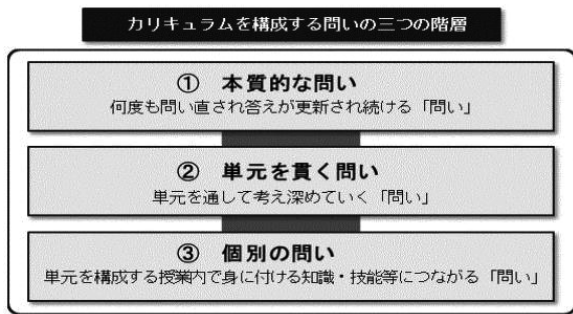
本質的な問いから考える単元カリキュラムの構想
 ―読んで考えたことを伝えよう「ごんぎつね」 ようこそ新美南吉の世界へ―

廿日市市立友和小学校 青木 睦子

キーワード：本質的な問い、言語活動の充実、カリキュラム・マネジメント

1. はじめに

AIやロボットが活躍する時代を見据えて、AIを活用したり創造力を働かせて生産性のある取組を行ったりすることが今後の社会において重要と考える。そのために、本質的な問いから学びをスタートさせ、言語活動の充実を図り主体的な学びにしていくことは意義深い。広島県教育資料第1章「学びの推進」によると、児童生徒一人一人が学びを自分事として捉え、興味をもって学び続けるには、質の高い問いの重要性が説かれている。教育資料によるとカリキュラムを構成する問いの3つの階層は次のように考えられている。



そこで国語科4学年「読んで考えたことを伝え合おう『ごんぎつね』～ようこそ新美南吉の世界へ～」では、本質的な問い「物語そのもののおもしろさやよさは、どこにあるのだろう」から学びをスタートさせ、本単元の重点指導項目を、学校学習指導要領国語編の第3学年及び第4学年の内容における〔思考力、判断力、表現力等〕の「C 読むこと」(1)指導事項オ「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」とし、他教科との関連を図りながらカリキュラム・マネジメントを行った。単元を貫く問いは「『ごんぎつね』の物語のおもしろさやよさはどこにあるのだろう」とし、個別の問いについては、「ごんぎつね」の物語を読んだの感想や気付きから課題を設定した。言語活動の充実としては、次のように考えた。人物の行動や気持ちなどを基に考えた「ごんぎつね」の物語のおもしろさ・よさを友達と交流し、並行読書として、新美南吉著

書の本を読み進め、その中で、物語のおもしろさやよさを感じた場面を他教科との連携を図り、図画工作科で立体作品に表す。その作品カードには、物語のおもしろさやよさを感じた理由を登場人物の行動や気持ちに着目して書く。そして、その作品を～ようこそ新美南吉の世界へ～と題して、総合的な学習の時間として4年生の「新美南吉博物館」を校内の図書室に設置して作品を展示し、本単元で学んだことを他学年に発信できるように考えた。

本質的な問いから学びをスタートさせ、交流・作品展示・他学年へ発信等の言語活動の充実を図ったカリキュラム・マネジメントを行うことは、「主体的な学び」を実現させ、4年生の「新美南吉博物館」を創ろうという生産性のある取組を生み出すことにつながると考える。

2. カリキュラムについて

単元計画は以下の通りである。

単元計画(全13時間) ⁴⁾	
時 ⁴⁾	学習活動 ⁴⁾
1 ⁴⁾	○学習のねらいや進め方を捉え、学習の見通しをもつ。 ⁴⁾
2 ⁴⁾	○新美南吉の著書や立体作品と作品カードから、「新美南吉の世界へみんなを案内する博物館をつくろう」という言語活動の見通しをもつ。 ⁴⁾
3 ⁴⁾	○単元計画を立てる。 ⁴⁾
4 ⁴⁾	○問いについて考える。 ⁴⁾
5 ⁴⁾	【本質的な問い】 ⁴⁾ 物語のおもしろさやよさはどこにあるのだろう。 ⁴⁾
6 ⁴⁾	【単元を貫く問い】 ⁴⁾ 「ごんぎつね」の物語のおもしろさやよさはどこにあるのだろう。 ⁴⁾
7 ⁴⁾	○物語の初発の感想からみんなの課題と個人の課題を設定する。【個別の問い】 ⁴⁾
8 ⁴⁾	○課題を解決する。 ⁴⁾
9 ⁴⁾	○物語の時・場所・登場人物・出来事・あらすじを考える。 ⁴⁾
10 ⁴⁾	○物語の人間関係を作成する。 ⁴⁾
11 ⁴⁾	○みんなの課題を一斉学習により解決した考えを基にして、個人の課題を解決する。 ⁴⁾
12 ⁴⁾	○みんなの課題や個人の問いを解決したことを基にして、「ごんぎつね」の物語のおもしろさやよさがどこにあるのか自分の考えをまとめる。 ⁴⁾
13 ⁴⁾	○これまでの学習を基に主題を捉え、「ごんぎつね」の物語のおもしろさやよさについて考えたことを交流する。【単元を貫く問い】 ⁴⁾
14 ⁴⁾	○これまで読んだ新美南吉の物語のおもしろさやよさを交流する。 ⁴⁾
15 ⁴⁾	○これまでの学習を振り返り、新美南吉の物語を読んで理解したことに基づいて、物語のおもしろさやよさをまとめる。【本質的な問い】 ⁴⁾
16 ⁴⁾	○他教科との関連 ⁴⁾
17 ⁴⁾	○総合的な学習の時間「新美南吉博物館をつくろう」では、どのような博物館にするのか構想を練り準備を行う。 ⁴⁾
18 ⁴⁾	○国語工作科「本から飛び出した物語」の単元において、新美南吉の著書で好きな場面を立体作品として作成し、物語のおもしろさやよさを「作品カード」にまとめる。 ⁴⁾

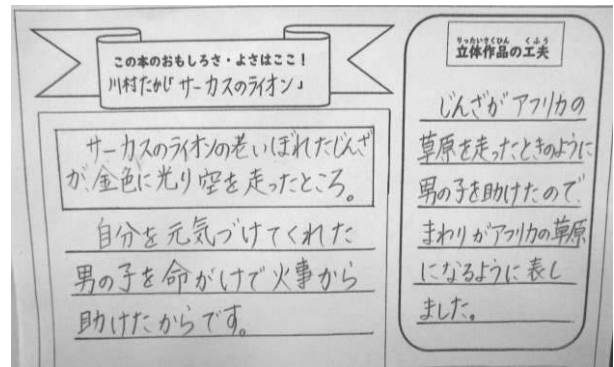
指導者が計画した単元計画を基にして、児童と共に学習計画を作成していった。児童と共に学習計画を立てることにより、児童は主体的に学習を進めることができた。

＜児童と考えた学習計画＞

跳んで考えたてを伝言でおおう
「ごんぎつね」
川村たけし サークスのライオン

サーカスのライオンの若いほれたじげ
が金色に光り空を走ったところ。
自分を元気づけてくれた
男の子を命がけて火事から
助けたからです。

① 跳んで考えたてを伝言でおおう
② 物語の筋をたどる
③ 登場人物の役割をたどる
④ 登場人物の気持ちをたどる
⑤ 登場人物の行動をたどる
⑥ 登場人物の言葉や行動をたどる
⑦ 登場人物の行動や言葉の理由をたどる
⑧ 登場人物の行動や言葉の理由をたどる
⑨ 登場人物の行動や言葉の理由をたどる
⑩ 登場人物の行動や言葉の理由をたどる



本単元に入る前に、家庭学習において予習で学習した「ごんぎつね」の初発の感想から、課題を発見させ、人数が多かった課題をみんなの課題とし、少数派の課題については個人の課題として学習計画に位置付けた。

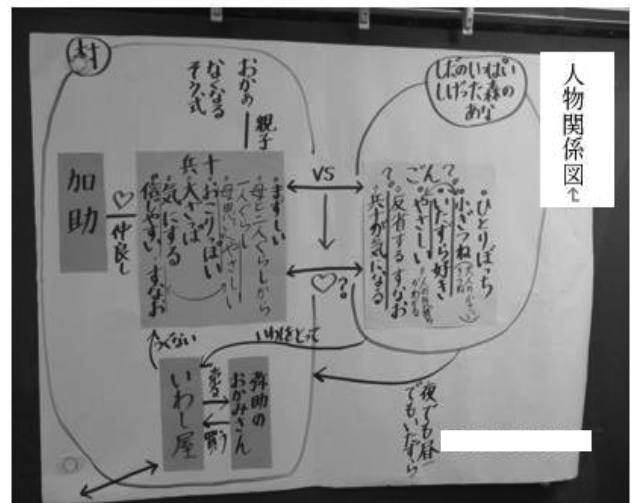
4. 情報収集・整理・分析

場面の設定では、時、場所、人物、山場のきつかけとなった出来事、あらすじをまとめる学習プリントに気付きや質問の欄を設け、つぶやきを大切にしながら授業を進めていった。人物関係図で人物の関係をとらえることができ、課題を解決する土台にすることができた。

＜場面の設定＞

時	場所	人物	場面の設定
初発のとき	山中のお城のよう	おみきさん、いっし屋	おみきさんがお城のよう
...

＜人物関係図＞



3. 課題設定

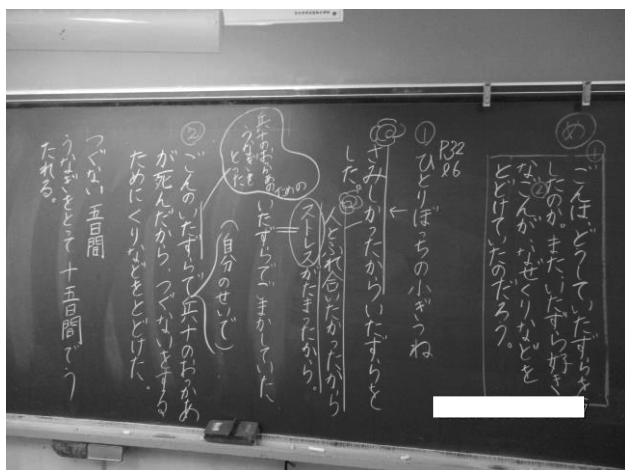
単元の導入場面で「物語のおもしろさやよさは、どこにあるのだろう」という本質的な問いから「ごんぎつね」のおもしろさやよさを見つけて伝え合い、新美南吉のその他の著書のおもしろさやよさを学び、学んだことを他の学年に「新美南吉博物館」として図書室に設置して、発信していこうという言語活動を指導者側からはたらきかけた。

児童が博物館のイメージがもてるように、ICT 機器を活用させ、「新美南吉記念館」のホームページを閲覧させた。

また、3年時に学習した物語「サーカスのライオン」のおもしろさが伝わる立体作品を指導者が見本として作成、提示することにより児童は言語活動のイメージをもつことができた。学びのゴールのイメージ化は目的意識をもった主体的な学びにつながると思える。



<みんなの課題 板書>



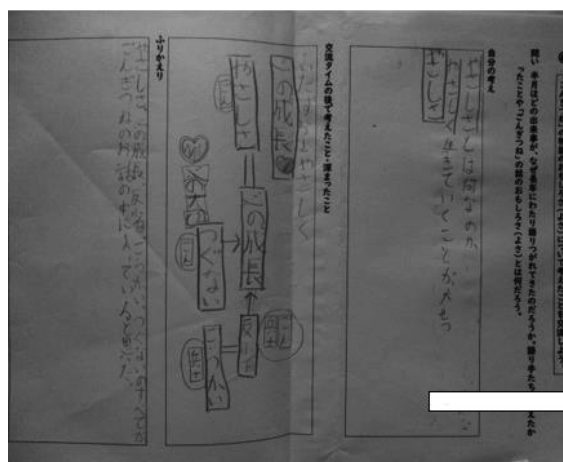
児童の中で一番多かった課題は、「ごんはどうしていたずらをしたのか。」という問いであった。さみしかったから、人とふれあいたかったから、ストレスがたまっていたからいたずらでごまかしていた等の意見が出された。みんなの課題を解決した後で、個人の課題については、自分が取り組みたい課題から取り寄せ、途中で交流タイムを取りながら学びを確かめたり深めたりできるような学習環境を整えた。

5. まとめ・創造・表現

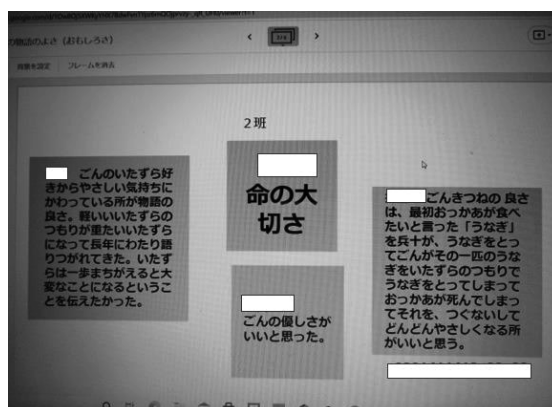
指導計画の12時間目には、「ごんぎつね」の物語のおもしろさ・よさについて学習プリントに自分の考えを記述した後、ICT機器を活用し、GoogleのJamboardでグループごとに意見を交流後、全体交流を行った。その際、質問をし合い、学びを深めていけるようにした。ここでの協働学習では、「～はどういうことですか。くわしく教えてください。」「どうして～ですか。」「～は……ですか。……ではないですか。」という質問の文型と

くわしく・理由・確かめというキーワードを提示することで、質問をしやすくし、学びを深めていけるようにした。

<児童の学習プリント>



<GoogleのJamboardを活用した協働学習>



<指導計画12時間目の板書>

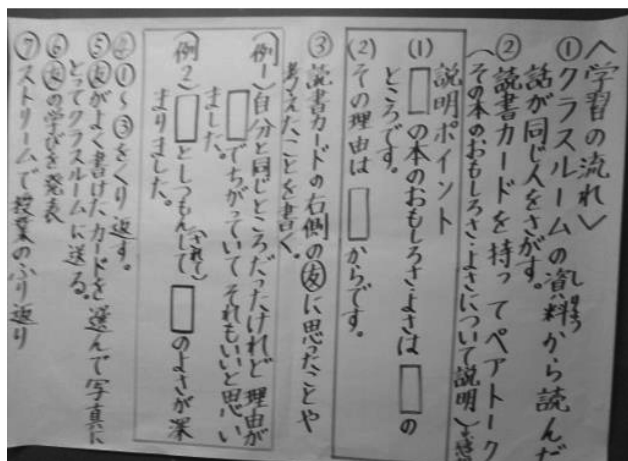


<児童の意見交流より>

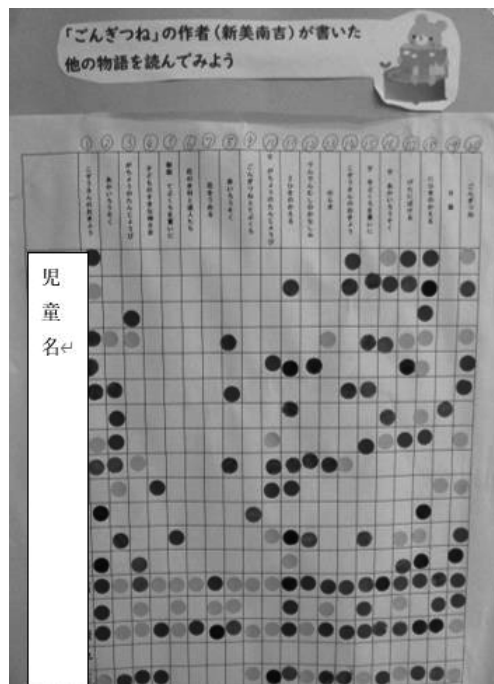
- c 1 「ごんぎつねの物語のよさは、やさしさです。」
- c 2 「質問があって、やさしさとは、どういうことですか。」
- c 3 「いたずらからつぐないに変わってきたことがやさしさです。」
- c 4 「つながります。いたずらからつぐないに変わったのは心が成長したからだと思います。」
- c 5 「他の考えで、兵十はごんをうったことを後悔していると思います。これもやさしさだと思います。」
- c 6 「つながります。兵十も心が成長したんじゃないですか。」
- c 7 「まとめると、ごんと兵十のやさしさがつながって、最後は分かりあえたと思います。」
- c 8 「ごんぎつねの物語のよさは、すぐに疑うと後悔すると伝えたかったことだと思います。」
- c 9 「他の考えで、兵十がごんのくりにもっと早く気付いていたら撃たなかったと思います。だから、よく見て確かめることが大切ということが、物語のよさです。」
- c 10 「他の考えで、いたずらは、一步間違えると大変なることを伝えたかったことが、物語のよさです。」
- c 11 「似ていて、命の大切さを伝えたかったことが、物語のよさだと思います。」

このように、質問や友達の考えから関連付けて考えることにより、考えを広げたり深めたりして「ごんぎつね」の物語のおもしろさやよさについて交流することができた。

<指導計画13時間目の学習の流れ>

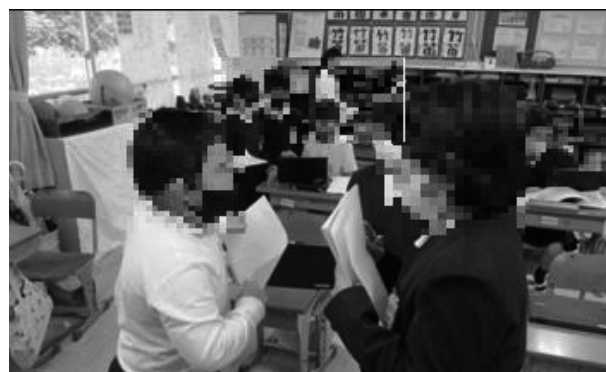


<Google の Classroom の資料>



指導計画の13時間目には、ICT機器を活用しGoogleのClassroomの資料(新美南吉の著書を読んだ後、名簿の著書欄にシールを貼っていったもので教室にも掲示)を参照し、新美南吉の著書から同じ本を並行読書で読んだ友達を探し、その本のよさやおもしろさを交流して、読みを確かめたり深めたりすることができた。「物語のおもしろさやよさはどこにあるのだろう」という本質的な問いに対して、「生き方を考えるよさがある」「想像が広がるよさがある」と捉えている児童が見られた。

<児童が交流している様子>



休憩時間、クイズに答えたい低学年の希望をかなえるために、高学年が自発的に読み聞かせを行っていた。



6. おわりに

「物語のおもしろさやよさは、どこにあるのだろう」という本質的な問いにより、児童は並行読書で新美南吉著書の本のおもしろさやよさを発見しようと目的意識をもって読むことができた。自分の読みを確かめたり深めたりするために、ICT 機器を活用した協働学習は有効であった。カリキュラム・マネジメントを行い、新美南吉の著書のおもしろさを図画工作科で立体作品に表し、「新美南吉博物館をつくろう」と生産的な活動で全校に学んだことを発信したいという言語活動で、学習意欲を継続させることができた。「新美南吉博物館」で、新美南吉の著書を読んだら答えることができるクイズを設置したり作品のおもしろさやよさが書かれた作品カードと立体作品を新美南吉の著書と共に展示したりすることで、自然発生的に高学年が低学年に読み聞かせをする場面が見られた。本質的な問いからスタートした学びは、カリキュラム・マネジメントや ICT 機器を活用した協働学習、充実した言語活動により、これからの時代に必要とされるかかわりあう力や生み出す力を養うことにつながると考えられる。

参考文献

- 難波博孝(2018)『ナンバ先生のやさしくわかる論理の授業』明治図書
- 山元隆春・難波博孝・山元悦子・千々岩弘一(2020)『あたらしい国語科教育学の基礎』溪水社
- 青木伸生(2017)『フレームリーディングで文学の授業づくり』明治図書
- 広島県教育資料『第1章「学びの変革」の推進』