

2 2	碧海	知立南中学校	名前 ハヤシ トヨヒサ 林 豊久
分科会番号	1 9	分科会名	読書・学校図書館

学びの楽しさを実感し、考えを豊かにする生徒の育成

—図書館との連携を軸にした中2国語「広げよう“読書の世界”」の実践を通して—

1 はじめに

近年、中学生の読書離れが進み、学校現場においても読書機会の確保と読書意欲の向上が課題となっている。学校図書館には豊富な蔵書があり、図書推進員の支援を受けられることから、授業と図書館における活動を結び付けることで、生徒の読書への関心を高め、学習意欲へとつなげることができると考える。

また、国語の学習では、「書くこと」や「話すこと」に苦手意識をもつ生徒が多く、自分の考えを整理したり、表現したりすることに不安を感じている。そのため、他者との関わりを通して考えを広げたり深めたりできる機会の設定が必要である。

そこで本研究では、学校図書館や地域の図書館との連携を軸に学習を構想した。仲間との話し合いを通して考えを広げるとともに、学習の成果として本の紹介動画を制作し、それらを実際に図書館で活用してもらう機会を設ける。これにより、生徒が学びの成果を実感しながら主体的に課題に取り組み、考えを広げて発展させる姿を目指して、本研究を次のように設定した。

学びの楽しさを実感し、考えを豊かにする生徒の育成

—図書館との連携を軸にした中2国語「広げよう“読書の世界”」の実践を通して—

2 研究計画

(1) 目指す生徒像

「学びの楽しさを実感し、考えを豊かにする生徒」

目指す生徒像	定義
学びの楽しさを実感する生徒	主体的に取り組んだり、達成感を得たりして、学ぶ楽しさを実感できる生徒。
考えを豊かにする生徒	漠然とした考えを整理することで明確にし、自分の思いや考えを的確に捉えながら、仲間と意見を交わして新しい考えに出会い、自分の考えを広げ発展させる生徒。

(2) 仮説と手立て

仮説1 生徒の身近にあるものをもとにした学習課題を設定したり、学校図書館や地域の図書館と連携をして授業で取り組んだ成果物が実際に活用され、さまざまな人の目に触れる機会を設定したりすれば、学びの楽しさを実感することができるだろう。

〈手立て①—1〉生徒の身近にあるものをもとにした学習課題の設定

生徒が「やってみたい」「考えてみたい」という思いをもって主体的に学習に取り組むことができるよう、生徒が授業や放課に身近に利用できる学校図書館を題材にした学習課題を設定する。

〈手立て①—2〉学校図書館や地域の図書館との連携

生徒の学習意欲を向上させ、主体的に学習に取り組もうとする姿勢を育むために、学校図書館の推進員をゲストに招いたり、地域の図書館（知立市図書館）から本を借りたりする。

〈手立て①—3〉生徒の学びの成果が活用される場の設定

単元の終わりには、生徒が学びの達成感を得られるように、自身が学習課題に対して作成した成果物を校内や地域の図書館で活用してもらう場を設ける。

仮説 2 考えを整理するために課題に応じたシンキングツールを活用したり、自分の考えを仲間と共有して検討する場を設けたりすれば、考えを整理して明確にし、自分の考えを発展させることができるだろう。

〈手立て②—1〉考えを整理するためのシンキングツールの活用

物語の面白さを分析したり、自分の考えを整理して明確にしたりすることができるように、学習課題に応じたシンキングツール（学習用アプリ「ロイロノート」既存のもの）を活用する。

〈手立て②—2〉周囲の仲間と考えを共有して検討する場の設定

自分では思いつかなかった考え方に会えることができるように、ペア活動や4人組でのグループ活動を学習課題に応じて設定する。

（3）単元構想【資料1】

生徒の学習活動（①～⑩は時数）	具体的手立て
単元の見通しをもとう ①南中の図書室の魅力や課題について話し合おう ・たくさんの本があるよ。いつも新しい本が置いてあるね。 ・やっぱり時間がないから利用者は少ないね。 ・利用者を増やすにはどうしたらいいのかな。	・生徒が関心をもって学習に取り組めるよう、身近にある図書室の魅力や課題について話し合える場を設ける。 【手立て①—1】
単元を貫く課題：学校図書館を盛り上げるために、紹介動画を作ろう！	
作品「ヒューマノイド」の面白さを分析しよう！ ②「物語の面白さ」って何だろう？ ・面白さって、人によって違うんじゃない？ ・どこに注目すれば面白さが分かるのかな。 ・面白いキャラクターがいると話が膨らみやすいと思うよ。 ・物語の展開や世界観が大切なんだな。 ・ただ楽しいだけでなく、考えさせられるところがあると面白いよね。 ③④『ヒューマノイド』の面白さを分析しよう ・この部分は、後半の表現につながっているよ。 ・タクジの考え方は中学生らしくないね。でも、主人公は思春期の中学生らしいな。共感がしやすいね。 ・予想外の展開のように、読者が惹きつけられる構成も大事だと思う。	・物語の面白さの理由を明確にするためにシンキングツール（くらげチャート）を活用する 【手立て②—1】 ・新しい考え方に会ったり、自分の意見に自信をもてたりするようにペア活動やグループ活動の場を設ける。 【手立て②—2】 ・物語を具体的に分析するために、シンキングツール（フィッシュボーン図）を活用する。 【手立て②—1】 ・「物語の面白さとは何か」について、自分なりの考えをもてるように、ペアやグループで話し合う機会を設ける。 【手立て②—2】
紹介動画を作成しよう！ ⑤紹介動画のための関連図書を見つけよう ・「ヒューマノイド」に関わるテーマは何かがあるかな。 ・この本も面白そうだけど、もっと他の本を探してみたいな。 ⑥選んだ本の“面白さ”を分析しよう ・この本の面白さは何だろう？ ・まずは物語の構成を考えてみよう。 ・この話の雰囲気大切にするために、どういう動画にしようか。 ⑦⑧⑨紹介動画を作成しよう ・どんな動画の構成にしようかな。 ・観た人に興味をもってもらうためには、どうしたらいいかな。 ・どの場面を山場にもってこようかな。	・「ヒューマノイド」に関わる本を探すにあたり、図書推進委員から本の探し方を学ぶ機会を設ける。 【手立て①—2】 ・より多くの本に触れることができるよう、知立市図書館の司書に選定してもらった本を紹介する。 【手立て①—2】 ・前時までに使用したシンキングツール（フィッシュボーン図）を用いて、物語の面白さを分析する場を設ける。 【手立て②—1】 ・動画構成を検討する際、視覚的に捉えられるようシンキングツール（プロット図）を活用する。 【手立て②—1】 ・表現の工夫や構成について助言を送り合えるペア活動やグループ活動の場を設ける。 【手立て②—2】
学びの成果を確認しよう ⑩図書推進員と報告会を開こう ・紹介動画を観てもらった反応はどうか。 ・作った動画がいろいろな人に観てもらえるのはうれしいな。	・図書委員や図書推進員と連携し、紹介動画を校内や図書室で流す機会を設ける 【手立て①—3】 ・学びの達成感を得られるように、図書推進員からフィードバックを受けられる機会を設ける。 【手立て①—2、①—3】

(4) 抽出生徒の設定

〈生徒Aの実態〉

「物語を読むこと」は好きだが、「書くこと」や「話すこと」に苦手意識があり、自分の考えや思いをうまく伝えることに不安を感じている。

〈生徒Aに期待する姿〉

読書への関心を生かして主体的に学習に取り組み、仲間との対話を通して自分の考えを整理・発展させながら表現できるようになってほしい。

3 研究の実践と考察

(1) 「やってみたい」思いをもつ生徒たち【手立て①—1】

第1時の導入として、南中の図書室の魅力と課題について話し合った。生徒たちは蔵書の豊富さや図書推進員の親しみやすさを挙げる一方で、利用者数の少なさや本選びの難しさなどを課題として捉えた。その解決策を考える中で、生徒Aが「本を紹介する動画やポスターを作るのはどうか」と提案した。他の生徒からは「動画を作りたい」と前向きな反応が見られ、盛り上がりを見せた。

生徒Aは、この話し合いを振り返り、「私の意見にKさんがいいねって言ってくれたのがうれしかった」「いい動画を作りたい」と記述し、自分の意見がクラスの仲間に認められたことで、学習に前向きになったことが分かる（資料2）。

私の意見にKさんがいいねって言ってくれたことがうれしかった。動画をつくったことはないから、うまく作れるかわからないけどいい動画を作りたいなって思いました。

【資料2 生徒Aの振り返り】

(2) 「物語の面白さとは何か」を考える生徒A【手立て②—1・②—2】

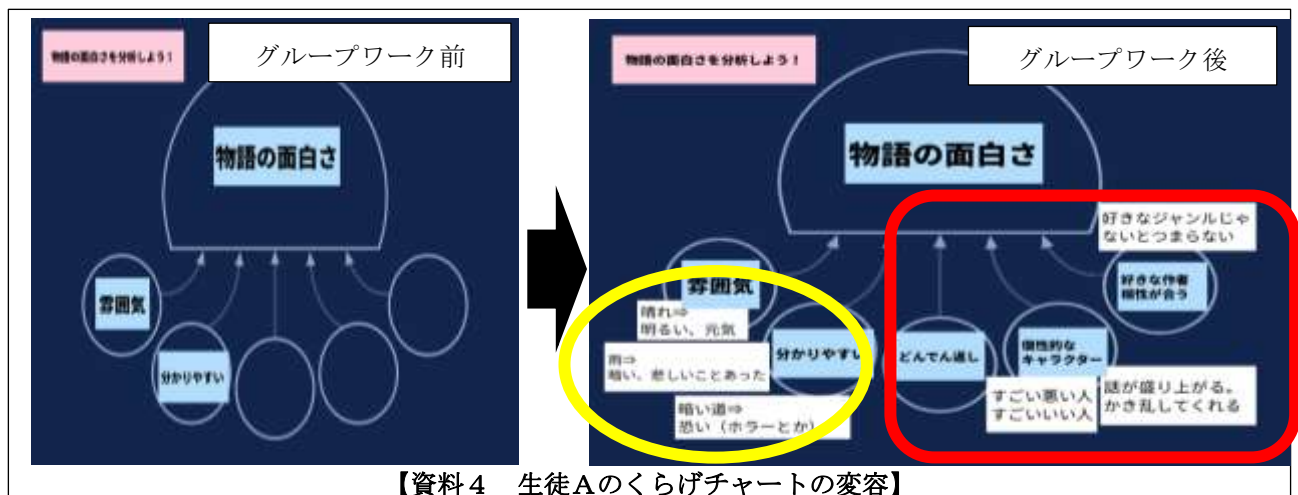
第2時からの学習では、物語の面白さを分析する練習として、単元「ヒューマノイド」を活用することを伝えた。本文を読み始める前に、教師が用意した1分間の動画を観る時間を設けた（資料3）。生徒からは「すごい！」「映画の宣伝みたい」といった反応が得られた。今回作成した動画は、全て生徒が持っているタブレット端末で作れることを伝えると、生徒たちは、より興味をもった。



【資料3 教師が作成した動画の一場面】

その後、生徒たちに「物語の面白さとは何だろう」と問いかけ、グループでシンキングツール（くらげチャート）を用いてまとめる活動を行った。

話し合いが終わった後、生徒Aが追加したい内容を自主的に書き加える様子が見られた。「雰囲気」の具体的な情景描写の例（資料4丸部）と「どんでん返し」「個性的なキャラクター」「好きな作者が書いている」といった新しく出会った考えを書き加えていた（資料4四角部）。

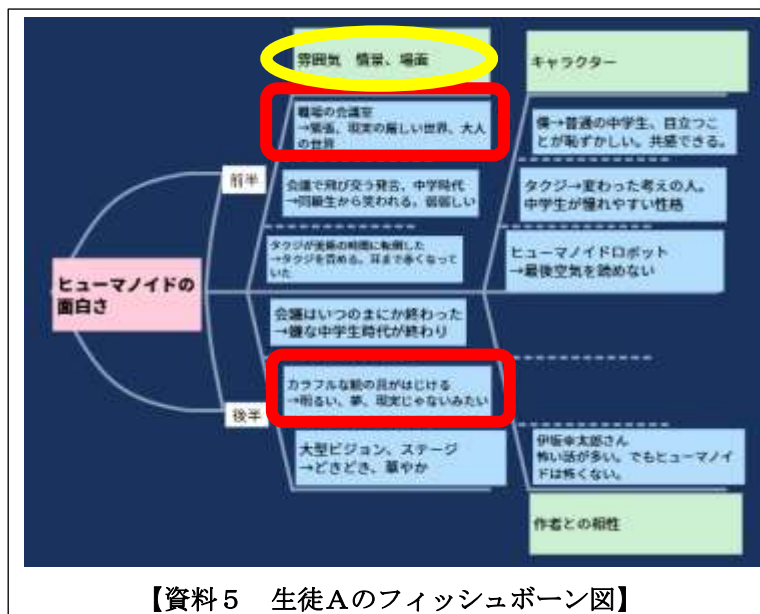


【資料4 生徒Aのくらげチャートの変容】

（３）作品の面白さを分析する生徒A【手立て②—１】

第３・４時は、「ヒューマノイド」を読み込み、その面白さの要因をシンキングツール（フィッシュボーン図）にまとめる時間とした。フィッシュボーン図は、自分が考えた物語の面白さの項目を基に作成するよう伝えた。生徒Aは、真剣な表情で本文を読み、資料５のような分析を行った。

振り返りには、生徒Aがフィッシュボーン図に情景描写を整理しながらまとめることで、物語の序盤から終盤にかけて「明るさ」をイメージできる情景描写が増えていることに気付いたことが記されていた（資料６下線部）。また、この時間で「なんとなく」という漠然とした考えを明確にできたことが分かる（資料６波線部）。



【資料５ 生徒Aのフィッシュボーン図】

ヒューマノイドは、最初は暗い情景描写ばかりだったけど、後半は明るさを伝える情景描写がたくさんあって、タラジとも再会ができてハッピーエンドの雰囲気になっていると思いました。私は最初にヒューマノイドを読んだときに、なんとなく好きだなんて思ったただけだけど、今日の授業で一つ一つの場面や情景について整理しながら考えられました。私はハッピーエンドが好きだから、この「ヒューマノイド」は面白いと思いました。

【資料６ 生徒Aの振り返り】

（４）動画で紹介するための関連図書を探す生徒A【手立て①—１・①—２】

第５時は図書室で実施した。事前に図書推進員と知立市図書館に依頼し、「ヒューマノイド」のテーマに関連する本を集めた関連図書コーナーを設置した（写真１）。

まず、図書推進員が本を探すポイントについて説明し（資料７）、「知立南中学校の図書室を盛り上げてほしい」と呼びかけた。その後、生徒たちはグループごとに『ヒューマノイド』の印象的な場面やテーマをもとに関連する本を探した。

生徒Aのグループは、本文からキーワードを抽出し、それを手がかりに本を探す方法を選択した。教科書を繰り返し読みながらキーワードを整理した後、本探しを始め、生徒Aは「成長」をテーマに設定し、図書推進員に積極的に相談しながら関連図書を探していた。

生徒Aの授業の振り返りには、「本についている帯は内容が分かりやすく書かれていることが分かりました」とあり、推進員の助言を受けたことにより、帯から情報を



【写真１ 関連図書コーナー】



【資料７ 図書推進員による説明】

（探し方のポイント）

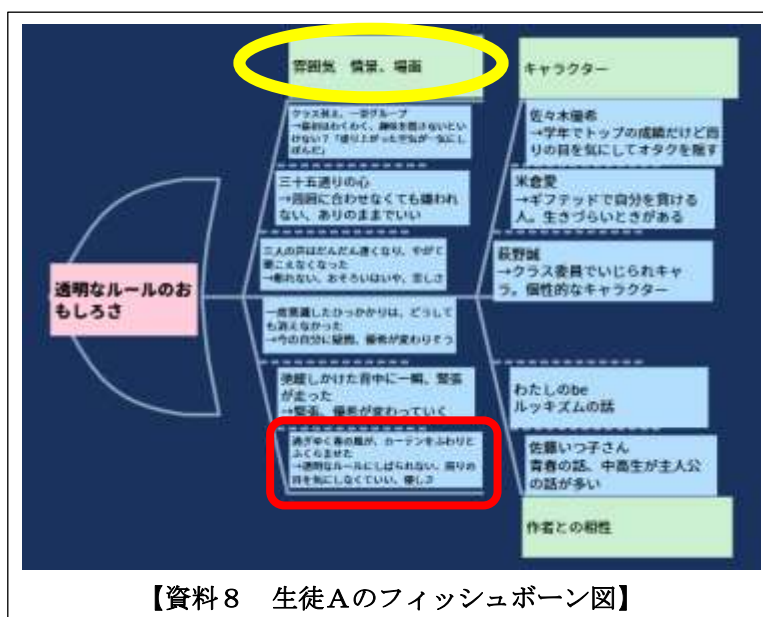
- 1 裏表紙のあらすじから、どのような内容なのか判断する。
- 2 表紙の雰囲気や帯に書いてあるキャッチフレーズなどを参考にする。
- 3 蔵書の検索をかける。
- 4 関連図書コーナーを活用する。

得ることができるという新しい視点を得たことが読み取れる。また、「図書の先生に喜んでもらえたらいいなと思いました」という記述も見られ、図書推進員と連携することで、主体的に学習に取り組もうという思いをもつことができていることが分かる。

（５）選んだ本の面白さを分析する生徒A【手立て②—１・②—２】

第6時から、紹介動画作成に向けて、前時に選んだ本の面白さを分析する活動を行った。引き続き図書室で実施し、席は自由席とすることで、ペアやグループでの交流が自然に生まれるようにした。

生徒には、第3時で使用したシンキングツール（フィッシュボーン図）を活用するよう伝えた。生徒Aは『透明なルール』を読み、資料8のように整理した。雰囲気、情景、場面、キャラクターの項目には、物語の中で重要だと感じたキーワードや情景描写を書き込んでいた（資料8丸部）。作品の最後に「過ぎゆく春の風が、カーテンをふわりとふくらませた」という



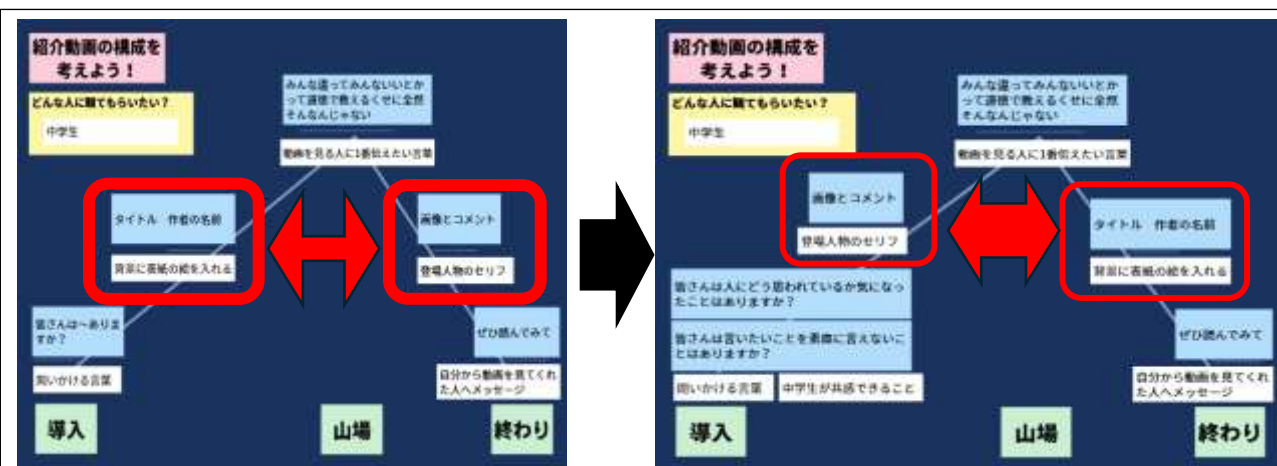
【資料8 生徒Aのフィッシュボーン図】

抽象的な描写について、生徒Aは友人との話し合いを通して、主人公が「透明なルール」から解放された気持ちを表していると考え、フィッシュボーン図にまとめた（資料8四角部）。

（6）紹介動画の作成に取り組む生徒A【手立て②—1・②—2】

第7・8・9時では、1分間の紹介動画の作成に取り組んだ。生徒Aはタブレット端末にあるiMovieを使って動画を作ることに決めた。1分間という尺の中で、どのような動画構成にするのかを、生徒Aはシンキングツール（プロット図）に書き出した（資料9）。

生徒Aは一度タイトルと作者名を導入付近に配置していたが、ペアの生徒の「最初に画像やコメントを見せて興味を引いてみたら？」という提案に納得し、山場の後に配置を変えた（資料9四角部）。



【資料9 生徒Aのプロット図の変容】

（7）達成感を次の学びへつなげる生徒たち【手立て①—2・①—3】

第9時までに完成した紹介動画を、図書委員会が企画した読書週間に合わせて図書室や人通りの多いフロアのモニターで放映した。動画を見て足を止める生徒や、「この本を読みたい」と興味を示す生徒の姿が見られた。

約3週間後の第10時には、図書推進員から利用状況のフィードバックを受けた。紹介動画を流した日は平均来室者数が約7名程度増加し、動画で紹介した本を実際に借りる生徒もいたことが伝えられると、生徒たちは活動の成果を実感した。生徒Aも「動画を作ってよかった」と振り返り、達成感を得ていた（資料10）。

たくさんの人に作った動画が観られるのは緊張したけど、この動画で図書室に行く人が少し増えてうれしいです。動画を作ってよかったと思いました。

【資料10 生徒Aの振り返りの一部】

さらに、図書推進員から地域の図書館での活用について提案されると、生徒たちは高い関心を示した。知立市図書館と相談した結果、動画の放映は難しかったものの、ポップの掲示は可能であることが分かった。そのことを生徒たちに伝え、「それもやってみたい」と前向きな姿勢を見せたため、ポップ作りの時間を設けた。生徒Aは仲間の助言を受けながら、作品を象徴する台詞を目立つように配置するなどの工夫をして完成させた。完成したポップは知立市図書館に掲示された（写真2）。生徒Aは単元の振り返りの中で、自分たちが作成した動画やポップが実際に活用されていることへの喜びを表現していた。（資料11）。また、自分たちの学びが学校外にも広がったことで、学習の意義や達成感をより強く実感している様子が見えた。



【写真2 知立市図書館で掲示された生徒たちのポップ】

私が作った動画とポップをたくさんの人が見てくれて頑張ってたよかったです。物語の面白さを分析できるようになったから、図書室とか図書館に行ってもっとたくさん本を読みたいです。

【資料11 生徒Aの単元全体の振り返りの一部】

4 研究の成果と今後の課題

（1）研究の成果

①仮説1について

生徒の身近にある学校図書館や地域の図書館を学習課題として位置付け、生徒Aの意見を単元を貫く課題に反映したことで、生徒Aは「いい動画を作りたい」という意欲をもち、主体的に学習に取り組んだ。また、学校図書館や地域の図書館との連携により、「図書の先生に喜んでもらいたい」や「それもやってみたい」といった前向きな姿勢も見られた。

さらに、紹介動画やポップを実際に活用する場の設定や、図書推進員からフィードバックを受けたことで、生徒Aは「動画を作ってたよかった」「頑張ってたよかった」と達成感を得ていた。

以上のことから、生徒は主体的に学習へ取り組み、達成感を得ながら学ぶ楽しさを実感することができた。よって、仮説1に対する手立て①—1、①—2、①—3の有効性が検証されたと考える。

②仮説2について

シンキングツールの活用により、生徒Aは物語の面白さを整理しながら考え、自分の思いや考えを明確に捉えることができた。また、紹介動画作成時にもシンキングツールを参考にしながら構成を検討する姿が見られた。

さらに、ペア活動やグループ活動を通して、仲間との対話により曖昧な考えを明確にし、新たな視点を得ながら考えを広げていた。他者の考えと比較・検討することで、自分の考えを発展させ、動画の内容も、より分かりやすいものへと深めていた。

以上のことから、生徒は考えを整理・明確化するとともに、仲間との交流を通して考えを広げたり発展させたりすることができた。よって、仮説2に対する手立て②—1、②—2の有効性が検証されたと考える。

（2）今後の課題

本実践では、図書館との連携やシンキングツールの活用、協働的な学習活動を通して、目指す生徒像に迫ることができた。

一方で、話し合いに不安を抱える生徒への支援については、ペアやグループの構成、具体的な支援方法をさらに工夫する必要がある。また、シンキングツールなどのICT活用が他の単元においても有効であるかを継続的に検証していくことも課題である。

今後も実践と検証を重ねながら、一人一人が学びの楽しさを実感し、豊かに考えることができる生徒の育成を目指していきたい。