

パソコンを活用した物語文の紹介活動の授業研究 — 紹介文のための要約力育成に焦点化して —

古 川 元 視

A Study on the Introduction of Stories Using Personal Computers:
Focusing on Developing Summarization Skills for Introduction Writing

Motomi FURUKAWA

【要 旨】

本研究は、短期大学生を対象に、パソコンを活用した物語の紹介文（紹介文のための要約力育成に焦点化して）を書くという授業（光村図書第2学年教材「スイミー」を使って）を構想、実践し、その結果を分析・考察したものである。

筆者が指示を出さずに、短期大学生が書いた第1回目の紹介文と書いた直後のアンケートを分析したところ、パソコンを活用して物語の紹介文を書いた経験はなかった。また、紹介文を書くことの困難さの一因として、紹介文と言う様式が分からない、紹介文の要素や手順が分からない、粗筋の要素や手順が分からないなどが挙げられた。そこで、パソコンを活用した物語の紹介文の授業実践の工夫をして、紹介文や粗筋の要素のポイントシートや知識を発見するワークシートを保存し、いつでも、どこでも何度でも活用できるようにすること、ロイロノートのテキストを線で結ぶことで粗筋や紹介文の手順として活用すること、書いた紹介文を生徒間通信で相互評価し、自分の紹介文の推敲に活かすことなどを行った。

授業では、粗筋の目的、字数、書く時間などを明確に示し、粗筋の要素や手順を示す必要がある。ロイロノートのテキストで粗筋の要素や手順を示すことで簡単に構成ができ、パソコンに保存して何度も使うことができることが明らかになった。来年度は、小学生を対象に同様な授業を実施し、分析・考察していきたい。また、読解力や記述力を上げるためのパソコンを活用した授業も模索していきたい。

【キーワード】

要約、粗筋、紹介文、スイミー

1 はじめに

- (1) 児童期における読解力及び記述力の課題
児童期における読解力及び記述力の課題は、

次のようなことである。

- ① PISA の調査¹⁾が示した課題
 - 文章で表された情報を的確に理解し、自分の考えの形成に生かしていない。
 - 視覚的な情報と言葉との結びつきが希薄で

- 知覚した情報を吟味して読み解いていない。
- ② 令和5年度全国学力・学習状況調査²⁾が示した成果と課題
- 目的を意識して、中心となる語や文を見つけて要約したものを選択することはできている。
 - 複数の資料を読んで理解したことを関連付けながら、自分の考えをまとめることに課題がある。
- ③ 中央教育審議会答申³⁾が示した課題
- 判断の根拠や理由を明確に示しながら自分の考えを述べたり、結果を分析して解釈・考察し説明したりすることに課題がある。
 - 視覚的な情報と言葉との結びつきが希薄になり、知覚した情報の意味を吟味したり、文章の構造や内容を的確に捉えたりしながら読み解くことが少なくなっている。
 - 読書活動についても、受け身の読書体験にとどまっており、著者の考えや情報を読み解きながら自分の考えを形成していくという能動的な読書になっていない。教科書の文章を読み解けていないとの調査結果もある。

(2) GIGA スクール構想の経緯について

文部科学省や経済産業省におけるGIGAスクール構想についての流れを表1のように簡単にまとめた。

(3) 読解力・記述力の課題と国語科におけるパソコンを活用した物語の紹介文

令和5年度全国学力・学習状況調査において、「目的を意識して、中心となる語や文を見つけて要約したものを選択することはできている。」とあるが、目的や対象に沿って、複数の資料を読んで理解したことを関連付けながら、文章にまとめることに課題が見られる。

学習指導要領解説国語編にも多様な言語活動が示されている。その中でも物語を紹介するという言語活動は多く実践されている。井上⁴⁾は、物語を紹介するという言語活動において読むことの基礎・基本である「粗筋の要素や手順」、「物語の紹介文の要素や手順」などを示している。また、パソコンを活用した国語科の物語を紹介しようという授業実践は既に様々な提

表1 GIGA スクール構想の経緯

年	主な法律, 答申など
2016	中央教育審議会(答申)
2017	学習指導要領告示
2018	PISA 調査実施
2018	経済産業省「未来教室」
2019	学校の情報化の推進に関する法律
2019	経済産業省「未来の教室」とEdtech研究会第2次提言
2019	教育の情報化の手引き
2020	情報化に関する手引き 追補版
2020	GIGA スクールの実現に向けて
2021	令和の日本型教育の構築を目指して(答申)
2021	学習指導要領の趣旨の実現に向けた個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に関する参考資料
2021	GIGA スクール構想の下で整備された1人1台端末の積極的な利活用等について
2021	中央教育審議会「令和の日本型学校教育」の構築を目指して(答申)【総論解説】
2021	【参考資料】一人一台端末の活用等に関する説明資料例(改訂版)
2023	「初等中等教育段階における生成AI利用に関する暫定的なガイドライン」の作成について(通知)

案がなされている。

樋口⁵⁾は、光村図書4年教材「プラタナスの木」において、「登場人物の変化を中心に読み、物語を紹介しよう」などの実践で紹介カードを提案している。山埜⁶⁾は光村図書3年教材「三年とうげ」において、「組み立てをとらえて、民話を紹介しよう」という実践で、カードを使い粗筋を書く提案をしている。

このような提案がされているのにも関わらず、パソコンを活用した物語の紹介文を書くことに十分反映されていないのが現状である。

そこで、パソコンを活用し、一人ひとりに要約力などが確実に身に付き、物語の紹介文が書ける授業を構想し、今年度は、短期大学生で実践、分析することにした。来年度は、今年度の実践を基に、小学生で実践、分析を行う計画である。

2 調査の目的

- (1) 光村図書小学校第2学年物語教材文「スイミー」を使って、短期大学生における物語の紹介文の傾向を解明する。
- (2) パソコンを活用して「スイミー」を使って「物語の紹介文を書こう」の授業（「ロイロノート」使用）を構想し、実践をする。
- (3) 授業実践や調査結果を分析し、まとめる。

3 調査の方法

(1) 調査の対象

大分県内の短期大学生で、第1回目の紹介文の調査数は30名、第2回目は29名、第3回目は23名である。

(2) 第1回物語の紹介文のアンケートの実際

物語の紹介文の第1回アンケートは、「スイミー」を読み、何も指示せずに紹介文を短期大学生に書いてもらった後に実施した。以下のような形式で作成した。

物語の紹介文のアンケート（第1回）

- 1 今までパソコンを使って（タイピングを除く）物語の紹介文を書いたことがありますか。
 - ア ある
 - イ ない
- 2 紹介文を書いて、どうでしたか。
 - ア とても難しかった
 - イ 難しかった
 - ウ 簡単だった
 - エ とても簡単だった
- 3 2で「とても難しかった」「難しかった」という人だけ教えてください。どんなところが難しかったですか。（複数回答可）
 - ア 構成が難しかった（またはしなかった）
 - イ 粗筋の要素が分からなかった
 - ウ 粗筋を書く手順が分からなかった
 - エ 紹介の要素が分からなかった
 - オ 紹介する文章を書く手順が分から

- ナ なかった
 - カ 紹介文とはどんな文章を書けばいいのか分からなかった
 - キ どんな相手に書くのか分からなかった
 - ク 字数が分からなかった
 - ケ その他
- 4 3で「その他」にチェックした人は、具体的に書いてください。

- (3) 第2回物語の紹介文のアンケートの実際
第2回目のアンケートは、授業実施後、以下のような形式で作成した。

物語の紹介文のアンケート（第2回目）

- 1 1回目の物語の紹介文と比べて、パソコンを活用した物語の紹介文は、どうでしたか。
 - ア 2回目がとてもよく書けた
 - イ 2回目がよく書けた
 - ウ 2回目があまり書けなかった
 - エ 2回目が書けなかった
- 2 1で「2回目がとてもよく書けた」「2回目がよく書けた」にチェックした人だけ教えてください。それは、なぜですか。（複数回答可）
 - ア 紹介文のポイントシート（紹介文の説明）が送信されたから
 - イ 物語の紹介文の要素の一覧表が送信され、参考になったから
 - ウ 紹介文の目的、書き手、対象、字数をテキストに書いたから
 - エ 紹介文のABCが送信され、モデルになったから
 - オ 粗筋の要素がテキストに示され、選択できたから
 - カ 粗筋の書き方が線で繋がり、構成ができたから
 - キ 紹介文を書く要素が送信され、選択ができたから
 - ク 紹介文を書く手順が線で繋がり、構成ができたから
 - ケ 感想語彙が送信され、参考になっ

たから

3 パソコンを活用して物語の紹介文を書く利点は、何ですか。

- ア 送信された資料などが散乱しない、紛失しないから
- イ 送信された資料の中から選択し、拡大して使うことができるから
- ウ 送信された資料などは、いつでもどこでも何回でも活用できるから
- エ 何回でも修正できるから
- オ 複数画面ができるので、参考資料が見やすいから
- カ その他 ()

4 物語の紹介文を書いた時、パソコンを活用した課題は、何ですか。

- ア パソコンがうまく使いこなせていない
- イ 送信された資料は全部紙媒体で配布されたほうが良い
- ウ 目的によって、パソコンで送信される資料、紙媒体で配布の資料の区別をしてほしい
- エ その他 ()

(4) 調査の時期

令和5年4～9月

4 物語（「スイミー」）の紹介文の第1回アンケートの結果と考察

(1) 問1の結果と考察

1) 問題の趣旨

GIGA スクール構想において、1人1台端末が導入されて、今まで物語の紹介文を書く時に活用されているのかを知りたいと考えた。

2) 結果と考察

図1を見ると、物語を読んで、今までパソコンを活用（タイピング以外）で紹介文を書いたことがある短期大学生はいなかった。

(2) 問2の結果と考察

1) 問題の趣旨

筆者が指示せずに、短期大学生に光村図書第2学年教材「スイミー」の紹介文を書いてもらっ

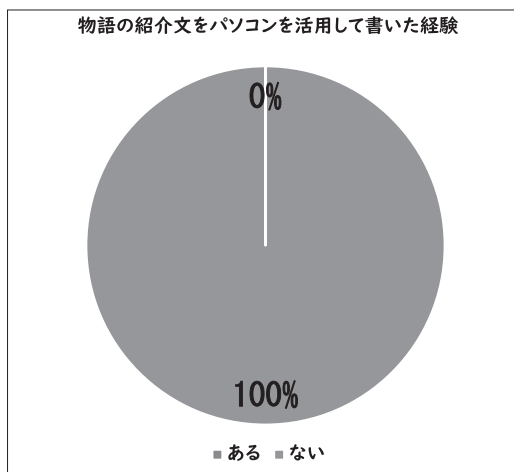


図1 物語の紹介文をパソコンを活用して書いた経験

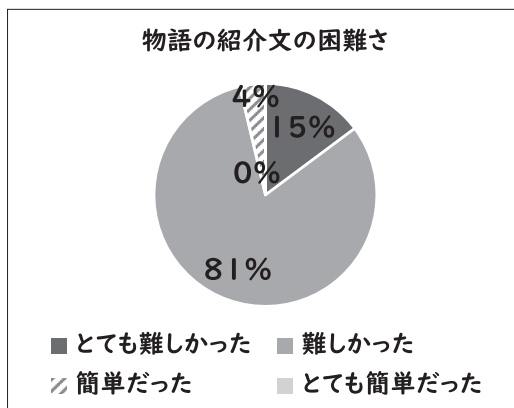


図2 物語の紹介文の難しさ（第1回紹介文後）

た直後に取ったアンケートである。物語の紹介文を書く困難さを問うた。

2) 結果と考察

図2のように、「とても難しかった」「難しかった」と合わせると96%もあり、「簡単だった」という短期大学生はわずか4%、「とても簡単だった」というのはいなかった。

物語を紹介することは、日常でもよくあることであり、また、書店でもポップなどを目にするところがあるだろう。それにも関わらず、ほとんどの短期大学生が難しいと答えている実態があった。では、どんなことに困難さを感じているのかを問3で尋ねた。

(3) 問3の結果と考察

1) 問題の趣旨

問2で「とても難しかった」「難しかった」と答えた学生の中に、困難さの要因を尋ねた。この回答は、授業構想にも役立てた。

2) 結果と考察

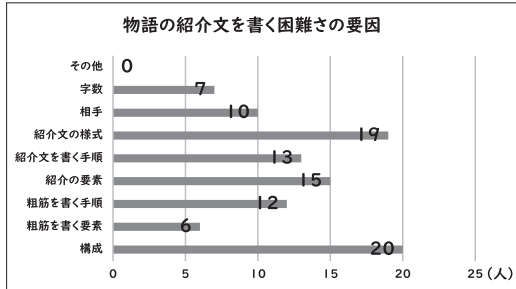


図3 物語の紹介部分を書く困難さの要因

図3を見ると、「構成をしなかった(20人)」「紹介文の様式が分からなかった(19人)」「紹介文の要素が分からなかった(15人)」「紹介文を書く手順が分からなかった(13人)」「粗筋を書く手順が分からなかった(12人)」「紹介する相手が分からなかった(10人)」「字数が分からなかった(7人)」「粗筋を書く要素が分からなかった(6人)」であった。特に、全体の人数の割合からすると「構成をしなかった」は74%、「紹介文の要素が分からない」は70%を占めた。

これらは、物語を読んで紹介をする時に考えなければならない基本的な知識や技能である。それらがあまり身に付いていないことが物語を読んで紹介文を書くという言語活動の困難さにつながっている。

5 物語(「スイミー」)の第1回目の紹介文の実際

(1) 第1回目の紹介文の文字数、粗筋の文字数及び紹介文に占める粗筋の割合の結果と考察

図4のとおり、筆者が字数については、指示をせずにかかせたため、88%が0~449字であった。紹介文を書くのは抵抗があると考えられる。

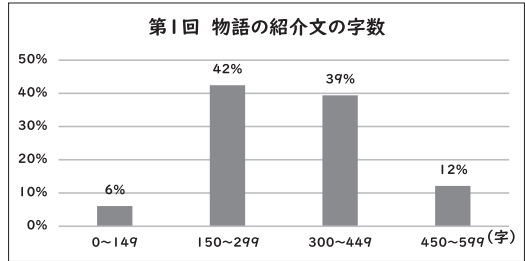


図4 第1回 物語の紹介文の文字数

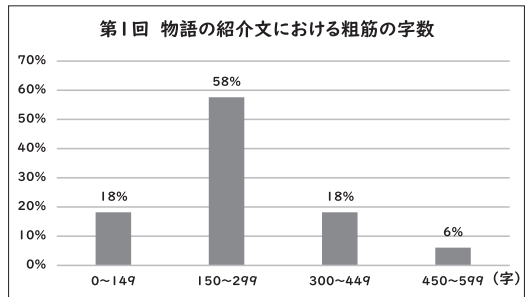


図5 第1回 物語の紹介文における粗筋の字数

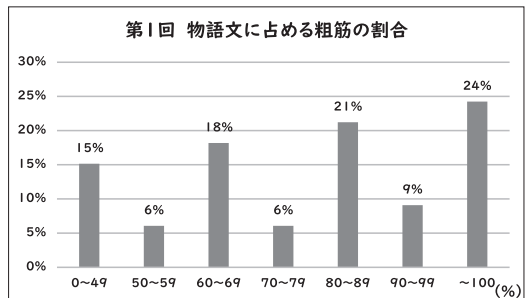


図6 第1回 物語の紹介文に占める粗筋の割合

次に、紹介文に入れ込んだ粗筋の文字数及び紹介文に占める粗筋の割合を見てみよう。(図5・6) 物語の紹介文における粗筋の文字数は、150~299字が一番多く、58%を占める。特記すべきは、物語の紹介文に占める粗筋の割合が、80%以上が54%もいることである。紹介文が粗筋だけという短期大学生が24%存在する。ガイドブックのように、粗筋だけの紹介文はあるが、今回は、粗筋以外の紹介の要素も入れて欲しかった。

(2) 第1回目の紹介文における紹介の要素の結果と考察

第1回目の紹介文には、どのような紹介の要

素を入れているのかは表2のとおりである。

表2 紹介文の要素数 (第1回)

紹介の要素	人数
粗筋 (結末まで)	16
粗筋 (途中まで)	16
粗筋 (1文で)	1
主人公の紹介	16
お薦めの言葉	14
テーマ	11
書き手の感想	6
本文からの引用	2
次を期待させる言葉	2
作者・訳者の紹介	2
その他	9

紹介文に、粗筋は全員が書いているが、結末まで書いた短期大学生と途中まで書いた短期大学生は半々であった。次に多かったのは、「主人公の紹介」「お薦めの言葉」「テーマ」の順である。感想文と混同していた短期大学生もいた。紹介の要素を見ると、「作者の紹介」、「作者の考え」「作者の他の作品」、絵本なので「絵の紹介や技法」、「読んで欲しい時や場所」などについては、全く触れられていなかった。紹介の要素に偏りがある。

では、個人では、どのくらいの紹介の要素を紹介文に入れたのかを示したのが図7である。

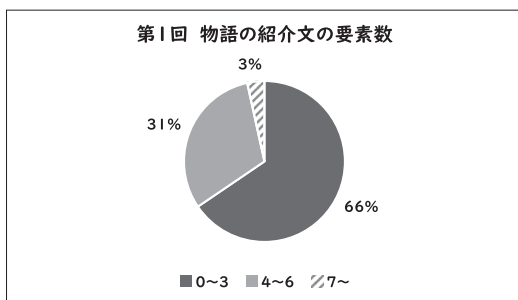


図7 物語の紹介文の紹介の要素数 (第1回)

紹介の要素数が、3個までが66%を占める。1つは粗筋なので、それ以外はわずか2つであり、大変少なく、紹介文を書くということが難しかったことが分かる。

- (3) 短期大学生が書いた第1回目の紹介文の例及び考察 (~~~~~は、筆者が判断した粗筋の部分)

【A 短期大学生 感想文】

私は、「スイミー」を読んで、作者であるレオ＝レオニの表現の素晴らしさと「スイミー」を通して、私たちに伝えたいことが素晴らしいと思いました。

レオ＝レオニは作中で、様々な「海の生き物」を表現しています。その光景はスイミーにとって海の素晴らしさを伝えるものでした。

輝かしい海の素晴らしさをこの作品では随所に表現しており、これがこの作品で一番読み手に見せたい部分だと思いました。

私は、この「スイミー」のテーマは、「怖いものなんか何にもない」だと思いました。作中でスイミーは兄弟と仲良く暮らしていたのに、おそろしいまぐろに兄弟達が食べられてしまいます。その後のスイミーの場面は暗い印象が多くありました。しかし、海の素晴らしさを通して、それにおびえている魚たちに、力を合わせて協力することで怖い物はないということを伝えたのだと感じ、読んでいく中でレオ＝レオニの凄みを感じました。

【B 短期大学生 粗筋のみの紹介文】

広い海に小さな魚のきょうだいたちがいた。みんな赤いのに、「スイミー」だけはまっ黒で、誰よりも速かった。

ある日、大きなまぐろがスイミーたちを食べにきた。1びき残らず飲みこんだが、スイミーは逃げる事ができた。

スイミーは怖かったが、逃げた先の海にはすばらしいものがあつた。楽しんでいる時にスイミーは小さな魚のきょうだいたちを見つけた。

スイミーはまぐろを追い出すために策をきょうだいたちに教えた。スイミーたちは協力して大きな魚となり、スイミーは目となった。こうして大きなまぐろを追い出すことができ、スイミーたちは広い海で楽しく暮らした。

【C 短期大学生 粗筋+お薦めの言葉での紹介文】

このお話は、スイミーという1びきだけほか

の魚と色が違う魚の話です。

ある日、おそろしいまぐろがスイミーのきょうだいを1びき残らずに飲み込んでしまいました。スイミーは、泳ぐのがだれよりも速かったので、逃げることができました。ここから、1びきだけになってしまったスイミーの冒険が始まります。海にはすばらしいものやおもしろいものがたくさんありました。そして、スイミーとそっくりの小さな魚のきょうだいたちもいました。しかし、スイミーが遊びに誘っても大きな魚に食べられてしまうからと言って出てきません。そこで、たくさん考えたスイミーは名案を思いつきました。どのような名案なのか、大きな魚はどうなるのか、ぜひ読んでみてください。

【D 短期大学生 紹介文の要素が入っている紹介文】

「スイミー」というお話には、1びきだけまっくらで、およぎが速いスイミーが出てきます。

スイミーは広い海できょうだいたちと楽しく暮らしていました。ある日、おそろしいまぐろが、スイミーたちを襲いました。にげられたのはスイミーだけでした。スイミーはこわい気持ちでいっぱいだったけど、にじ色のゼリーのようなくらげや水中ブルトナーみたいないせえびなどのおもしろいものを見て、元気をとりもどします。その後、岩かげにきょうだいたちがいるのを見つけ、海でいちばん大きな魚のふりをすることをきょうだいたちに教えました。スイミーは、「ぼくが目になろう。」と言って大きな魚の目になりました。みんなで海をおよぎ、大きな魚をおい出しました。

このお話を読んで、スイミーはつよいなあと思いました。かなしいことがあってもたちなおり、大きな魚をおい出すことができずごいなと思いました。なにかおちこむことがあった時に読むと元気になる本です。ぜひ、読んでください。

A 短期大学生のように紹介文という指示があったのにも関わらず、感想文を書いた短期大学生が23%もいた。A 短期大学生も第2回目の紹介文を書いた後に、「1回目に紹介文を書

いた時には、紹介文というのは何を書いたらいいのかわからず、感想文を書いてしまった。」と述べていた。だから、このような文章になってしまったのだろう。

B 短期大学生のように粗筋のみに終始している短期大学生も24%おり、紹介文という様式を理解していないことが要因だと考えられる。また、C 短期大学生のように、紹介文のほとんどが粗筋であり、最後にお勧めの言葉を入れているという短期大学生も多かった。

これらの例のように、目的、つまり紹介文という様式や紹介文の要素を理解していないこと、対象（誰に対しての紹介文なのか）を設定していないことなども課題が明らかになった。

そこで、小学校2年生を対象と考えたパソコンを活用した「スイミー」の紹介文の授業を構想し、短期大学生に実施することにした。なお、この授業は、小学校でも実施することが可能であると考えられる。

6 パソコンを活用した物語（「スイミー」）の紹介文の授業の構想の視点

前節までの課題やアンケート、紹介文を踏まえ、以下具体的な授業構想のポイントを示す。

(1) 物語の粗筋を書く手順と粗筋の要素をテキストで配信し、短期大学生が粗筋の要素を選択し、手順に沿って粗筋を書くようにする

粗筋を書くためには、目的、対象、字数、粗筋の要素を明らかにする必要がある。ロイノートを使って、テキストに粗筋の要素を示すとともに、テキスト同士を線でつなぎ、粗筋を書く手順を示した。このことで、粗筋を推敲する時に、粗筋の要素を修正し、粗筋を書き直すことができる。

これ以外でも、次のような工夫をした。

(2) いつでも、どこでも、何回も活用できるポイントシート(知識シート等)やワークシートをパソコンに保存する

パソコンやタブレットの利点の1つは、保存ができるということである。井上⁷⁾が述べてい

るように児童が必要な時に、必要なものを自分で資料箱から取り出し、活用することができるポイントシートやワークシートの作成が必要である。紙媒体と比べて紛失することがない。

(3) ロイロノートのテキスト同士を線でつなぎ手順を示す

従来、児童は、付箋紙を用いて構成を行っていた。それをロイロノート画面で、線でつないだテキストを送信し、それに同じ画面に示した紹介の要素一覧を見ながら、記入していくようにした。途中で構成が変更できたり、追加、削除したりすることが可能になる。パソコンの画面上で作業を行うため、手順や内容を明確に教師が示さなければならない。

(4) 3つのモデルを分析し、紹介の要素を発見することで、紹介文を書く際のモデルとして活用する

文章様式に沿って何かを書く際には、3種類のモデルを教師が用意し、それを学生が分析することで、どんなことを書かなければならないのか発見するようなワークシートが必要である。それらが、紹介文を書く時には、モデルとなる。3つのモデルは、同じ様式であっても、字数、紹介の要素数、構成などが違うので、自分の目的や能力などから選択できる。

(5) 2回目の紹介文をグループ内で送信し合い、相互評価する

2回目の紹介文を書いた後に、グループ内で紹介文を送信し合い、チェック表を基にして、チェックし合う。今までは、紙媒体の紹介文をグループ内で見せ合い評価し合っていたが、送信し合うことで、友だちの紹介文を参考にしながら、自分の紹介文を修正することも可能となる。

7 パソコンを活用した物語の紹介の授業構想の実際

(1) パソコンを活用した物語（「スイミー」）の紹介文の学習過程

紙面の都合上、学習活動のみを示す。（灰色部分はパソコン活用）

学習活動

短期大学生は、パソコンでロイロノートを使用
 (①条件を全く与えずに「スイミー」の紹介文を書く。【第1回 紹介文】)

- ① 教師が配信した「物語のしょうかい文とは」を読み、紹介文と感想文の違いや今まで学んだ紹介文の要素を確認する。
- ② 教師が配信した「紹介文の分析のワークシート」を使って紹介文のモデルABCの紹介の要素を一人で分析する。
- ③ グループで紹介文のモデルABCの分析を整理し、全体でまとめる。教師が配信した「物語の紹介文の要素（作者・筆者の紹介、作品の経緯、お薦めの言葉、読んで欲しい人や年齢、読んで欲しい場所、紹介しようと思った動機、主人公の紹介、粗筋、テーマ、作者・筆者の思い、本文の引用、次を期待させるような終わり方、絵の特徴など）で紹介文の要素を確認する。
- ④ 教師が配信した「物語の紹介文を書くための確認事項：1目的（紹介、宣伝、推薦、広告、ガイドブック）、2書き手（編集者、評論家、教師、子ども）、3対象（大人、低学年、中学年、高学年）、4字数」にタイピングをする。
- ⑤ 教師が配信した「紹介文の構成のための6枚のテキスト」に「物語の紹介文の要素」を参考にし、タイピングをし、紹介文の構成をする。テキストの枚数は最低5枚とし、増やしてもよいことにする。その際に、紹介文のモデルABCを参考にする。
- ⑥ 教師が配信した粗筋（特に、結末までか、途中までか）の手順を示した5枚のテキストをモデルにして、教師が配信した同じテキストにタイピングで粗筋を書く。
- ⑦ 紹介文のモデルABCを参考にし、⑤の構成に従って、紹介文を書く。字数は自由とする。
【第2回 紹介文】
- ⑧ グループ内で友達が書いた紹介文とモデルABCを比較して、チェック表でチェックをする。
- ⑨ 希望者のみ紹介文を書く。【第3回 紹介文】

(2) 授業の実際と分析

1) ポイントシートやワークシートを配信し、短期大学生はパソコンに保存する

「物語の紹介文とは」(図8)、「感想語彙」、「紹介文のモデルABCを分析してまとめた『物語の紹介文の要素』」のポイントシート(図9)や「紹介文のモデルABCの分析のワークシート」(図10)は筆者がロイロノートで配信し、知識を確認したり、紹介文のモデルABCを分析し、紹介の要素を発見したりできるようにした。これらは、2回目、3回目に紹介文を書く時にも、必要な時に取り出し、確認していた。

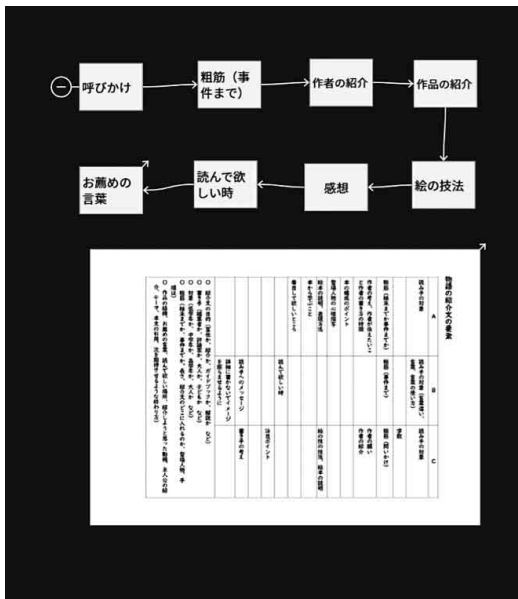


図12 テキストを線でつないで送信した紹介文の構成と物語の紹介の要素 (ロイロノート画面)

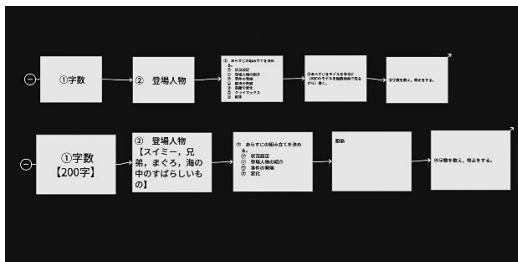


図13 粗筋を書く手順を示した線でつないだテキストのモデル (上部) と記入用のテキスト (下部) (ロイロノート画面)

とで、学力差に応じることができる。

4) 物語の粗筋を書く手順と粗筋の要素をテキストで配信し、短期大学生が粗筋の要素を選択し、手順に沿って粗筋を書く (図13)

粗筋は、粗筋を書く手順を筆者から配信し、上部のモデルを参考にしながら、下部に記入し、粗筋を書くようにした。特に、「③粗筋の組み立てを決める ㉗状況設定 ①登場人物の紹介 ㉘事件の発端 ㉙解決の失敗 ④葛藤や変化 ㉚クライマックス ㉛結末」と示したことで、その中から、必要な粗筋の要素を選択し、④のテキストに粗筋を書くようにしたこと

が書きやすかったようだ。ただ、粗筋を途中まで書く時に、どこまで書くのかを十分考える必要がある。「泳ぐのがだれよりも速かった黒い魚のスイミーだけはまぐろからにげることができました。」と書いていたが、グループ内で相互評価している際に、「にげたならよかったので、最後まで物語を読む必要はないのでは」という意見をもらい、粗筋を修正しなければ、対象は物語を読まないという結論に達した。

5) 2回目の紹介文をグループ内で送信し合い、チェック表を基に相互評価し、希望者は第3回目の紹介文を書く (図14)

名前 []			
チェック項目	チェックした人の名前 []	チェックした人の名前 []	チェックした人の名前 []
1 対象は明確か。(言葉、漢字は合っているか)			
2 付け足したい紹介の要素はないか。			
3 他の作品の紹介部分があるか。			
4 もっとよい構成はないか。(粗筋を分ける、冒頭部の工夫など)			
5 本を読みたい粗筋になっているか。			
6 読みたくなる最後のお薦めの言葉になっているか。			
7 適切な感想語彙を使っているか。			
8 紹介文を読みたいと思ったか。(5点満点で) +感想			

図14 物語の紹介文のチェック表

ロイロノートの生徒間通信を使用し、2回目の紹介文を送信し合い、チェック表を使ってアドバイスをした。特に、第2回目の紹介文の課題であった「対象にあった言葉遣いや漢字」「構成の工夫」「読んでみたいお薦めの言葉」「冒頭の文の工夫」などをチェックできるようにした。それを手元に持ち、第3回目の紹介文に挑戦したい短期大学生のみ書くようにした。

8 物語（「スイミー」）の紹介文の第2回アンケートの結果と考察

(1) 問1の結果と考察

1) 問題の趣旨

第2回目の物語の紹介文を書いて、1回目と比べてどうだったのかを問うた。

2) 結果と考察

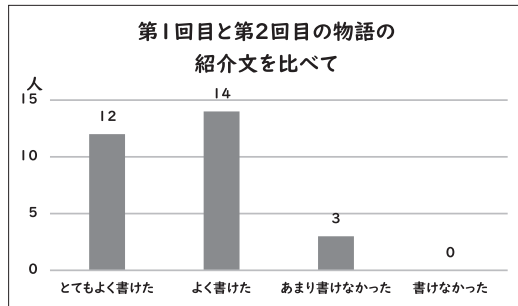


図15 第1回目と第2回目の物語の紹介文の比較

第2回目が、「とてもよく書けた」「よく書けた」という短期大学生が26人（90%）を占めた。

(2) 問2の結果と考察

1) 問題の趣旨

そこで、なぜ問1のように思ったのかをパソコンを活用してよかったことを問うた。

2) 結果と考察

図16を見ると、一番多かったのは、「紹介文のポイントシート（紹介文の説明）が送信されたから」「物語の紹介文の要素の一覧表が送信され、参考になったから」で17人（59%）であった。次に、「紹介文を書く手順が線で繋がり、構成ができたから」16人（55%）「紹介文の目

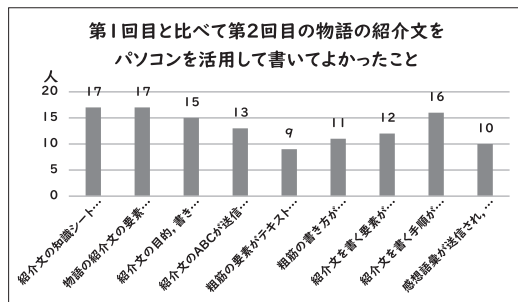


図16 物語の紹介文をパソコンを活用して書いた利点

的、書き手、対象、字数をテキストに書いたから」15人（52%）と続く。

粗筋の要素や書き方については、思ったより多くなかった。粗筋よりも紹介文の様式や書き方が分からなかったと考えられる。

(3) 問3の結果と考察

1) 問題の趣旨

物語の紹介文を書く時にパソコンを活用する利点について、短期大学生がどのように考えているのか問うた。

2) 結果と考察

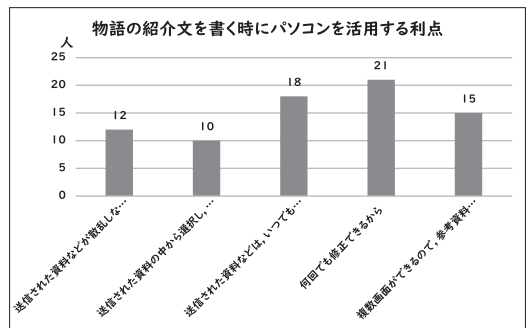


図17 物語の紹介文を書く時にパソコンを活用する利点

図17のように、一番多かったのは、「何回も修正できるから」で21人（72%）であった。次に、「送信された資料などは、いつでもどこでも何回も活用できるから」が18人（62%）「複数画面ができるので、参考資料が見やすいから」15人（52%）と続く。パソコンの利点である。

(4) 問4の結果と考察

1) 問題の趣旨

パソコンを活用して物語の紹介文を書く時の課題を問うた。これは、紙媒体とパソコンとの兼ね合いを聞きかかったからである。

2) 結果と考察

図18のように、1番多い課題は、「パソコンをうまく使いこなせない」が12人（41%）であった。

これは、入学して間もない短期大学生が入っていたために、ロイロノートを手早く使いこなせてないという現状があったからだろう。目的によってパソコンでの操作と紙媒体での資料の配布を望んでいることが分かった。筆者としても今後考えるべきことである。

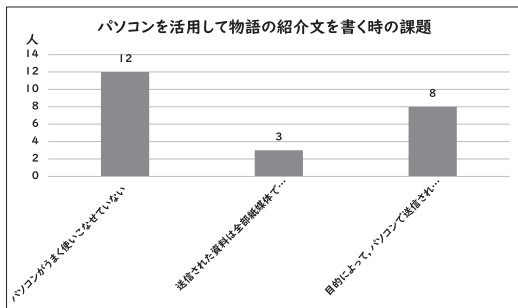


図18 パソコンを活用して物語の紹介文を書く時の課題

9 物語（「スイミー」）の第2回目の紹介文の実際

- (1) 第2回目の紹介文の文字数、粗筋の文字数及び紹介文に占める粗筋の割合の結果と考察

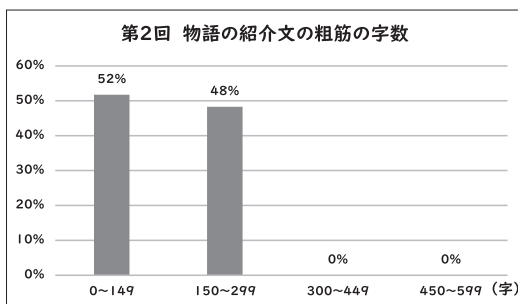


図19 第2回 物語の紹介文の字数

図4と図19を比較すると、明らかに短くなっている。これは、物語の紹介文の要素を理解した結果だと考えられる。また、図6と図20を比較しても粗筋の占める割合が49%以下が、79%

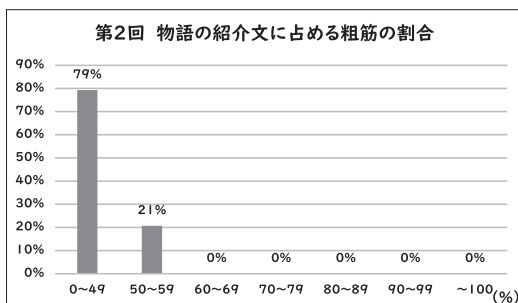


図20 第2回 物語の紹介文に占める粗筋の割合

を占める。つまり、紹介文の中の粗筋が少なくなったことがわかる。これは、短期大学生が紹介文の要素を理解したことと粗筋の書き方の手順を示したことからはではないかと考える。

- (2) 第2回目の紹介文における紹介の要素の結果と考察

表3 紹介文の要素数 (第2回)

紹介の要素	人数
粗筋 (結末まで)	1
粗筋 (途中まで)	28
粗筋 (1文で)	2
主人公の紹介	24
お薦めの言葉	23
テーマ	19
書き手の感想	12
本文からの引用	12
次を期待させる言葉	17
作者・訳者の紹介	24
対象	9
作者の考え	1
絵の技法	10
お薦めの場面	2
読んで欲しい時	11
読んで欲しい場所	5
文章の特徴	3
お気に入りの言葉	6
作品の紹介	5

表3を見ると、一番多いのは、粗筋であり、100%である。次に多いのは、「主人公の紹介」「作者・訳者の紹介」であった。第1回目の紹介文の要素にはなかった「対象」「作者の考え」「絵の技法」「お薦めの場面」「読んで欲しい時」「読んで欲しい場所」「文章の特徴」「お気に入りの言葉」「作品の紹介」が入った。これらは、授業において、紹介文ABCを分析した結果をワークシートに紹介文の要素一覧にして送信した結果と考える。また、個人では、どのくらい紹介文の要素が変化したのかは、図21のとおりである。

図7と比較すると明らかに増加している。66%の短期大学生が7個以上の紹介文の要素を使って紹介文を書いていることが分かる。これも紹介の要素を示したことが要因であると考えられる。

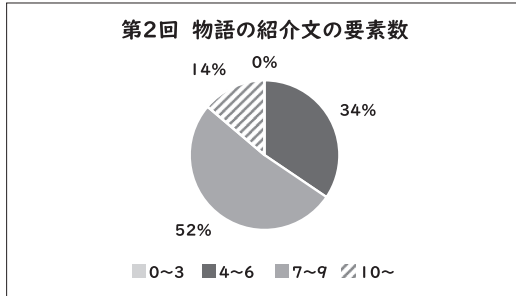


図21 物語の紹介文の紹介の要素数（第2回）

では、実際に第1回目の紹介文と第2回目の紹介文がどのように変化していたのかを短期大学生が書いた紹介文で比べてみよう。

10 短期大学生が書いた第1回目と第2回目の物語の紹介文の例と考察（~~~~~は、筆者が判断した粗筋の部分）

【E 短期大学生 感想文→紹介文】

〈第1回目 感想文〉

私は、「それでも怖い」と思った。「スイミー」は、まぐろにおそわれてたった一人になったスイミーの話である。兄弟達をまぐろのみこんでしまい悲しみに暮れていた。しかし、海の不思議なものを見つけ元気を取り戻す。そして兄弟と再会し、みんなで1つの魚の姿を作るよう提案する。見事、大きな魚をおいだした。

私が兄弟の中の1匹だとしたらみんなで魚の姿になっても「それでも怖い」と言うと思う。一度の経験でも怖いことは忘れられない。しかし、少しの勇気が乗り越えられるチャンスだと思う。

〈第2回目 低学年対象の紹介文〉

レオ＝レオニがかいたえほんのせかい『スイミー』。うみの中でどんなことがおきたのだろうか。

広いうみにスイミーと小さなさかなのきょうだいたちがすんでいた。ある日、おそろしいまぐろがスイミーたちにつっこんできた。まぐろは、小さなさかなのきょうだいたちをたった一口でのみこんだ。スイミーは、さみしくて、こわくて、かなしかった。そんなとき、スイミー

はふしぎなものをみた・・・。

スイミーが見たふしぎなもののえを見てほしい。えのいろや大きさを見てみよう。きっとよんでいるきみも「ふしぎだ。」というだろう。

「ぼくが目になろう。」スイミーは、うみの中をおよぎながらじぶんさがしをする。せいかくだって、みためだって、わたしらしいってなんだらう。

ぼかぼかてんきの日にくつをぬいでゆっくりよもう。ひとりでも、ともだちとでも。

1かいよむとまたよみたくなる。さあ、きみもスイミーのせかいにいておいで。

【F 短期大学生 粗筋のみ→粗筋の割合が1番少ない紹介文】

〈第1回目 粗筋のみ〉

広い海に小さな魚のきょうだいたちがいた。みんな赤いのに「スイミー」だけはまっ黒で誰よりも速かった。

ある日、おおきなまぐろがスイミーたちを食べにきた。1ぴき残らず飲み込んだが、スイミーは逃げる事ができた。

スイミーは怖かったが、逃げた先の海にはすばらしいものがあった。楽しんでいる時にスイミーは小さな魚のきょうだいたちを見つけた。

スイミーはまぐろを追い出すための策をきょうだいたちに教えた。スイミーたちは協力して大きな魚となり、スイミーは目となった。こうして大きなマグロを追い出すことができ、スイミーたちは広い海で楽しくくらしだした。

〈第2回目 粗筋の割合が1番少ない紹介文〉

広い海に小さな魚の兄弟達がいた。みんなは赤いのにスイミーだけはまっ黒だった。ある日、大きなまぐろがスイミーを食べにきた。スイミーはまぐろを追い出す策を考え、兄弟たちに提案をする・・・。

1910年にオランダに生まれたレオ＝レオニ。「スイミー」の他にも「フレデリック」「アレクサンダとぜんまいねずみ」などを世に出している。この3つの作品は1977年から小学校2年生の国語の教科書にも使われている。

「スイミー」の画は、モノタイプが使われている。モノタイプとは紙の上に絵具をのせ、紙

に絵を写し取る手法。そのため、まったく同じものはできない。その表現が印象的であり、心に残るものになっている。

「みんなあかひのに、1びきだけからすがいよりもまっくろ。でもおよぐのはだれよりもはやかった。なまえはスイミー。」みんなと違う個性をまぐろを追い出すために使う。このスイミーの行動は勇敢で難しいことだ。他の人と違うところがある場合かくしてしまう人が多いと思う。しかし、スイミーはその部分を前向きにとらえている場面が出てくる。スイミーが自分の個性を生かす姿に前に進む勇気と大きな感動をもらうことができる。子どもの時に読んだ人が多いこの絵本。大人になってまた読むと違う視点を見つけることができると思う。この絵本を読むことであっと驚く場面がでてくるはずだ。

明らかに、第2回目の紹介文は、様式が紹介になり、粗筋も短くなっている。また、結末まで書いていた粗筋を途中までで終わる粗筋に変更している。紹介の要素も多くなっている。パソコンを活用して粗筋の要素や手順、紹介の要素や手順を示したことが効果としてでている。

11 短期大学生が書いた第1回目、第2回目、第3回目の物語の紹介文の変容の例と考察 (~~~~~部分は粗筋)

では、第1回目の紹介文が相互評価後の3回目には、どのような紹介文になっているのか見てみよう。

【G 短期大学生の紹介文】

〈第1回目 粗筋+お薦めの言葉〉

小さな魚の兄弟たちが楽しく暮らしていました。兄弟たちの体は皆赤かったけれど、泳ぎが得意なスイミーだけは真っ黒でした。ある日、お腹をすかせたマグロが兄弟たちを皆食べてしまい、スイミーだけ生き残ってしまいます。淋しく思っていたスイミーでしたが、海のすばらしい物やおもしろい物を見て元気を取り戻します。海を探検しているとき兄弟そっくりの魚たちに出会い声をかけました。魚たちは大きな魚

が怖くてなかなかでできません。スイミーはある方法で小さな魚たちに勇気を持たせ大きな魚に立ち向かいます。ある方法が気になった人は読んでみてください。

〈第2回目 多くの紹介文の要素が入った紹介文〉

ちいさなさかなのきょうだいたちがたのしくくらししていました。ある日、おそろしいまぐろが、むれにつっこんできて、赤い魚をみんな食べてしまいました。泳ぐのがだれよりもはやかった黒い魚のスイミーだけは、まぐろからにげきることができました。

スイミーの作者「レオ＝レオニ」は、アメリカやイタリアでかつやくした絵本作家です。主に、動物にかかわる絵本を作っていて、見るだけでも楽しくなるようなカラフルな絵をかいているところがとくちょうです。

私が注目してほしい場面は、スイミーが海のすばらしいものを見る場面です。「ゼリーのようなくらげ」や「どろっぷみたいな岩からはえている」など、海のものたちをそうぞうしやすいようにたとえています。絵をみなくてもカラフルでファンタジックな海の世界をそうぞうすることができます。

この絵本には、スイミーが「いつまでもそこにじっとしているわけにはいかないよ。」と、きょうだいにそっくりの魚に言う場面があります。きょうだいとはなればなれになったスイミーですが、前に進もうとがんばっているすがたを読み取ることができます。

つらいことがあり、なかなか一歩をふみだせないときにひらいてほしい1冊です。

〈第3回目 粗筋を推敲〉

みなさんは、国語でならった「スイミー」を覚えていますか。

ちいさなさかなのきょうだいたちが楽しくくらししていました。ある日、おそろしいまぐろが、むれにつっこんできて、赤い魚をみんな食べてしまいました。泳ぐのがだれよりもはやかった黒い魚のスイミーだけは、まぐろからにげきることができました。そんなとき、大きな魚におそわれそうになってかくれているきょう

だいにいた魚にでています。スイミーは、このピンチをどのように乗り越えることができたのでしょうか。

スイミーの作者「レオ＝レオニ」は、アメリカイタリヤで活躍した絵本作家です。主に、動物が登場する絵本を作っていて、見ているだけでも楽しくなるような、カラフルな絵がとくちょうです。

私が注目してほしいポイントは、スイミーが海のすばらしいものを見る場面です。「ゼリーのようなくらげ」や「どろっぷみたいな岩から生えている」など、海のものたちをそぞろしやすいうように言葉で表しています。絵を見なくてもカラフルな海の世界をそぞろすることができます。

この絵本には、「スイミーがいつまでもそこにじっとしているわけにはいかないよ。」ときょうだいにそっくりの魚に言う場面があります。きょうだいとはなればなれになったスイミーですが、前に進もうとがんばっているすがたを読み取ることができます。

悲しいことがあり、なかなか一歩をふみ出せないときには、開いてほしい1冊です。

友だちと相互評価する中で、読み手に「スイミー」を読んで欲しい紹介文にするには、粗筋をどこまで書くのが論議になった。その結果が第3回目の粗筋である。目的に沿った粗筋の書き方を指導者が明確に持つ必要がある。

12 まとめと今後の展望

3回の物語の紹介文と2回のアンケートから、パソコンを活用した物語の紹介文の授業（紹介文のため要約力育成に焦点化して）を振り返ることにする。

○ 粗筋の目的（ここでは紹介文）、字数、書く時間などを明確に示し、粗筋の要素や手順を示す必要がある。ロイロノートのテキストで粗筋の要素や手順を示すことで簡単に構成ができ、パソコンに保存して何度も使うことができる。

その他には、次のようなことが明らかになった。

- 紹介文の要素や紹介文のモデルを示したことで、能力に応じた紹介文を書くことができた。また、パソコンに保存すると、今後、紹介文を書く時の参考にすることができる。
- 基本的な知識・技能をまとめたポイントシートや分析をして発見をするワークシートの配信は、必要な時に、何回も活用することができ、個人差に対応することもできた。また、読解力を身に付けることにもつながった。
- 紹介文を書くのをパソコンで活用することは、修正することが容易であった。
- 2回または3回の物語の紹介文をパソコン上で比較することは、自分の伸びの把握にもつながる。
- 来年度は、小学生にパソコンを活用して物語を紹介するという実践を計画している。本稿を基にして、修正していく必要がある。

13 引用文献

- 1) OECD 生徒の学習到達度調査 (PISA2015)
- 2) 全国学力・学習状況調査報告書 (令和5年度)
- 3) 幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について (答申) 平成28年12月21日
- 4) 井上一郎, 『国語科教育の基礎・基本 教え方・学び方ポイントシート 読むこと編』, 2021年1月, 明治図書, pp32~33, pp48~49
- 5) 樋口綾香 『「自ら学ぶ力」を育てる GIGA スクール時代の学びのデザイン』, 2022年12月28日, 東洋館出版社, pp98~101
- 6) 関西国語授業研究会, 『「365日の全授業」DX 小学校国語』, 2022年7月, 明治図書, pp56~57
- 7) 井上一郎, 『小学校国語「汎用的能力」を高める! アクティブ・ラーニングサポートワーク』, 2015年12月, 明治図書, pp34~35, pp56~57, pp116~117 井上一郎編著, 古川元視著 『アクティブ・ラーニングをサポートする! 学校図書館活用プロジェクト 掲示ポスター&ポイントシート』, 2017年7月, pp112~113

14 参考文献

- 1) 学習指導要領 (平成20年度版)
- 2) 学習指導要領 (平成29年度版)