

3 研究の成果

1 指導の実際（本時を中心に）

- (1) 「読む力」を高めるために必要な「つける力」は多岐に渡っているが、生徒が作品を読んだ時の「認識力」（＝考える力）をつけたい力として焦点的に研究を進めた。特に文学的教材では描写や文脈から根拠を明らかにして読み取れる（自分の考えが持てる）ことを考え実践された。
- (2) 生徒の意欲を継続させられるような読解学習においては、その教材のどこに着目させ、どう読ませるかに焦点化した「教材で読み取り方を学ぶ」授業への改善が必要と考え実践された。
- (3) 生徒が追究の手順を経験的に習得できるようにと考え、「バタフライ・マップ」（信州大学教育学部教授、藤森裕治教授提唱）を活用した学習を取り入れることにした。

<バタフライ・マップ＊学習展開>

- ① テーマ（学習問題）の提示。
- ② 追究方法の確認。（学習課題把握）
- ③ テーマに対する自分の予想を立てる。（仮説 A の羽）
- ④ 予想の理由について描写を根拠に考える。（B の羽）
- ⑤ 友との意見交換などで自分が気づかなかった新たな視点や対立意見を獲得し、自らの予想を検証する。（C の羽）



バタフライ・マップによる追究

- ⑥ 未だ気づかれていない着眼点で想像し③～⑤の思考を統合する。（D の羽）

＊ バタフライ・マップの活用は実態に合わせ創造的に工夫する可能性のあることが示唆された。

（『バタフライ・マップ法～文学で育てる美の論理力』藤森裕治著／東洋館出版社）

2 この事例から明らかになったこと

- (1) 本時のバタフライ・マップの課題「ディオニスに人を信じる気持ちはあったのか」に対する生徒の受け止めは様々であった。個々の生徒の意見と根拠の描写を挙げたうえで、更に読みを深める手立てとして、想像的活動「ディオニスが人を信じられなくなったきっかけは何だったのか想像して書いてみよう」を加えることにより、描写を根拠にしながら友と交流し合う姿が見られた。この場面も含め、思考力の育成につながっていったと考える。
- (2) バタフライ・マップは四つの羽に生徒の学習の足跡が残り、思考の経過が手に取るように分かる。バタフライ・マップの課題設定では、一問一答の内容を設定するのではなく生徒の多様な思考を引き出せるような課題を設定していきたい。

4 来年度への課題

- (1) 小学校において、バタフライ・マップを活用し思考力の向上をどのように図っていったらよいか。
- (2) バタフライ・マップを用いてどのように論理的な表現の場を成立させていったらよいか、研究を継続したい。