<小学校　国語>

読書意欲を高める学習指導の工夫

－アニマシオンの手法を取り入れた読書活動を通して－

知念村立知念小学校教諭　嶺　井　順　子

内容要約

読書の楽しさ，すばらしさを体験させ，読書の習慣を身に付けさせることは，児童の想像力を豊かにし，自己の内面や生活，生き方などについて深く考える態度を養うきわめて教育的な活動である。読書意欲を高めるために，アニマシオンの手法を取り入れ，児童の実態を把握してその実態にあった活動を選び，楽しく学習する指導を試みた。

アニマシオンの実践を通して，友達と共同して物語の世界に浸り，物語の内容を理解することができ，本を読もうとする意欲が高まりつつある。

【キーワード】読書指導　読書意欲　アニマシオン

目　　次

Ⅰ　テーマ設定の理由 …… 21

Ⅱ　研究仮説 …… 21

Ⅲ　研究内容 …… 21
　1　読書することの意義 …… 21
　2　読書意欲とは …… 22
　3　読書指導について …… 22
　4　読書のアニマシオンについて …… 23

Ⅳ　授業実践 …… 24
　1　単元名 …… 24
　2　単元設定の理由 …… 24
　3　単元の指導目標 …… 26
　4　単元の指導計画 …… 26
　5　本時の指導計画 …… 27
　6　授業の考察 …… 29

Ⅴ　研究全体の考察 …… 29

Ⅵ　研究の成果と今後の課題 …… 30
　1　成果 …… 30
　2　今後の課題 …… 30

<小学校　国語>

読書意欲を高める学習指導の工夫

－アニマシオンの手法を取り入れた読書活動を通して－

知念村立知念小学校教諭　嶺　井　順　子

Ⅰ　テーマ設定の理由

新学習指導要領の国語科に，「読むことの指導については，児童の読書意欲を高め，日常生活においても読書活動を活発に行うように促し，児童の読書力が向上することが大切である。」と示されている。指導の展開に当たっては，読み手としての主体性を育てること，目的をもち意欲的に読書をする態度を育てること，読書をする喜びが分かり，進んで読もうとすることなどを通して読書意欲を高めることなどが基本となっている。

「読みの力」とは，読み手が文章を読むことによって，人間として一層成長し，自己の人格を磨き上げていくことだと考える。この読みの能力は，読書という言語活動が日常の生活行動の中に取り入れられ，習慣化されることによって向上されるものである。しかし，読み聞かせの好きな低学年から，中・高学年中学生になるにしたがって読書離れが進み，読書嫌いな児童・生徒が増えてくる傾向がある。学級の実態を見てみると，多読児から不読児まで多様で，読書は好きだが，国語科の中での読みは好まず持続しないという状況がみられた。国語科の読みの指導は，いわゆる読解の指導を中心として行われ，読みの基礎能力を養うためには欠くことができないが，物語や説明文の一教材の読解に時間をかけた文章の詳細な読解に偏らず，読むことそのものに対する興味を失なうことがないような指導の工夫が必要である。

読書は本来楽しい言語行為であり，本を読む楽しさを学ぶことは，話すことや書くことと並んで生涯学習における基礎学力となる。特に読書習慣を形成する小学校期には，児童が意欲をもって楽しく読書に向かえるように読書行為に誘う手立ての工夫や時間の保証が必要である。読みの喜びを味わうことで読み手として豊かに成長し読書も学習も楽しくなると思われる。

読書のアニマシオンのアニマシオンとは，スペイン語のアニマール（励ます，活発になる）の名詞形で，読んだ本に元気付けられ，そのおもしろさに刺激されて受け身的な読者から積極的な読者に変わっていく読み手のプロセスそのものを指している。読書のアニマシオンの手法を取り入れることによって，児童は，意欲をもって読書に取り組み，楽しみながら読みの基礎力を身に付けていくものと考える。

そこで，国語科において，読書のアニマシオンの手法を取り入れることによって，読書の喜びを味わい，広がりや深まりのある読書活動ができると考え，本テーマを設定した。

Ⅱ　研究仮説

1　読書指導において，読書能力，読書への興味，読書経験，読書環境などの実態を把握することによって課題を明確にし，楽しく読み味わわせる手だてを工夫することができるであろう。

2　児童の実態に応じたいろいろなアニマシオンの手法を取り入れることによって，読書の楽しみを味わい，読書意欲を高めることができるであろう。

Ⅲ　研究内容

1　読書することの意義

(1)　言語能力が高まる

人間は，言葉を獲得していくことで，体も心も育ち，社会的な発達を遂げていく。言語が母体の社会において，人間の知的能力も言語能力が基礎となる。言葉を豊富に養っていく読書は，高い言語能力を身に付けることができる。

(2)　学力が高くなる

読書好きな子どもは，文字という記号を，瞬時に理解し，頭の中でイメージ化できるという一連の操作＝内容の理解が速い。想像力も豊かになり，論理的に思考する力も付いてくる。

(3)　経験の拡大

一生のうちに，直接体験できることは限りがあるが，子どもたちは，本の世界で，さまざまな主人公になるという間接体験を積み重ねることによって，経験も増し，社会性も身に付いてくる。

(4)　人間性を磨く

子どもたちは，読んだ本の主人公に同化していくことを繰り返すことによって，相手の立場に立ったり，相手を思いやる心を育てていく。また，本を読むことで細やかな感情が広がり，豊かな心がはぐくまれていく。

(5)　自己教育力を育てる

子どもたちは，主人公と自分を重ね合わせたり，時には，主人公を客観的に見つめながら，自らを成長させていく。

2　読書意欲とは

元来，子どもは本好きであり，読書する行為は自然体である。本の世界は，夢や期待感，時には悲しみや葛藤，そして，学習を支えていくのに必要な知識や情報を習得できるものである。読書によって，何らかの要求を満たしうることを知り，読書のそうした魅力を経験することによって，楽しみを得たいとか，知りたいなどということを積極的にしようとする。このような態度を読書意欲ととらえる。

読書意欲を高める要素として，以下のようなことがあげられる。

(1)　発達段階に即した図書を紹介する

(2)　教科の学習指導の中で意欲付ける

(3)　学校行事等の中で読書ムードを高める

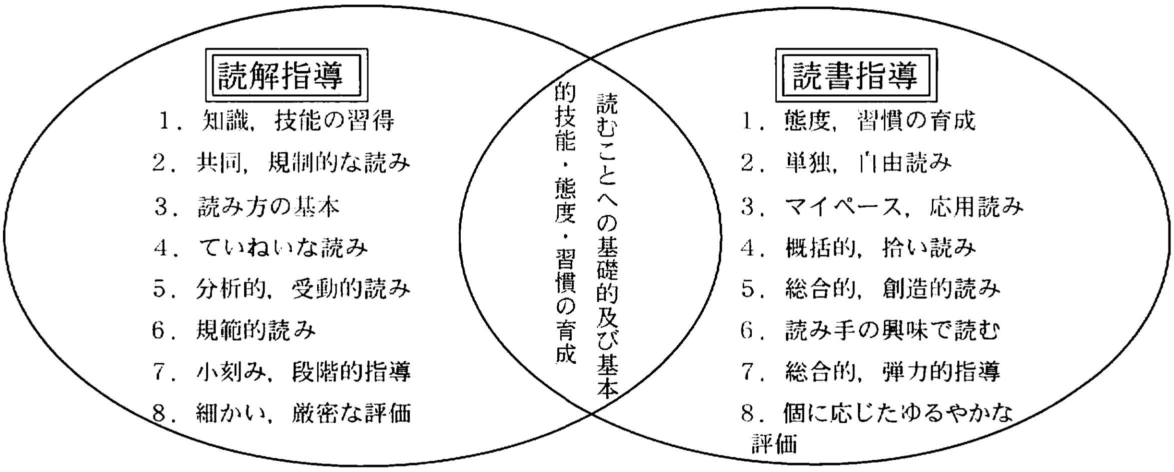
3　読書指導について

(1)　読書指導の意義

望ましい人間像の形成にとって不可欠なものは，思考力や想像力の育成であり，それは豊かな生活体験や日々の営みの中で蓄積される。読書はその営みの一つであるから，わたしたちは読書指導によって子どもたちに確かな読書力と読書の習慣を身に付けさせ，生活を高めていかなければならない。読書指導は，生涯にわたる自己学習力の根底になるものである。

(2)「読解指導」と「読書指導」の相違点と関連性

読書が充分になされるためには，確かな読書力が必要とされている。そのためには，国語科の中で言葉や文，文章を読みとる読解の技能を身に付けるのが，読書活動の第一歩である。また，身に付けた読解技能は，読書活動に生かされてはじめて生きて働くものとなる。読解指導と読書指導は車の両輪のように助け合い，関連しあって読書活動を育てていく。



（「新版国語実践全集」吉川雅夫の説による）

4　読書のアニマシオンについて

読書のアニマシオンとは，活字に命を吹き込み，わくわくする体験を実現し豊かな読みの世界を作り出すことを目的として，スペインにおいて始められた読書指導法である。これは，読書の強制ではなくまた従来の教えるという立場でもなく，教師も共に楽しみながら子どもを読み手として育てようという立場から行うものである。アニマシオンの手法がグループによる活動の形を取るため，グループ内での話し合いや協力，他のグループへの働きかけなど，「伝え合うこと」も大切な要素となる。

アニマシオンの手法を使って子どもたちが少しでも本のおもしろさや不思議さに触れ，子どもたちの知的欲求を満たし，好奇心を本の世界へ向かわせ，本のすばらしさを味わうことによって，読書意欲が高まるであろうと考える。

(1)　アニマシオンの選択

活　動　名	内　　　　容	活動に適している本
ダウトをさがせ	意図的な読み間違いを見つける。もとの表現と比べると，どう変わってしまうのかを考えるように求めていくと深まりが出る。	・だってだってのおばあさん ・だいくとおにろく ・ふしぎなたいこ
これ，だれのもの	本の登場人物それぞれに関係ある持ち物などの絵を見て，だれのものかを当てる。「どんな場面に出てきたのか」付け足ししてもらうと話し合いが膨らむ。	・ティッチ ・すてきな三にんぐみ ・エルマーのぼうけん
前かな，後ろかな	順序を入れかえた場面を書いたカードを並べかえる。並べ直した後，カードを持った児童が場面を説明することで，話を自分のことばで説明し，話を再構成することにもなる。	・王さまと九人のきょうだい ・やまなしもぎ ・ものぐさトミー
わたしは弁護する	数人を登場人物に割り当てる。残りは「読者」になり，登場人物は，胸に登場人物の名札を下げる。「読者」は登場人物に，「なぜあのような行動をとったのか？」と質問したり「ほかの行動をとればよかったのではないか？」と批判したりする。登場人物は質問や批判に対して，登場人物になりきって答えたり反論したりする。	・モチモチの木 ・かさこじぞう ・手ぶくろを買いに ・ごんぎつね ・泣いた赤おに
どんな人が いたかな	物語の登場人物について考えさせる。その人物が作品中でどんな意味を持っていたか考えさせる。	・セロひきのゴーシュ ・先生ひいきひいき ・くいしんぼ行進曲 ・かん太さまのいびき
そのカード，だれのこと	登場人物の特徴的な感情や態度，性格のよく表れていると思われる表現を書き抜いたカードを作る。ただ，登場人物を答えさせるだけでなく，どんな人物かをも答えさせる。	・いたずらおばあさん ・エルマーのぼうけん ・長くつ下のピッピ ・きかんしゃやえもん
クイズ大作戦	グループに分かれ問題を作らせておく。黒板にグループの名前を書き出した得点表をはり，正解したら得点を与える。答えがわからないときや，回答が曖昧なときなどは本に立ち返り，議論するように働きかける。	・ぼくのつくった魔法のくすり ・かえだま日記 ・オバケちゃん
変装文を見破れ	物語の中から，大きな段落ごとに一節（小段落）程度の文章を書き出す。その時，一節について一か所だけ，意図的に書き換えをしておく。これを学級人数分用意しておく。視点を変えたり，時制や常体・敬体などの文末表現などの物語の基本的な構成要素に気付かせる。	・オオカミと豆の木 ・エパミナンダス ・だんなもだんなもおおだんなさま ・しずくの首飾り

(2)　身に付けたい読みの技術

鶴田清司によると，作品におもしろさを発見し，味わいや感動を深めるような技術として，以下のような「読みの技術」を基本として身に付けさせるべきであると言っている。アニマシオンの活動を行う際に身に付けたい力とした。

① 構成をとらえる技術

・題名の意味を考える。

・設定（詩・人・場）を明らかにする。

・全体構成（冒頭－発端－山場のはじまり－クライマックス－結末－終わり，起承転結）を明らかにする。特に事件や人物の転換点に着目する。

・場面に分けて，事件や筋をとらえる。

② 表現をとらえる技術

・類比（反復）と対比の関係をとらえる。

・イメージ語ないし感覚表現（視覚・聴覚・嗅覚・味覚・触角），色彩語，比喩，（直喩・暗喩・擬人法），声喩，象徴，倒置法，誇張法，などの効果を明らかにする。

③ 視点をとらえる技術

・作者と話者（語り手）を区別する。

・内の目（主観視点）と外の目（客観視点）を区別する。

・同化体験（人物の気持ちになる）と異化体験（人物を外から眺める），共体験（両者の混合）を成立させる。

④ 人物をとらえる技術

・中心人物（主役と対役）をとらえる。

・人物描写などから人物像や心情をとらえる。

・中心人物の人物像の変化や心の転換点をとらえる。

⑤ 文体をとらえる技術

・話者の語り口の特徴をとらえる。

・話法（直接話法，間接話法など）を明らかにする。

・文末表現，常体と敬体などの効果を明らかにする。

Ⅳ　授業実践

1　単元名

「本の世界を楽しもう」

2　単元設定の理由

(1)　教材観

本単元は，取り立て指導として位置付け，複数の図書を活用して指導する。取り上げた図書は，「わすれられないおくりもの」（登場人物の形象が的確でやさしい思いが伝わる。）「じごくのそうべえ」（関西弁の語り口が楽しい。）「よだかのほし」（いじめられるよだかが，それにじっと耐えて自ら夜空に向かって飛び立つよだかの気持ちを考えさせたい。）「コバンザメのぼうけん」（コバンザメが世間探しの旅に出て多くの新しい発見を通して精神的な自立を果たす。）「オオカバマダラのなぞをおって」（自然の不思議さに触れる）「100万回生きたねこ」（主人公がいろいろな人生経験を積みながら最後に本当の生き方に目覚める。）「一秒が一年をこわす」（地球規模の環境問題について考える。）など，児童の興味・関心の高い物語を中心として展開していきたい。時間の取り扱いとしては，国語の時間や読書タイムを中心に実施する。また，道徳の時間も活用するがねらいを考慮した上で，実施していきたい。

(2)　児童観（省略）

(3)　**指導観**

「読書のアニマシオン」を行う際に，次のことに留意して実施していきたい。

① 原則は本をまるごと一冊扱うこと

② 必ず本に立ち返ること（単なるクイズに終わらせないこと）

③ 本の紹介を必ず入れること（もっと，本を読みたいという気持ちにさせること）

④ 児童の興味に合わせて活動を組み立て，児童の集中力が途切れないように配慮する。また，無理せず，本に対する興味を呼び起こすための活動であることをおさえて，活動は一冊の本で２つか３つにし，活動内容も簡単な問題から入るようにする。

(4)　**楽しく読み味わわせるために，児童の実態を把握した。**

○読書能力：　５段階（『全国標準読書力診断検査』の評価段階）

○読書への興味：　物語・伝記・科学的読み物・歴史読み物

○読書経験

読書冊数：　４月～１０月までの貸し出し冊数

読書観：　読書をするとどんなよいことがあるのか（児童のアンケートから）

ア．漢字を読めるようになる　イ．すらすら読めるようになる　ウ．頭が良くなる

エ．書かれている文の意味がすぐ分かるようになる　オ．作文が書けるようになる

○読書環境

時間：　ア．休みの日　イ．読書タイム　ウ．休み時間　エ．夜，ねる前

場所：　ア．教室　イ．家　ウ．学校の図書館　エ．村立図書館

表１　児童の実態と読書指導の視点

児童	読書能力	読書への興味	読書経験		読書環境		読書指導の視点
			冊数	読書観	時間	場所	
1	2	物・科	42	イ	エ	イ	読書技術の養成・読書習慣の育成
2	4	物	13	イ	イ	ア	読書への興味・意欲の喚起
3	2	物・伝	125	オ	ア・イ・エ	ア・イ	読書技術の養成
4	4	物・歴	59	イ・エ	イ・エ	ア・イ	読書習慣の育成
5	3	物	136	ア	イ・エ	ア・イ	読書の範囲・領域の拡充
6	3	物・科	87	イ・ウ	イ・エ	イ・ウ	読書への興味・意欲の喚起
7	3	物・歴	40	エ	ア・イ	ア・イ・ウ	読書への興味・意欲の喚起
8	2	物・伝	100	ウ	イ・エ	ア・ウ	読書技術の養成
9	2	物・伝・歴	58	ウ	イ	ア・ウ	読書技術の養成・読書習慣の育成
１０	1	物・伝・歴	59	エ	イ・エ	ア・エ	読書技術の養成
１１	3	物・伝・歴	77	ア	ア・イ	ア・イ	読書意欲をさらに高めていく
１２	2	物・科・歴	48	イ	ア・イ	ア・イ	読書技術の養成・読書習慣の育成
１３	1	物	59	イ	イ	ア	読書技術の養成
１４	2	物	18	エ	その他	ウ	読書技術の養成
１５	2	物・伝・科	28	ア・イ・ウ・エ・オ	ア・イ	ア・イ	読書技術の養成・読書習慣の育成
１６	3	物・伝	20	オ	エ	イ	読書習慣の育成
１７	2	物・伝	30	エ	ア・イ・ウ	ア・イ・ウ	読書技術の養成・読書習慣の育成
１８	4	物・伝・歴	13	オ	イ・エ	ア・イ	読書習慣の育成
１９	2	物・歴	49	イ	ア・イ・エ	ア・イ	読書技術の養成・読書習慣の育成
２０	3	物・伝	106	ア・イ	ア・イ	ア・イ	読書意欲をさらに高めていく
２１	3	物・伝	77	イ・エ	イ	ア	読書意欲をさらに高めていく
２２	2	物・伝	34	ア	ア・イ	ア・ウ	読書技術の養成・読書習慣の育成
２３	3	物・伝・歴	48	イ	イ	ア・ウ	読書習慣の育成
２４	4	物・伝・科	69	ア・イ・エ・オ	ア・イ・エ	ア・イ	意欲をさらに高めていく
２５	3	物・伝・科	48	ア・エ	ア・イ	ア・イ	読書習慣の育成
２６	3	物・伝	91	ア・イ	ア・イ	イ・ウ	読書意欲をさらに高めていく
２７	2	物	52	イ	イ・エ	ア・イ	読書技術の養成・範囲・領域の拡充

4　単元の指導目標

・読書のアニマシオンの活動を通して本の世界を楽しむことができる。

5　単元の指導計画（全７回）　「　」は書名 ［　　］はアニマシオンの活動名

回	ねらい	身に付けたい力	学習活動	教師の支援や留意点
1 読書タイム	・登場人物の特徴を把握する。	・中心人物をとらえる。 ・人物描写などから，人物像や心情をとらえる。 （読むことウ）	「わすれられないおくりもの」 ［これ，だれのも］ ・提示された絵が誰のものか当てたり，どんな場面に出てきたのか話し合う。	・登場人物に関係ある物を描いた紙を提示する。 ・どんな場面で出てきたのか考えさせる。
2 読書タイム	・話の内容を正確に聞き取る。	・文体をとらえる。 （言語事項 (1)のウのア）	「じごくのそうべえ」 ［ダウトをさがせ］ ・教師が読む，読み間違いに気付いたら，「ダウト」と言って間違いを指摘する。	・はっきりと大きな声で読み聞かせする。 ・間違いは，１ページに１つくらいの単語にする。
3 道徳	・だれに対しても思いやりの心をもち，相手の立場に立って親切にしようとする態度を育てる。 【道徳の指導内容】 主として他の人とのかかわりに関すること(2)思いやり	・文章の構成をとらえる。 （読むことウ）	「よだかのほし」 ［前かな，後ろかな］ ・６つの場面を選び，それらのカードを話の順に並びかえる。 ・並びかえた後に，その場面を説明する。 ［私は弁護します］ ・児童によだか，たか，太陽，月，大熊座，鷲座になってもらい，前に並ぶ。ほかの児童は，質問役にまわる。それぞれの役の児童は，質問されたら，その役になりきって答える。	・集団テキストを利用する。 ・グループで活動する。 ・どうしても分からないときは，本で確かめる。 ・自分勝手に発言したり，受け答えが感情的にならないようにする。 ・本に出てこないようなことを質問したりするような時は，本に戻るように声をかける。
4 国語本時	・登場人物の特徴（心情・態度）をとらえながら，物語を理解する。	・人物描写などから人物像や心情をとらえる。 （読むことウ） ・大事なことを落とさないようにしながら，クイズを開く。	「コバンザメのぼうけん」 ［どんな人がいたかな］ ・登場人物を確かめる。 ［そのカード，だれのこと］ ・カードに書かれた短い文章やことばから，登場人物を当てる。 ［クイズ大作戦］	・読書タイムで読み聞かせをしておく。 ・ストーリーの展開を確認できるようにする。 ・絵カードの下にはり，人物と対応させる。

		（話すこと・ 聞くこと）	・チームごとに本から問題を作り，出題し合う。	・よく読んで考えて問題づくりをするよう促す。
5 読書タイム	・要約文が，本の内容と合っているか見分ける。	・筋をとらえる。 （読むことイ）	「オオカバマダラのなぞを追って」 どれが本当の話？ ・本の内容どおりの要約が書いてある紙と，そうでないものから，正しい要約文を見つける。	・前もって読ませておく。 ・紙にアルファベット（A－1，A－2，A－3）をふり，同じ文字の紙を持った者同志で３人ずつ組になる。３人で一緒に３通りの要約文を読み，どれが本当の話かを小声で話し合った後，代表者が正解を答える。
6 読書タイム	物語の展開のおもしろさを味わう。	・中心人物の人物像の変化や心の転換点をとらえる。 （読むことウ）	「１００万回生きたねこ」 物語バラバラ事件 ・人数分のカードに本の部分を抜き出して書く。 ・カードをよく切って一人一枚ずつ配る。 ・読み終わったら，場面ごとに集まって話の順番通りに並ぶ。 ・場面ごとに並べたら，次は話の全体の順番を考えて並んでいく。	・前もって読ませておく。 ・抜き出すところは，筋の展開がよく分かり，前後関係推理しやすいところを選ぶ。
7 国語	・話の筋が通っているか判断する。	・題名の意味を考える。 ・筋をとらえる。 （読むことイ）	「一秒が一年をこわす」 変装文を見破れ ・話の中から，大きな段落ごとに一節（小段落）程度の文章を書き出す。その時，一節について一か所だけ，意図的に書きかえをしておく。印刷して全員に配る。	・教科書教材を利用する。 ・書きかえは，名詞，形容詞副詞，などを少し変えるが，できるだけもとの文章に近いように工夫する。

6　本時の指導計画

（1）　単元名　「本の世界を楽しもう」

（2）　本時の指導目標

・登場人物の特徴（心情・態度）をとらえながら，物語を理解し，楽しむことができる。

（3）　授業の仮説

・３つの読書のアニマシオンの活動をすることで，本の世界に興味を持ち，楽しく読むことができるであろう。

（4）　展開

	学　習　活　動	教師の支援	留意事項・評価
5分	１．めあての確認 ・物語に出てくる登場人物の考え方やものの見方に気を付けながら読もう。	◎みんなでめあての確認をする。	●めあてが確認できたか。
10分	２．登場人物を確認する。 どんな人がいたかな	◎登場人物の絵をはる順序を考え，ストーリーの展開を確認できるようにする。	◇児童の発表に合わせ，登場人物の絵を黒板にはっていく。

	 登場人物を確認している様子	最初に登場したのは，だれでしょう。	●登場人物が出てくる順番を把握できたか。
15 分	3．カードに書かれた短い文章やことばから，登場人物を当てる。 そのカード，だれのこと カードに書かれた登場人物について答えている様子 ・ワークシートに記入していく。	◎「せけん」という作品のキーワードに着目させる。 「もっとせけんをしらなくちゃ。」と言ったのはだれでしょう。	◇登場人物の考え方や物の見方が，特徴的に表されたことばや行動を選ぶ。 ◇登場人物の絵カードの下にはり，人物と対応させる。 ●だれが，どんなことを言ったのか理解できたか。
25 分	4．グループごとに本から問題を作り，出題しあう。 クイズ大作戦 クイズを出している	◎よく読んで，考えさせるような問題づくりを促す。 グループで，よく話し合って問題づくりをしましょう。	◇クイズの答えをカードの裏に鉛筆書きする。 ◇グループ対抗で出題させる。発表，回答は得点制とするが，競争的にならないようにする。 ●問題や答えを考えることができたか。
5 分	5．今日の活動についてふり返る。次時の予告をする。		◇本時の感想，心に残ったことについて聞く。 ●本の世界に興味を持ち，楽しく読むことができたか。

(5) 評価

＜国語への関心・意欲・態度＞

・読書のアニマシオンを通して本の世界に関心を持ち，登場人物の特徴をとらえながら 楽しんで読書しようとする。

＜話すこと・聞くこと＞

・大事なことを落とさないようにしながら，クイズを聞くことができる。

＜読むこと＞

・登場人物の特徴をとらえながら，読むことができる。

＜言語事項＞

・文の中における主語と述語の関係に注意して，クイズを作ることができる。

7　授業の考察

(1)　アニマシオン「どんな人がいたかな」について

いろいろな登場人物と場面を思い出しながら，物語をもう一度体験することができた。

(2)　アニマシオン「そのカード，だれのこと」について

登場人物の行動や言動を振り返りながら，特徴をとらえることができた。

(3)　アニマシオン「クイズ大作戦」について

話の内容からクイズを作って出し合うという活動は，高学年に適していたと思われる。グループ内で協力して問題づくりに取り組み，また，出された問題を解くことにも意欲的に取り組んでいた。

(4)　アンケートの結果について

全員が楽しかったと答えている（表2）。３つのアニマシオンの活動をすることが，読書の楽しさを味わう手だてとして有効であったといえる。

表２　楽しく活動できたか

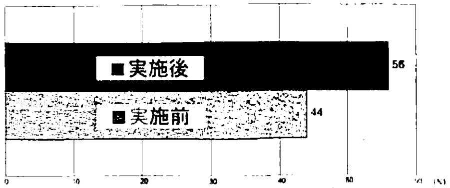
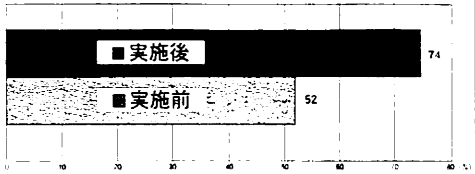
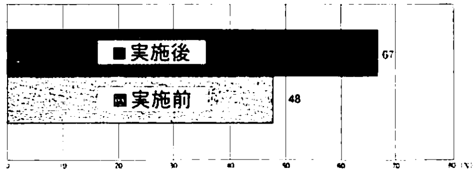
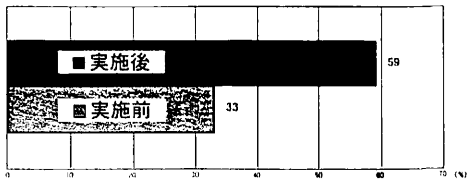
とても楽しかった	２０
楽しかった	7
あまり楽しくなかった	0
楽しくなかった	0

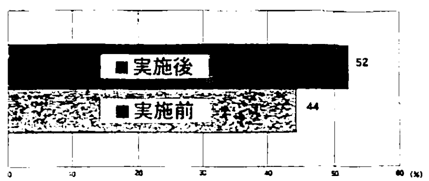
Ｖ　研究全体の考察

1　児童の実態を把握することによって課題を明確にし，楽しく読み味わわせる手だてを工夫することができたか

	読書能力	読書への興味	読書経験	読書環境
児童の実態	読書力検査の結果から文法力（段階1と2をあわせると67%）と読解鑑賞力（段階1と2をあわせると67%）が弱い。	読書することは好きと答えている児童は，82 %で，読書傾向としては，物語・歴史読み物・伝記・科学読み物の順である。	図書館へ行くのは週に１～２回と答えている児童が 48 %で，10月までの読書冊数が40冊以下の児童も48 %である。	教室や図書館で読書する児童が89 % 時間的には，読書タイム（月・金）を利用して読書している児童が56 %である。
課　題	文や文章の構成，内容や要旨をおさえながら読む。	読書の領域を広げる。	図書に接する機会をできるだけ多く持たせるようにする。	読書タイム以外での読書時間の確保が必要である。
楽しく読み味わわせる手だて	読書のアニマシオンで意欲を喚起しながら，読みの視点に気を付けて読んでいく。	読書のアニマシオンで意欲を喚起しながら，ブックリスト・ブックトークによる本の紹介をしていく。	読書のアニマシオンで意欲の喚起をしながら，週１時間の図書館利用の時間の確保する。学級文庫を充実させる。読書冊数を増やす。	読書のアニマシオンで意欲の喚起をしながら，読書の機会をできるだけ持つようにする。 家庭での読書習慣を育成する。
児童の変容	読みの視点を意識しながら読もうとするようになった。	紹介した本を読んだり，図書館から借りて読む姿が見られた。	学級平均の読書冊数が増えた。 （10 月　4.5　冊） （11 月　6.1　冊） （12 月　7.1　冊）	授業中，作業や課題が終わったら，読書をする姿が見られ，読書冊数を増やすことにつながった。

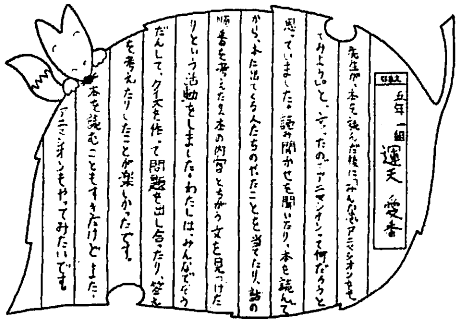
2　児童の実態に応じたいろいろなアニマシオンの手法を取り入れることによって，読書の楽しみを味わい，読書意欲を高めることができたか

児童の課題	活動名	児童の感想
物語の内容把握が不十分である。	ダウトをさがせ	まちがいをたくさん見つけることができて良かった。
考察	「本に出てくることばやことばの使い方に気をつけて読みたい」が，実施前 44 %，実施後 56 %となっており，ことばやことばの使い方に着目しようとする意欲が高まった。	
児童の課題	活動名	児童の感想
登場人物にあまり関心を持っていない。	これ，だれのもの	どれがだれの持ち物かを全部当てることができた。
考察	「本の登場人物について，気をつけて読みたい」が，実施前 52 %，実施後 74 %となっており，登場人物に対する意識が高まった。	
児童の課題	活動名	児童の感想
出来事の起こった順序とその時間的間隔の把握が不十分である。	前かな，後ろかな 物語バラバラ事件	相談してうまく物語を組み立てたところがおもしろかった。
考察	「本の中のできごとの順序について考えながら読みたい」が，実施前 48 %，実施後 67 %となっており，できごとの順序について意識しようとする気持ちが高まった。	
児童の課題	活動名	児童の感想
登場人物の気持ちを考えたり，共感しながら読むことが少ない。	わたしは弁護する	本に出てきた登場人物になりきって，話をしていたところが良かった。
考察	「登場人物の気持ちについて考えながら読みたい」が，実施前 33 %，実施後 59 %となっており，登場人物に共感する気持ちが高まった。	

児童の課題	活動名	児童の感想
物語の内容把握が不十分で，集中力が途切れる。	変装文を見破れ	正しい文を当てることができて，うれしかった。
考察	「本のあらすじについて考えながら読みたい」が，実施前44％，実施後52％となっており，物語の内容を把握しながら読もうという意識が高まった。	

Ⅵ　研究の成果と今後の課題

1　成　果



資料　　児童の感想

(1)　いろいろなアニマシオンを取り入れることによって，楽しみながら物語の世界に浸ることができた。

(2)　じっと本を読むことが苦手な児童もアニマシオンの活動を取り入れることによって，本を読むようになり読書冊数も増えてきた。

(3)　友達と助け合って問題を解いたり，クイズを出し合ったりして読書の楽しみを共有することで，いろいろなことを発見したり，物語の順序を把握したり内容理解したりすることに関して，あまり抵抗感を持たずにできるようになった。

(4)　音読が苦手で人前で大きな声ではっきり読めなかった児童が，活動の中では聞き手を意識して読んだり間違えないように集中して読むことができた。

(5)　読みの視点を意識して読むようになったという児童が増えた。

(6)　図書館司書に協力してもらい，授業の中で取り上げた本の作者が書いた別の作品を何冊か用意して紹介したら，休み時間も読んでいる姿が見られた。

2　今後の課題

(1)　読書のアニマシオンを実践するためには，活動に合う適切な本を数多く知っている必要がある。

(2)　児童にアニマドールをさせながら，活動を進めていきたいと考えているが，もっと気軽にどの児童も取り組むことができる方法を開発する。

(3)　アニマシオンの楽しさをもっと味わわせ，日常の中でも意識付けたりして読書意欲を喚起していく必要がある。

(4)　継続して実施していきながら，他の活動も取り入れる。

＜主な参考文献＞

全国学校図書館協議会	『子どもたちに読書のよろこびを！』	全国ＳＬＡ	2001
Ｍ・Ｍサルト	『読書で遊ぼうアニマシオン』	柏書房	1997