

# 登場人物の気持ちやその変化を「見える化」し、考えを深める学習活動

谷川直樹 | 京丹後市立大宮第一小学校

## 1. 登場人物の気持ちの変化を「見える化」する

物語文では人物の気持ちが出来事によって変化する。ここでは、人物の気持ちの変化を「見える化」することで、物語全体での人物の変化を捉えるとともに、それを根拠に友達と考えを伝え合う活動を「ごんぎつね（4年光村図書ほか）」を例に紹介したい。

## 2. 「兵十に対する気持ち」に焦点化して読む

物語は、どの観点に着目するかによって読み取れる内容や児童の気づきも変わってくる。今回は「ごんの兵十に対する気持ち」に視点を当てて読み取りを行うことで、その気持ちの変化を捉えたい。

## 3. 「兵十への気持ちの強さ」を10段階の星に表す

右表のように場面ごとにごんの兵十への気持ちの大きさを10段階の☆で表し、その理由を書かせる。そして、それをもとに場面ごとのごんの気持ちの変化を友達と話し合うことで、児童の考えを深める。

六場面	五場面	四場面	三場面	二場面	一場面	
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	10
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	9
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	8
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	7
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	6
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	5
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	4
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	3
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	2
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	1
理由						

この活動の良さは次の3点である。

1つ目は「ユニバーサルデザインの手立て」である。人物の気持ちの変化を文章化することが難しい児童も、気持ちを☆の数で表すだけなので取り組みやすい。また、考えが数値化され「見える化」されることで、児童は自然と自分と友達の読みの同じ部分や違う部分に着目し、考えの根拠を話し合う活動へと進む。

2つ目は「変化が見える」点である。児童が表した☆を線で結ぶことにより、算数（4年）で学習した折れ線グラフになり、ごんの気持ちの変化を見る形で表すことができる。

3つ目は「自分自身の読みの変化と学びの振り返りが出来る」という点である。例えば、単元の学習の前半と後半、或いは友達と意見交換する前と後で、2回同じ活動を行うことで、自分の思考がどう変化したかが分かる。そして、その変化はどのような学習過程で起きたのか、友達のどんな意見で自分の考えが広がったり深まったりしたのかについても振り返ることができる。

以下は、ある児童の振り返りである。「ぼくは、1場面のごんの兵十への気持ちは1にしていたけれど、友達の意見を聞いて考えが変わりました。これまでごんの兵十への気持ちが近づきはじめてのは、兵十のおっかあが死んだのを知ったときだと思っていたけれど、1場面で兵十にいたずらをしていた時点でも、ひとりぼっちのごんは、兵十に『自分に興味を持ってほしい』という気持ちを持っていたのかなと思いました。だから、今は、☆3つです」この児童は、読みの深まりとともに、自身の思考の変化とその要因についても書いている。

## 4. 児童の読みからズレを引き出し発問を作る

指導者は、児童の表した表から物語の主題に迫る発問を考えることができる。児童は、自分たちの考えから出てきた学習課題であるので主体的に学習に取り組みやすい。

例) ○ごんは兵十に打たれて死んでしまったのに、なぜ最後の場面で「ごんの兵十への気持ちがより高まった」と考えている人がいるのかな？