

## 優秀賞

# 感動を表現し、伝える楽しさを 体験させるパソコン紙芝居の実践

福岡県直方市立感田小学校 やぶ た ま さ こ  
藪田雅子

## 1 パソコンを使った授業構想

高度情報通信社会といわれる現代社会においては、学校の教科学習に、画像、音声、コンピュータ等といったマルチメディアの活用も可能となり、学習環境が一変されつつある。このような変化の激しい社会の中にあって、学校では、創作、表現活動、調べ学習、情報収集、調査で得た情報をまとめたり、発表したりする際に、学習の活動や内容を豊かにするための道具として、マルチメディアなどを活用する工夫も強く望まれている。

本研究において、一案として3年生のパソコン紙芝居の授業を構想した。マルチメディアなどを学習支援の道具として、国語科の学習活動に積極的に取り入れ、学習の理解を助けると共に学習意欲につながる表現活動を工夫した。このことは、今日の時代の要請にもかなうものであり、意義深いものであると考える。

## 2 研究の目標

自ら考え判断し、主体的に学べる子供を育てるために、国語科の学習過程を「つかむ、見通しをもつ、実践し自分の考えを持つ、伝え広げる、生活に活かす」で構成する。この際、とくにマルチメディアなどパソコンを積極的に活用した学習方法を取り入れ、それぞれの学習過程における効果的な支援のあり方を究明する。

## 3 研究の実際

### (1) 研究の構想 (資料1)

単元名

「ぼくらが作った豆太の世界」

「モチモチの木」より

実践した学級

鞍手郡内小学校 3年生23名

### (2) 単元構成 (資料2)

### (3) 学習活動の実際

課題をつかむ段階 (1時間)

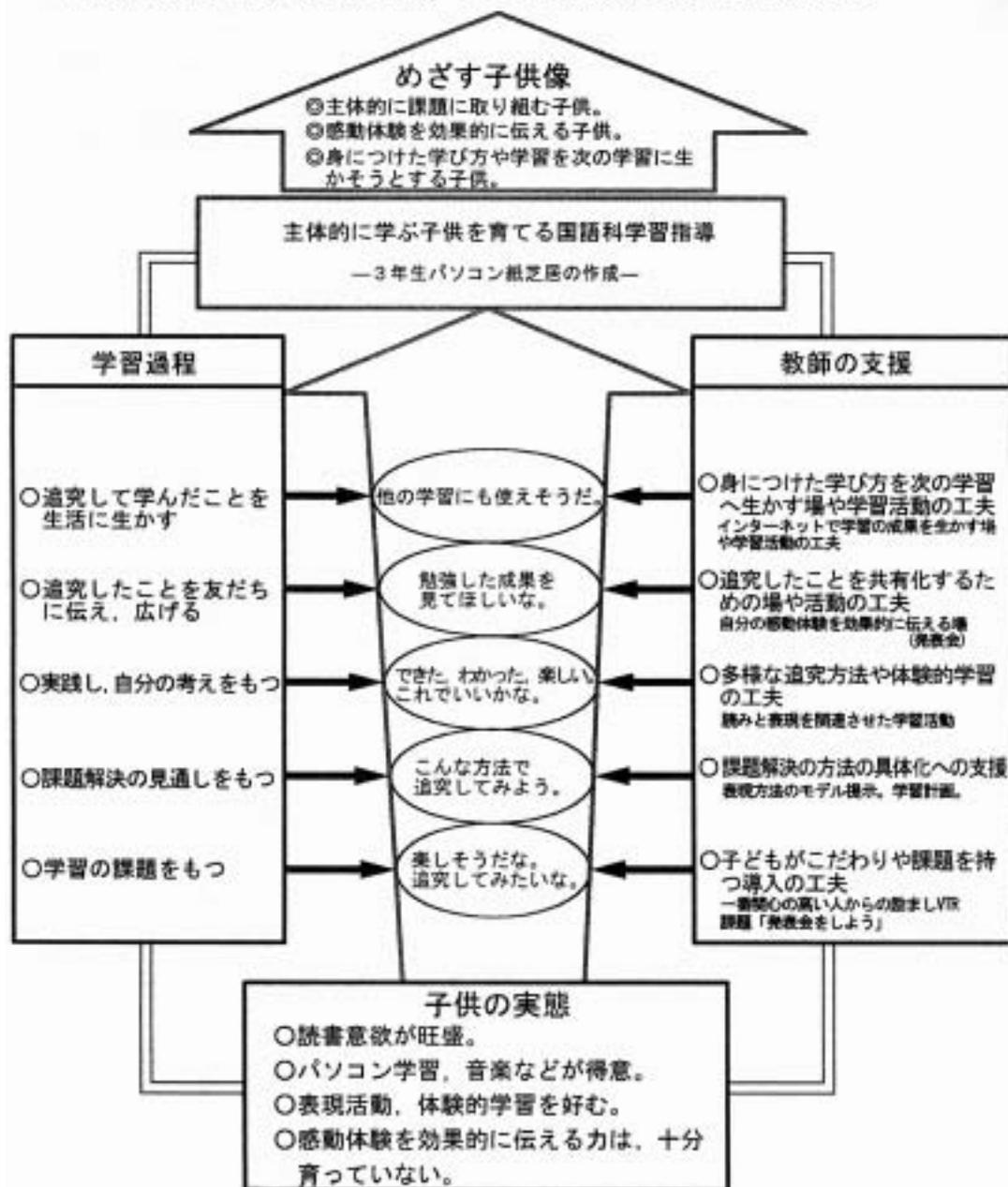
課題「お家の人に喜んでもらえるパソコン紙芝居を作ろう」の設定をする。

学習活動	教師の支援
「モチモチの木」を読み、学習課題をつかむ。パソコンの画像、詩、音楽など様々な表現方法を使って保護者や下級生を招いていくことをつかむ。	保護者が発表会を楽しみに待っているという内容のVTRを児童に見せ、学習への意欲化を図る。作品ができれば、誰に見てほしいか。事前にアンケートをとっておき、資料として提示する。

単元導入前、作った紙芝居を誰に見せたいか、というアンケート調査を行った。お母さんなど、お家の人に見てほしい、という答えが一番多かった。二番目は、幼稚園児や2年生など、下級生に見てほしいと答えた。そこで、児童が一番関心を示したお家の人にVTRに登場していただき、「『モチモチの木』の紙芝居作りをがんばってください。」との励ましの呼びかけをもらった。VTRに出演された

## 構想図

本研究の学習過程、教師の支援、めざす子供像など構想図に示した。



「ぼくらが作った豆太の世界」の単元構成を表に示した。

単元構成（国語 総時数24時間）

学習過程	国語	子どもの意識の流れ	教師の支援
課題をつかむ  時間	「モチモチの木」を読み、学習課題をつかむ。 作品のおもしろさを伝えるパソコン紙芝居を作ろう。パソコンの画像、詩、音楽など様々な表現方法を使って、保護者や幼稚園児を招待し、発表会を実施していくことをつかむ。	“じいん”とくるような、いいお話だな。 わたしは、豆太が医者さまをよびに行ったところが心に残ったよ。 聞いてくれる人に、喜んでもらえる発表会にしたいな。	発表会を楽しみに待っている内容の父母の話のVTRを見せ、学習の意欲化を図る。 パソコン紙芝居ができたら誰に見てほしいか事前にアンケートをとっておき、資料として提示する。
見通しをもつ。  時間	発表会を目的とした学習計画を立てる。	しっかり作品を読んでいかないと、面白いくるを伝えることはむずかしいぞ。 わたしは、パソコンで絵をかくて伝えたいな。 朗読もしたいな。 豆太のおうえん歌を作って、みんなに聞いてもらいたいなあ。	感動場面を伝える方法として、既習の方法（ペーパーサート・音読・紙芝居）の他にパソコンで絵を描く、詩を書く、音楽を挿入して心情を表現するなどを出し合い、模造紙にまとめ、多様な表現方法に気づかせる。
実践し自分の考えをもつ  時間	4人班で場面の情景や登場人物の心情を叙述に即して想像深く読みとりながら、パソコン紙芝居を作る。 (1)ワークシートの活用や話し合いを繰り返し、1場面1枚のさし絵を選ぶ。 (2)パソコンでさし絵を作る。 (3)パソコンで作ったさし絵に加え、セリフや劇化を加える、音楽や歌の挿入をするなど、感動場面を効果的に伝える方法を考え、自分たちの作品に取り入れる。	1の場面では、豆太の弱虫なところだから、モチモチの木の弱いところとブルブル震えている豆太の様子が重要なところだ。 わたしは、2の場面で豆太がモチモチの木に威張ってみせるところを描きたい。 豆太の心の声も入れると4の場面の豆太の一生懸命さが、もっと伝わるんじゃないかな。 がんばる豆太を上げます歌を入れると、もっとよくなるんじゃないかな。 お話の中に音楽を入れるのもいいと思うよ。	班学習が活発に進めるように配慮しながら、班構成を支援する。 班での場面の読みを深めることができるようなワークシート（学習の手引き）を準備する。 選定したさし絵と選定の理由をワークシートや模造紙を使ってまとめさせる。模造紙をもとに適切な読みがなされ、さし絵にそれが反映されているか確認する。 表現方法の工夫と選択は、子どもの発想を大事にする。 音楽・詩の取り入れについて、複数のモデルやサンプルを準備し、その場面に合ったものを選ぶ。
友だちに伝えふり返る  時間	幼稚園児や保護者の人を招待してパソコン紙芝居の発表会をする。 (1)発表会の準備(計画と練習).. (2)2年生への発表 .. 保護者への発表 ... 本時	「モチモチの木」のおもしろさや豆太の世界が、うまく伝わるように準備しなくてはいけないな。 友だちの皆さんの絵や詩の朗読が、場面にぴったり合っていて良かったよ。 わたしも、班の友だちと協力してがんばることができたよ。 見てくれた人が、たくさんほめてくれてよかったよ。	発表会の役割分担については、表にまとめ、子どもたち相互に確認をさせておく。 声の出し方、プレゼンテーションの提示のしかた、立つ位置など、よりよく伝えるためには、多くの留意点があることに気づかせ、お互いにアドバイスするように助言する。
広げる  時間	インターネットを使って手紙を出したり、ホームページに「楽しい紙芝居」というタイトルで作品を出し、幼稚園や他の学校の人に広く活用してもらおうようにする。	ぼくたちの作品を見て、全国から感想をもらえるといいな。 学校以外の人から、こんなにたくさん意見をもらうことはなかったよ。	ホームページでの作品提示については、外部講師の支援を求める。 インターネットを通して、学校の外部の人に活用してもらい、多くの人と交流しながら、学ぶ楽しさや成就感を得させる。

保護者の励ましの言葉や身振りに対し、児童全員がはつらつと目を輝かせ、単元終了後も、永く子供達の心に残るほど学習意欲を高めた。

見通しを持つ段階（1時間）

表現方法を知り、学習計画を立てる。

学習活動	教師の支援
発表会を目的とした学習計画を立てる。感動体験を伝える表現方法を知る。発表会までの日程を知る。	感動体験を伝える方法として、既習の方法(ペープサート、音読、紙芝居)の他にパソコンで絵を描く、詩を書く、音楽を挿入して心情表現をするなどの方法を話し合わせ一覧表にまとめ、多様な表現方法に気づかせる。教師が表現方法の例を複数モデル提示する。

ペープサートや教科書の原文を交代で音読する学習活動を経験した児童は多いが、パソコンで絵を描いたり、パソコン紙芝居をインターネット上にのせる作品紹介(ホームページ)などは、これまでの学習経験の中では考えられないことであった。

そこで、教師がパソコンで描いた挿絵、ペープサートを使った劇化、BGMを使った朗読など、教師が実際に目の前でモデルを示し、読後の感動体験を伝える手段として、考えられる表現方法を一覧表で示した。児童が具体的な表現方法を理解し、今後の学習活動に役立てることができた。

実践し、自分の考えを持つ段階（16時間）

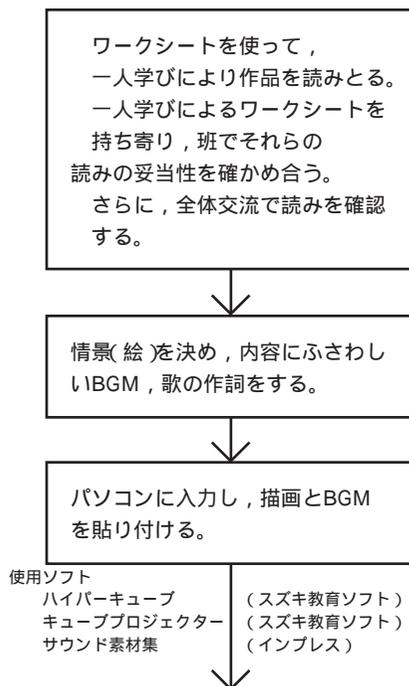
各場面の理解を深めるためにワークシートを準備した。ワークシートは、登場人物の心情の変化や各場面のポイントとなる背景を表現したセンテンスに対して、児童が受けた率直な感動を記入させた。また、インターネットや図鑑、辞典などを使ってトチの木に関する情報を集め、作品に対する興味と理解を深めさせた。

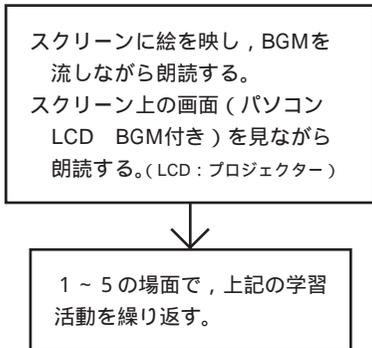
これらの一連の学習活動は、一人ひとりの児童の感動を言葉や絵、BGMをまじえた総

合的な表現に創り上げ、パソコン紙芝居で適切な表現ができるように、児童の感性を豊かなものとすることができた。

学習活動	教師の支援
4人班で場面の情景や登場人物の心情を叙述に即して想像深く読みとりながらパソコン紙芝居を作る。 1の場面「おくびょう豆太」 3時間	班活動が活発に進められるように配慮しながら班構成を支援する。 場面の読みを深めることができるようなワークシートを準備する。 場面ごとに選んだ挿絵と選んだ理由をワークシートや模造紙を使ってまとめさせる。これをもとに、適切な読みがなされ挿絵に反映されているかを確認する。
2の場面「やい、木い」 3時間	
3の場面「霜月二十日のばん」 2時間	
4の場面「豆太は見た」 4時間	音楽、詩の取り入れ方について、複数のモデルやサンプルを準備しておく、それぞれの場面にあったものを選択させる。
5の場面「弱虫でもやしけりゃ」 2時間	
全体編集と朗読練習 2時間	

以下に、具体的な学習活動を挙げ、その活動の様子を示した。





活動の様子について、資料3を参照。  
 児童がパソコンで作成した絵は、資料4を参照。  
 友達に伝え、振り返る段階（4時間）  
 パソコン発表会 準備と発表会

学習活動	教師の支援
2年生や保護者を招待してパソコン紙芝居の発表会をする。 (1)発表会の準備 (計画と練習)2時間 (2)2年生への発表会 1時間 (3)保護者への発表会 1時間	発表会の役割分担について表にまとめ、児童相互に確認をさせておく。 声の出し方、プレゼンテーション、提示の仕方、発表する際に立つ位置など、より良く伝えるためには、多くの留意点があることに気づかせ、お互いにアドバイスするように助言する。

### 発表会の準備

前の学習過程で、パソコンで描いた絵を大型のスクリーンに投影し、BGMを流しながら朗読する読み深めを繰り返し実践してきたので、台本なしでも発表活動ができるほど上達していた。それ故、発表会準備の活動としては、発表内容にはあまり触れず、発表時のプログラムの具体化、司会進行、パソコン操作の役割分担、発表会の目当てなどの進行面のみに重点を置いた。

### 2年生への発表会

パソコンを使用した活動およびパソコン紙芝居を他の学年児童の面前で発表する活動は、初めての経験であった。パソコン操作に対す

る不安や、朗読する際ある程度の緊張感を伴っていたので、声が震えたり出番を間違えるなど、普段の学習活動では考え難い状況が見受けられた。

発表を見ていた2年生は、パソコンという目新しい道具を使った学習活動が大いに興味をそそるものであったと想定され、最初から最後まで真剣に朗読に聴き入り、スクリーンを見つめていた。

「音楽があって良かった、悲しいところやきれいなところがあって良かったです。」など、2年生が素直な感想を寄せてくれた。このような2年生の励ましによって、3年生は、大変勇気づけられると共に、自信をつけ、「次の保護者への発表会では、もっと間の取り方や読み方に工夫をして、より良い発表会にしよう」とする意気込みを持つに至った。

### 保護者への発表会

発表会の学習活動は次の3つに大別される。

ア．パソコン紙芝居のグループ発表

イ．パソコン紙芝居の相互評価

（児童、保護者）

ウ．これまでの学習活動を振り返る感想

（児童）

ア．保護者への発表会当日は、町教育委員会指定3年目の本校研究発表会の日と重なり、町内外から多数の参観者が訪れた。低学年を対象とした発表会とは異なり、新たな緊張感に見舞われ、子供たちの気苦労も大変なものであったと察せられるが、司会やパソコン操作など係り分担を果たして、緊張感の中にも集中力を失わず、学習に取り組むことができた。自分の順番がきても朗読を忘れてしまった児童がいた時などは、隣の児童がそっと小声で朗読を教える場面も見られるなど、皆で協力してパソコン紙芝居の発表をやり遂げようとする気持ちが行動に表れているようであった（資料5、6）

イ．発表を行うグループは、努力したところや工夫したところ、よく見てほしいところな



トチに関する情報を集める。



全体交流で読みを確認する。



班で読みを交流する。



パソコンで入力（絵と音楽）



スクリーンに絵を映し、BGMを流しながら、朗読する。  
（パソコン LCD スクリーン）

### 資料3 / 学習活動の様子

#### 使用ソフト

ハイパーキューブ（スズキ教育ソフト）

キューブプロジェクター（スズキ教育ソフト）

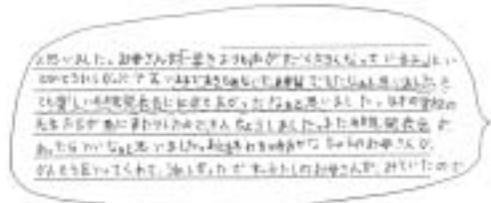
BGMサウンド素材集（インプレス）

どを聞き手に伝えた後、パソコン紙芝居を開始する。たとえば、「3場面『霜月二十日のばん』では、じさまが『勇気を出して見て見る』と言うところをじさまになったように朗読します。」などと言ってパソコン紙芝居の発表を開始する。この聞き手に伝えた内容が、実際、表現に表されているか否かが相互評価の基準となる。他のグループや保護者は、パソコン紙芝居を見ながら、この評価規準に従って講評した。

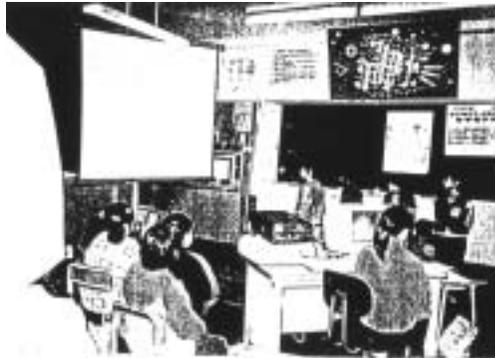
ウ. 児童が述べた学習の感想(頻度順に3点)  
 (i) トチの木 (ii) 朗読の工夫 (iii) パソコンで絵を描いたこと



資料4 / パソコンで描いた絵の例



資料5 / 3年生児童の感想



資料6 / 保護者への発表会の様子

これまでの学習活動を振り返り、児童が述べた感想の内容が保護者にも理解されやすいように、写真や話の内容を画用紙にまとめ、児童が説明を加えた(資料7)。

授業を参観した保護者の感想によると、トチの実の実物、写真などの資料を示していた児童の発表は、「大変わかりやすく、興味が持てた。」と、パソコン紙芝居のみならず、学習活動の児童の感想に対しても頗る好評であった。

生活に生かし、広げる(2時間+時間外)

ホームページを作成し、パソコン紙芝居をインターネット上で紹介する。ホームページ作成ソフトは、ホームページビルダー(IBM)を使用した。

ホームページアドレス

<http://www6.ocn.ne.jp/~ymako/>

ホームページのトップページを資料8に、HPを見て寄せられた感想のメールを資料9に示す。



資料7 / 資料を用いて学習の感想を述べる



資料8 / HPのトップページ

ホームページ作成に当たり、編集の大筋は、児童と話し合い、決定したが、具体的な作業は、担任で処理しなければならなかった。また、ホームページ作成は初めての試みであったので、作成には長い時間を費やした。しかし、今日の高度情報化の社会において、ホームページを作り、自分たちのメッセージを国内はもとより、広く世界に向けて発信していく行為は、これからの社会でますます要求されてくると考えられる。今後、ホームページでトチの木の紹介、学習活動の様子などの内容を加え、更新していきたいと思っている。

パソコン紙芝居のホームページを見た児童、保護者、教育関係者、一般の方から、次のような感想がメールで寄せられた。

インターネット上で児童の作品紹介をすることによって、評価を受ける機会が広まり、児童も鑑賞される方々との一体感を身近に感じるものとなった。

#### 4 研究の成果と課題

##### (1) 研究の成果

道具としてのパソコンを授業へ導入した新しい学習方法が、授業への強い関心と学

絵から音楽までちゃんと入っていて  
すごいと思いました。  
わたしもっと大きくなったら  
ホームページを作ってみたいと思いました……

色もきれいでよかったですよ。  
BGMもいいけど、セリフなんか入ったら  
またいいでしょうね。  
内容も時々、変えたりするのですか。

楽しくHPを見させていただきました。  
ホットな子供が先生と一体となった  
作品です。子供たちが各場面の絵を  
描き、慈しみのある内容で本当に  
感激しました。

ホームページ拝見しました。  
よくできていますねえ。  
どれくらい時間がかかりましたか。  
生徒さんたちが一生懸命取り組んでいたことが  
世界に発信されているなんて、みんなも喜んで  
いるでしょうね……

#### 資料9 / メールで送られた感想の例

習意欲の向上につながった。その結果、教材のより深い理解と学習意欲の向上との相乗効果を生み、学習活動に対して強い動機づけができた。

パソコンやインターネットの活用など、ソフトとハードの両面を学習の道具として積極的に活用した結果、低学年である3年生からパソコン利用法を学習し、コンピュータリテラシーが高まった。

読み深めた感動を、絵、詩、音楽などの多様な方法で表現した体験は、国語科に限らずこれまで以上に新たな学習活動の多様

化と可能性をもたらすものと言える。

#### (2) 今後の課題

家庭でもパソコンの普及率が急速に伸びつつあり、ソフト・ハードの両面で、今後もパソコンの利用は増大するものと思われる。

これまでの計算、図形、文字入力など、各種の処理機能だけにとどまらず、これからの時代では、映像や音なども加えた多様な表現手段を駆使した学習活動が必要である。これに伴って、指導者としての教師は、これまで以上に発想を豊かにして授業をデザインし、学習支援のあり方を探っていく必要がある。