

国語科の主体的学びを支援する、教科書との往還的活用を デザインしたデジタル学習材の開発と検証

◎宮本 淳子（東京学芸大学国語科）
○奥泉 香（東京学芸大学国語科）
○阿部由美（東京学芸大学附属世田谷中学校）
大井将生（同志社大学文化情報学部 准教授）
小森一輝（同志社大学大学院博士課程）
篠遠早紀（長野県飯田高等学校）
瀬川結美（東京学芸大学図書館）
南雲修司（東京学芸大学図書館）
大庭結花（大日本印刷株式会社）
石澤 祥子（大日本印刷株式会社）
代表者連絡先：forms.gle/YUpWQyzm14cIL6Lb9
※所属は2026年3月時点のものです。

【キーワード】国語科教育、竹取物語絵巻、デジタル教材、中学校国語教科書、古典教育

1 はじめに

従来、国語科教育においては、冊子体教科書を用いた「読み」が重視され、教育の中心に据えられてきた。しかしながら、近年、視覚表象を活用した複合的読解に関する研究が飛躍的に進展し、その学習効果に関する実証的知見が蓄積されつつある。2002年以降、国語教科書における視覚的情報の割合は増加傾向にあり、さらに2020年以降には、多様なメディア教材の導入が加速的に進み、複数の情報を多角的に読み解く能力の育成が重視されるようになってきている。

他方、古典教育では、依然として従来型の「読み」を中心とした指導に留まりやすく、本文内容や文法、古典語の理解に重きが置かれている。視覚的情報を起点とし、本文と往還的に学習する複合的読解の有効性について、早急な検討が課題となっている。

そこで、本プロジェクトでは、こうした課題意識から、中学生、高校生を対象とした古典指導においてデジタル画像で構成された複数の絵画資料に対し、考察を加えるという活動によって、いかなる発見や学びが生まれるのか、明らかにすることを目的とする。また、デジタル教材を活用しつつも教科書、文庫等の本文に立ち返り、どのように理解を深化させていくのかについても検討することとする。

2. 先行研究

井上（2011）では、中学生を対象として、『竹取物語』と絵本『かぐやひめ』および『竹取物語』の絵画資料などを比較する実践が報告されている。また同氏は、教材の提案として、かぐや姫の昇天という、『竹取物語』の同じ場面について書かれた2つの絵画と本文の記述の相違を照応させることを取り上げ、絵画制作主体の読みを批判的に見たり、学習者が自身の読みを振り返ったりといった学びが得られると論じている。さらに、かぐや姫の昇天を描いた国立国会図書館所蔵『竹取物語』と、龍谷大学図書館所蔵『竹取物語』のかぐや姫の描写と本文との相違とを考察することで、物語の読みの深まりのみならず、絵画表象や古典享受についての理解の深化が看取されたとも述べる（井上 2013）。

次いで、有馬（2018）では中学校の国語教科書に掲載された『竹取物語』について、写本や挿絵がインターネット上で公開されていることに着目し、それらを活用することで『竹取物語』という古典の享受や継承の有り様を考える学びが可能になることが論じられている。坂東（2021）では、『竹取物語』におけるかぐや姫の昇天に関する授業案を提示している。坂東の授業案は、絵巻・現代語訳・絵本などの、複数の本文・および絵画資料を活用しており、『竹取物語』受容に関連する具体物である絵巻や現代語訳などを比較することで、学習者が「問い」を生み出す契機となっている点に特色が

ある。このように、先行する『竹取物語』でも絵画資料を活用した授業実践が行われているが、多くがかぐや姫の「昇天」場面に着目するもので偏りが見られる。教科書本文の内容と、異なる絵画や本文テキストを比較する実践により批判的読解力の獲得や古典享受への理解を目指すものが主流である。

近年は、絵画資料の出典として、デジタルアーカイブに注目が集まっており、多くの授業実践でも、これらデジタルアーカイブから絵画資料が取り込まれている。しかし、実践に際し、資料をデジタルで提示するのか印刷物として提示するのかといった資料の提示法については、特に焦点化されていない。この点、小森ら（2023）はデジタルアーカイブの特性として学習者が資料を自由に操作できるスクロールや拡大機能を注目し、その有効性を指摘する。今後さらに、デジタル教科書やデジタル教材の使用拡大が予想される中で、特性や機能を活かした学びの効果を考慮していくことが必要であろう。

本研究では、以上の先行論の議論をふまえ、中学生、高校生の主体的な学び、竹取物語の本文と絵画資料の理解に基づいた発言、多面的な「気付き」を促進させるための手法として「みどころキューブ」(注1)を活用する。「みどころキューブ」は、デジタル資料を立体的に可視化できるツールで、これまでも大井ら（2024）が社会科（歴史）教育での有効性を指摘している。しかし、国語科（古典）教育での活用例は確認されていない。『竹取物語』の学習において、「みどころキューブ」を通じて、複数のデジタル素材の絵画資料を多次元環境で閲覧し、考察するという活動を実施し、その成果と課題とを調査する。

3 本プロジェクトの実施

上記のような課題意識のもと、本プロジェクトでは、具体的に前年度までの予備調査までに得られた調査結果を踏まえ、1)~4)の手順で協働して研究を推進してきた。

- 1) 学習指導要領、国語教科書の記述を、日本語学及び国語教育の観点から精査した。
- 2) 竹取物語を題材としたデジタル教材（竹取キューブ）を東京学芸大学図書館および大日本印刷株式会社（DNP）との協力のうえ、制作した。
- 3) 東京学芸大学附属世田谷中学校（担当：阿部由美教諭）の実践成果に基づき、往還的学習の効果を精査し、全国国語教育学会（三重大会）にて口頭発表を行なった（注2）。
- 4) 長野県立飯田高校 94名の生徒に実施。キューブの三次元性を活用し、クラスごとに情報に差異を付けて検証を行った。全国国語教育学会（早稲田大会）にて口頭発表を行なった。
- 5) 東京学芸大学附属図書館、及び大井将生氏（同志社大学）を中心とした教材協働作成グループ（S×UKILAM）と連携を図り、記念大会にて口頭発表を行った（2025年7月）。

本プロジェクトの概要

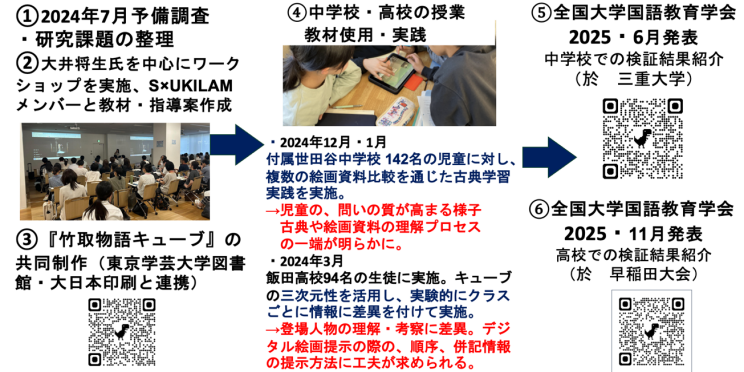


図1（令和7年度「学習指導要領・幼稚園教育要領及び教科書に関する研究プロジェクト報告会」2026年2月16日スライドより引用）

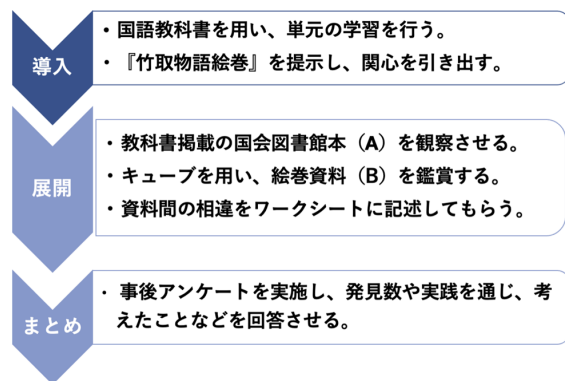


図2 (令和7年度「学習指導要領・幼稚園教育要領及び教科書に関する研究プロジェクト報告会」2026年2月16日スライドより引用)

本実践の手順は上記、図2に示した通りである。中学校の場合は、現行の国語教科書を用いた単元学習を実施した後、準備学習として角川書店編(2001)『竹取物語(全)ビギナーズ・クラシックス』の通読をさせ、その後、「みどころキューブ」およびワークシートを用いた実践(絵画資料の観察および考察)を実施する。なお、指導にあたっては、挿絵の情報および教材内の絵画資料については言及せず、生徒自身の本文理解に基づく自由な考察を促すため、原則、操作方法の解説のみを提供することとした。

4 本研究の成果と課題

4.1 成果の概要

詳細については今後、公開予定の報告書のご参照いただくとして、以下、成果の概要を記すこととする。

まず、中等学校、高等学校での実践において、多くの学習者が複数の絵画資料を比較検討することにより、絵巻の描写の相違、作品の解釈に関する洞察を得て、探索的思考を深めている可能性が示唆された。具体的には、世田谷中学校135名の生徒のうち、71名(43%)が5個以上の疑問・発見を報告しており、その中で47名(28%)は10個以上にのぼる発見を得たと回答していた。高等学校においても同様の傾向が見て取れ、92名中41名(44%)が5個以上、14%の生徒が10個以上の疑問点や発見を報告している。

次に、特筆すべきは、資料の観察において、学習者がどのような側面に注目し、どのような疑問を抱いたかを整理したものである。

観察の着眼点に若干の差異が見られるものの、各皇子に対する観点については、約30個以上、総計で130を超える観点が採録された。さらに、アンケートの記述からは、多様かつ広範囲にわたる着眼点が確認された。例えば、竹取の翁・姫の養育風景、庭の植物、天候、時間の描かれ方などに注目する記述が多く、着物(柄)、被り物、髪型、肌の色など、教科書の挿絵のみでは注目されることのなかった点にまで、学習者が注目していることが明らかとなった。

このように、多くの学習者が異なる描かれ方に気づき、通史的かつ多角的視点から資料を分析しており、とりわけ、教科書以外に文庫本の読解を通じ、内容が把握されたことにより、本文理解が深化し、問いの質が高められている様子が認められた。授業でも絵を観察しては、文庫本本文に戻り、考察するプロセスが確認されており、国語科で重視される「読み」が考

察の基盤となっている点が指摘できよう。教科書や文庫の読解とデジタル教材の、言わば往還的学習が効果的に作用している事例と言える。

高等学校の実践では、縦軸方向(時間軸)に沿って複数の絵を観察するクラスと、横軸方向(竹取物語の物語展開)に沿って観察するクラスとに分け、実施した。特に興味深い結果として、側面方向で鑑賞したクラスにおいては、登場人物の表情(肌の色・視線)や仕草、人物間の距離など、事象の細部に注目する回答が多く占めた。

4.2 今後の課題

以上、縦軸方向(時間軸)に沿って観察したクラスでは得られなかった「表情」「感情」「情景」といったキーワード、表情の変化や仕草への気づきが横軸方向に観察したクラスから顕著に確認された。人物間の空間的距離から心理的距離を推定する回答も採録されたことは注目し得る。管見の限り、先行研究で、絵画資料を提示順序、資料の提示法と学習者の観点との関係について論じたものは少ないものの、学習者の学習プロセスに与える影響可能性については、さらに検討する余地が存する。特に、動作表現及び情景解釈の関係については慎重な検討を要する。また、読解活動、読みの深まりに関する適切な評価方法、指標については、更なる議論が必要である。今後の課題としたい。

注

(注1)「みどころキューブ[®]」は、大日本印刷株式会社の登録商標である。<https://vrlib-trc.jp/cube/taketori/>(最終閲覧日2026-3-31)

(注2)宮本淳子・奥泉香・小森一輝・阿部由美・篠遠早紀(2025)「国語科の主体的学びを支援する、教科書との往還的活用をデザインしたデジタル学習材の開発と検証」『全国大学国語教育学会国語科教育研究:大会研究発表要旨集』148, 319-322

主要参考文献

- 有馬義貴(2018)「古典の享受・継承に関する学習:現行中学校教科書を中心に」『次世代教員養成センター研究紀要』4, 53-58.
- 上原作和・安藤徹・外山敦子編(2012)『かぐや姫と絵巻の世界:一冊で読む竹取物語』(武蔵野書院)
- 井上泰(2011)「教材としての絵巻(4)古典学習の拡充に向けて」『教育学研究紀要』57(2), 646-651.
- 井上泰(2013)「絵巻の教材化:古典学習の拡充に向けて」『国語教育研究』54, 11-22.
- 大井将生・宮田諭志・中森康人・榎本剛治(2024)「「問い」の創発と多面的な学びを支援するデジタルアーカイブ展示と実空間の架橋」『デジタルアーカイブ学会誌』8(1), 15-20.
- 窪田祐樹(2016)「物語絵から読む『伊勢物語』:教材としての可能性」『教育デザイン研究』7, 70-79.
- 小森一輝・城阪早紀・八木智生(2023)「デジタルアーカイブを用いた主体的学習方法の提案:『平家物語』と絵画資料を例として」『デジタルアーカイブ学会誌』7(s2), s150-s153.
- 中矢由花(2024)「絵巻の利用による古典理解:『伊勢物語絵巻』を中心に」『研究紀要』65, 49-72.
- 坂東智子(2021)「「見る」を含む学習の系統性(3):竹取物語「天の羽衣」」『山口大学教育学部研究論叢』70, 127-136.