2026 年 11 月 1 日　BMCN 年次大会　午後の部　発表要旨

「読みたい」から始まる読解活動～児童の興味と日本語指導をつなぐ生成 AI 活用

下山知子（公立中学校日本語指導センター校）

本報告では、公立中学校日本語指導センター校での日本語指導において、児童の興味とシラバスに示された文型指導を結び付け、生成 AI を用いて物語教材を作成した実践について報告する。

対象は、小学校 4 年生・非漢字圏・来日約 1 年の児童 1 名である。児童は、既存の読解教材を提示すると涙を見せ、学習が進みにくい様子が見られた。一方、自分で本を選ぶ多読活動では熱心に読んでいた。

2 学期には、勤務先のシラバスに基づき、作文を中心とした指導を行った。教師との対話を通して児童の表現したい内容を引き出しながら作文活動を進めたため、シラバスに示された文型のうち、使役形、受け身形、条件形などが十分に扱うことができなかった。

3 学期に取り組みたい学習を児童に尋ねると、児童は自ら「読解」を選んだ。既存の読解教材には抵抗感がある一方、多読には熱心に取り組んでいたことから、児童が抵抗を示していたのは読むこと自体ではなく、教材の内容や読解学習の進め方と関係しているのではないかと考えた。

多読活動では、児童が怖い話を繰り返し選んでいた。そこで、「怖い話が好きか」と尋ねたところ、「大好き」と答えた。このことから、怖い話を題材とすることにした。ただし、学校教育の場で使用する教材であることを踏まえ、人が死んだり殺されたりする展開は含めないこととした。さらに、文章の長さ、日本語の難易度、2 学期に扱えなかった文型などの条件を指定し、生成 AI を用いて最初の物語教材を作成した。

授業では、まず読み上げアプリを用いて、声や速度を変えながら物語を聞いた。その後、教師との口頭でのやり取りを通して、何について書かれた文章か、何が起きたか、登場人物がどのような行動をしたかなどを確認したあと、音読した。また、物語の文脈に沿って、使役形、受け身形、条件形などの意味や使い方を扱った。

読後には、内容把握の問題をした後、教師とやり取りをしながら、物語の続きを考え記述した。教師はその内容を次の話の冒頭部分としてプロンプトに入力し、次に扱う文型や難易度等の条件を加えて、生成 AI に物語の続きを作成させた。それを次時の読解教材とし、「聞く・読む・話す・書く・次の教材を作る」という活動を 4 回にわたって繰り返した。

児童は、生成された物語を熱心に楽しんで読み、教師とのやり取りや物語の続きを考える活動にも取り組んだ。児童がその時点で表現できることばや発想が、次に読む物語の展開に反映されたことで、教材は教師から一方的に与えられるものではなく、児童自身も内容に関わることができたと考える。また、生成 AI は児童の興味や発想と、シラバスに基づく教師の指導目標を結び付ける手段として機能した。

一方、本実践では、指導する文型を物語の中に組み込み、教師とのやり取りを通して意味や使い方を確認したが、児童自身の表現へより効果的につなげる方法については、さらに検討する必要がある。今後は、物語の内容を予想する、出来事を説明する、続きを考えて表現するなどの活動において対象文型を繰り返し使用し、読むことと表現することをより明確に結び付けたい。また、生成 AI が作成した物語をそのまま教材とするだけでなく、複数の展開から児童が選択したり、内容や表現を修正したりする過程を設け、教材の作成に児童がより主体的に関われるようにすることも今後の課題である。

種別：実践報告