

ビブリオバトルにおける双方向コミュニケーションの有効性

The Effectiveness of the Interactive Communication in Bibliobattle

勝 山 博 子

KATSUYAMA Hiroko

キーワード：ビブリオバトル、コラボレーション、コミュニティ開発機能

Keywords: Bibliobattle, Collaboration, Community development function

概 要

高校生の読書離れに対する取り組みとして近年、急速に普及するビブリオバトルには書籍情報共有機能、スピーチ能力向上機能、良書探索機能、コミュニティ開発機能の4つがある。本研究では、ビブリオバトルのコミュニティ開発機能の特徴である双方向コミュニケーションの有効性を検討するため、高校生と教職員に質問紙調査を実施した。

その結果、ビブリオバトルの双方向コミュニケーションが発表者と聴衆に能動的な態度を促し、読書意識の醸成に有効であることを検証した。さらに、発表者、聴衆、司会者の三者のコラボレーションが機能することが受容的な場を生み出し、良好なコミュニティの形成の促進につながることを考察した。

課題としては、ビブリオバトルが一過性のイベントであることから、実際の読書行動に結びつけるにはさらなる方策が必要であること、ディスカッションタイムを活性化させるには事前指導の充実が必要であることが考えられる。

1. はじめに

高校生が本を読まなくなったと言われるようになって久しい。「第65回学校読書調査」(2019 全国学校図書館協議会、毎日新聞社)によると、5月の1カ月間に本(教科書・学習参考書・マンガ・雑誌や付録を除く)を一冊も読まなかった割合(不読率)は、小学生6.8%、中学生12.5%、高校生55.3%と、いずれも前年からほぼ横ばいで、小中高と進むにつれ読書から遠ざかる傾向は相変わらずといったところである。

「子供の読書活動に関する現状と論点」(文部科学省 2017)では、「時間がない、他にしたいことがあるなどの理由で高校生になって本を読まなくなる子供と、中学から高校にかけてずっと本を読まない子供がいる」と、不読者の二層化が指摘されている。さらに、中学の時に本を読んでいたのに高校になって読まなくなった本好きの子供には、「限られた時間の中で読書をしたり、読書の優先順位が上がるようなきっかけづくりを行う必要がある」とし、中学から高校にかけて本を読まない子供には、「高校生になるまでに読書習慣を形成する必要がある」と、その対策が示されている。

第四次「子供の読書活動の推進に関する基本的な計画」(文部科学省 2018)では、読書

の優先順位が上がるきっかけづくりとして「子供同士で本を紹介したり話し合いや批評したりする活動」が有効とされ、「ゲーム感覚で行う手法」を取り入れることが提案されている。

このような状況の中で、読書への関心を高める取り組みとして注目されているものに、ビブリオバトルがある。

ビブリオバトルは、2007年、京都大学大学院情報学研究科システム科学専攻共生システム論研究室の谷口忠大氏によって考案され、ゲーム的要素を取り入れた新しい書評合戦として公共図書館、大学だけでなく、小・中・高校等の学校現場でも急速に普及しつつある。2020年2月までのデータでは、全国の291大学（カバー率37% ※日本の大学数786大学）、公立図書館326館（カバー率9.8% ※日本の公共図書館数3296館）（ビブリオバトル普及委員会事務局調べ）で開催されている。

『ビブリオバトル公式ガイドブック』（2013）によると、公式ルールは以下のとおりである。

1. 発表参加者が読んで面白いと思った本を持ち寄る
2. 順番に一人5分間で本を紹介する
3. それぞれの発表の後、参加者全員で本に関するディスカッションを2～3分行う
4. 全員の発表終了後、「どの本が一番読みたくなったか？」を基準とした投票を参加者全員（一人1票）で行い、最多票を集めたものを『チャンプ本』とする

谷口（2013）は、ビブリオバトルには「参加者で本の内容を共有できる」（書籍情報共有機能）、「スピーチの訓練になる」（スピーチ能力向上機能）、「いい本が見つかる」（良書探索機能）、「お互いの理解が深まる」（コミュニティ開発機能）の4つの機能があるとしている。

大学の研究室で始まったビブリオバトルが、教育現場にも広がりを見せている理由について、伊藤（2017）は、①自由度が高い書評ゲームであること、②運営が公平で民主的であること、③プレゼンテーション能力が必然的に向上すること、④傾聴するという能動的な態度が養われること、⑤紹介する人を通して新しい本に出会い、紹介された本を通して紹介者の内面を知ることができることの5点を挙げている。

また、泉村・青山（2014）はビブリオバトルの特徴として「参加者自身が発表者として本をつなぐ仲立ちになり、聴衆も質問、投票する仕組み」を挙げ、「発表者と聴衆との双方向のコミュニケーションが触媒となって、参加者に主体的な参加を促す効果を生む」ことを指摘している。

一方、高等学校では新しい学習指導要領が2022年度の入学生から施行されることになっている。そこでは「教育課程全体や各教科などの学びを通じて『何ができるようになるのか』という観点から、『知識及び技能』『思考力・判断力・表現力など』『学びに向かう力、人間性など』の3つの柱からなる『資質・能力』を総合的にバランスよく育てていく」ことが求められており、「主体的・対話的で深い学びの実現」（アクティブ・ラーニング）の重要性が指摘されている。また、「〔総則編〕学習指導要領解説」（文部科学省 2018）では「思考力・判断力・表現力」育成の過程には、「精査した情報を基に自分の考えを形成し、文章や発話によって表現したり、目的や場面、状況等に応じて互いの考えを適切に伝え合い、多様な考えを理解したり、集団としての考えを形成したりしていく過程」があるとされている。高校現場ではすでにアクティブ・ラーニングによる授業改善の取り組みが始まっているが、ビブ

リオバトルの双方向コミュニケーションにはアクティブ・ラーニングの要素が詰まっており、資質・能力の育成を促す取り組みになりうるものと考えられる。

ビブリオバトルの特徴である双方向コミュニケーションは、高校生の読書意識の醸成に有効なものなのか。また、「思考力・判断力・表現力」の育成の視点でとらえたときにはどのような有効性があるのだろうか。

本研究は静岡県内の高校で実施したミニビブリオバトルに関するアンケート調査をもとに、ビブリオバトルの特徴である双方向コミュニケーションの有効性と課題について考察するものである。

2. ビブリオバトルとアンケート調査の概要

静岡市の県立H高等学校は、全日制普通科の男女共学高校で、生徒のほとんどが4年制大学へ進学する進学校である。H高校では読書指導の一つとして行ってきた読書会にかわる取り組みとして、2018年度から1・2年生を対象にビブリオバトルを実施している。

2.1. ビブリオバトル実施方法

まず、教員によるビブリオバトルのデモンストレーションにより、ビブリオバトルの概要をつかむ。そのうえで、クラスごとに2回にわたって発表3分間のミニビブリオバトルを実施する。第1回では班ごとに予選を行い各班のチャンプ本を決め、第2回でクラスごとに第1回のチャンプ本発表者7人によるバトルを行い、チャンプ本を決める。

2.2. 質問項目（生徒）

筆者は、ビブリオバトルに参加した1・2年生609人と1・2年生を担当する教員を対象に、2回目のビブリオバトル実施後の2020年1月に、アンケート調査を行った。アンケート回答数は生徒546人、教員28人だった。

生徒対象の質問項目は泉村・青山（2014）の調査を参考に、以下のとおりとした。

1. あなたは、学校の課題以外で、どのくらい本（漫画、雑誌は除く）を読みますか。
1 毎週1冊以上 2 毎月2冊程度 3 毎月1冊程度 4 ほとんど読まない
2. あなたの読書に対する感じ方として適当なものを、次の1～4の中から1つ選んでください。
(1) とても当てはまる 2 まあまあ当てはまる 3 あまり当てはまらない 4 全く当てはまらない
(a) ベストセラーの本は読んでおきたい。
(b) 友だちと本の内容を話題にして話すことがある。
(c) 映画になった本は読みたくなる。
(d) 本の続きが知りたくて、読むのをやめられなくなったことがある。
(e) まだ友だちが知らない、面白い本を見つけるとうれしくなる。
(f) 本を読んで泣いたことがある。
(g) 本を読み終わったときに世界が広がった気がした。
(h) 面白い本を紹介してほしい。

3. ビブリオバトルを体験して感じたこととして適当なものを、次の1～4の中から1つ選んでください。

- (1 とても当てはまる 2 まあまあ当てはまる 3 あまり当てはまらない 4 全く当てはまらない)
- (a) ビブリオバトルで発表できて楽しかった。
(b) ビブリオバトルで友だちの発表が聞いて楽しかった。
(c) ディスカッションタイムに積極的に参加できた。
(d) ビブリオバトルで新しい本と出会えてよかった。

4. ビブリオバトル実施後の変化について該当するものを、次の1～4の中から1つ選んでください。

- (1 とても当てはまる 2 まあまあ当てはまる 3 あまり当てはまらない 4 全く当てはまらない)
- (a) 紹介された本を読んでみたいと思った。
(b) 良い本を探したいと思うようになった。
(c) 図書館に行く回数が増えた。
(d) 本を読む時間が増えた。
(e) またビブリオバトルをやってみたいと思った。
(f) 本の話で友だちと話す機会が増えた。
(g) ビブリオバトルを通して、友達の新たな一面を知ることができた。
(h) 話をするときの組み立て方がわかるようになった。
(i) 伝えたいことをまとめる方法がわかった。
(j) 人前で話すことに抵抗が少なくなった。

2.3. 質問項目 (教職員)

教員対象の質問項目は次のとおりである。

1. ビブリオバトルの実施は 読書指導において有効ですか。次の a～e の中から1つ選んでください。

- a 大いに有効である b 有効である c どちらとも言えない
d あまり有効でない e 全く有効でない

2. ビブリオバトル実施後、効果があったと感じたことはどのようなことですか。

次の中から該当するものを選んでください。(複数回答可)

- a 本に親しみ、読書の楽しさを知る b 良書を発見する機会になる
c 文章を要約する力がつく d プレゼンテーション能力がつく
e 生徒同士のコミュニケーションを図ることができる
f 教員の生徒理解に役立つ
g その他

3. ビブリオバトルの実施について、感想、ご意見等がありましたら、お書きください。

2.4 倫理的配慮

H高等学校に事前の了承を得るとともに、アンケート実施に際しては実施目的を説明し個人の読書傾向を特定するものでないことを明示し、プライバシーに配慮したうえで実施している。

3. アンケート調査の結果と分析（生徒）

3.1. 読書習慣と読書意識

読書習慣についての調査では、学校の課題以外でほとんど本を読まない生徒は54%（とても当てはまる、当てはまると回答した割合、以下同じ）（図1）と、学校読書調査の不読率55.3%とほぼ同程度であった。その一方、読書意識については、「本の続きが知りたくて、読むのをやめられなくなったことがある」が84%、「本を読み終わったときに世界が広がった気がした」が71%と、本の世界に没頭し、世界観を広げた経験を持つ生徒が7割以上いる。また、「面白い本を紹介してほしい」と読書への意欲を示す生徒が77%いる。H高校生には、過去に充実した読書経験を持ち、読書に対する関心もありながら、現在は本を読まないという生徒が多いことがわかる（図2）。

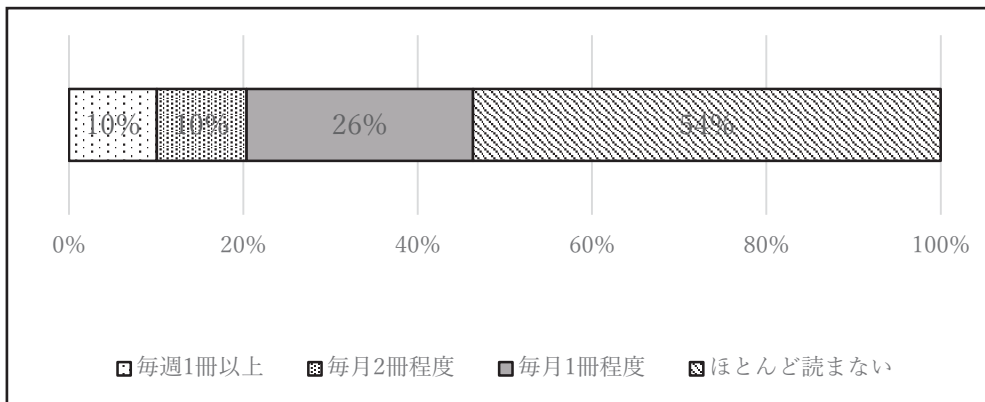


図1 読書習慣

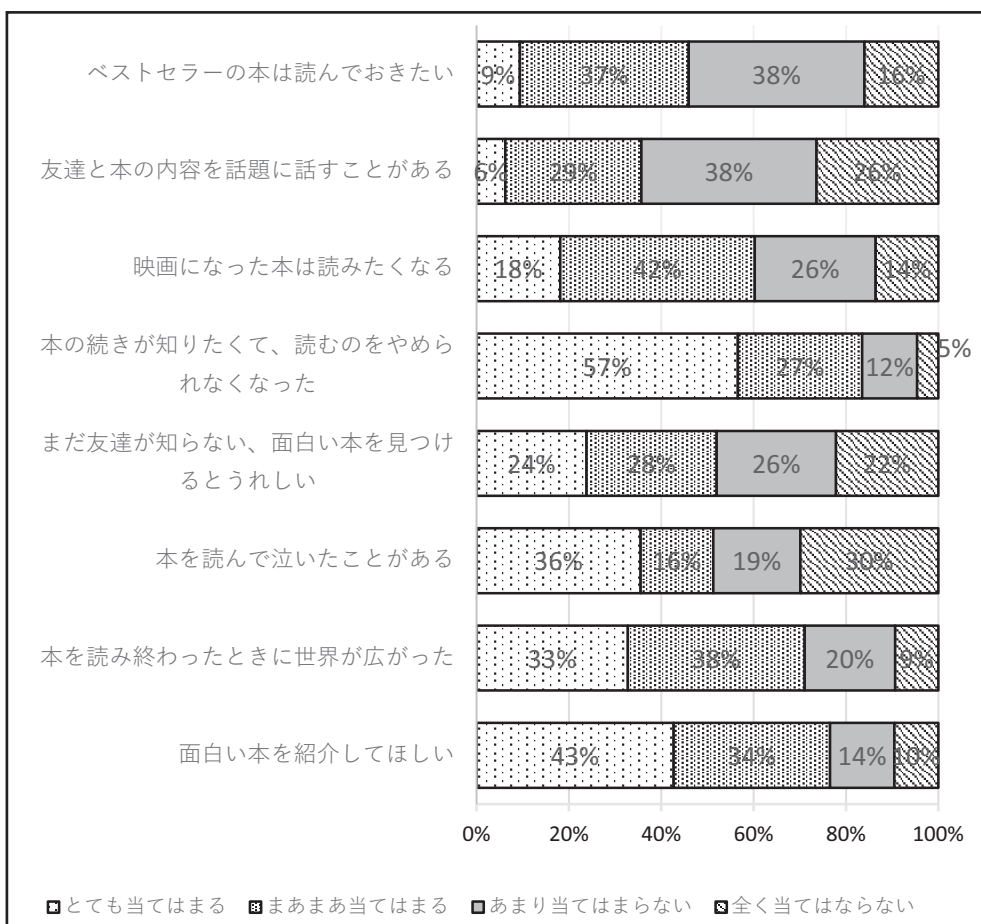


図 2 読書意識

3.2. ビブリオバトル体験の評価と実施後の変化

ビブリオバトルは読書のきっかけづくりになっているのだろうか。「新しい本と出会えてよかった」81%、「紹介された本を読んでみたい」88%、「よい本を探したい」76%と読書に対する意欲関心が高まったことがわかる。しかし、その一方で、「図書館に行く回数が増えた」17%、「本を読む時間が増えた」32%と実際の読書行動につながった生徒は必ずしも多くはない(図3・4)。ビブリオバトルは読書意識を高める上では一定の効果が認められるが、多忙な高校生が実際に読書をするにはさらなる働きかけが必要であることがわかる。

ビブリオバトル体験については、「ビブリオバトルで発表ができて楽しかった」52%、「またビブリオバトルをやりたい」48%と約半数の生徒が好意的な受け止め方をしている。さらに「ビブリオバトルで友達の発表が聞けて楽しかった」86%、「友達の新たな一面を知ることができた」67%であることに注目したい(図3・4)。生徒たちがクラスメートの発表を能動的に傾聴し、発表を楽しみつつ友達の個性を理解しようとしていることがわかる。

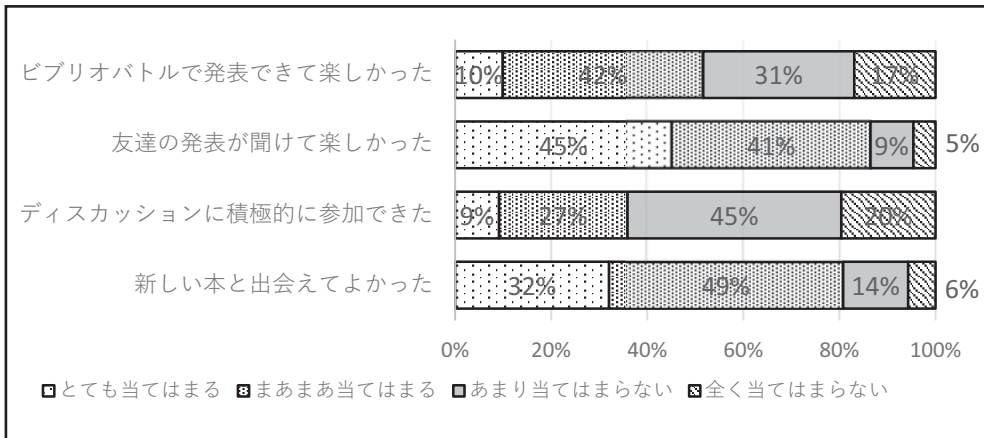


図3 ビブリオバトル体験の評価

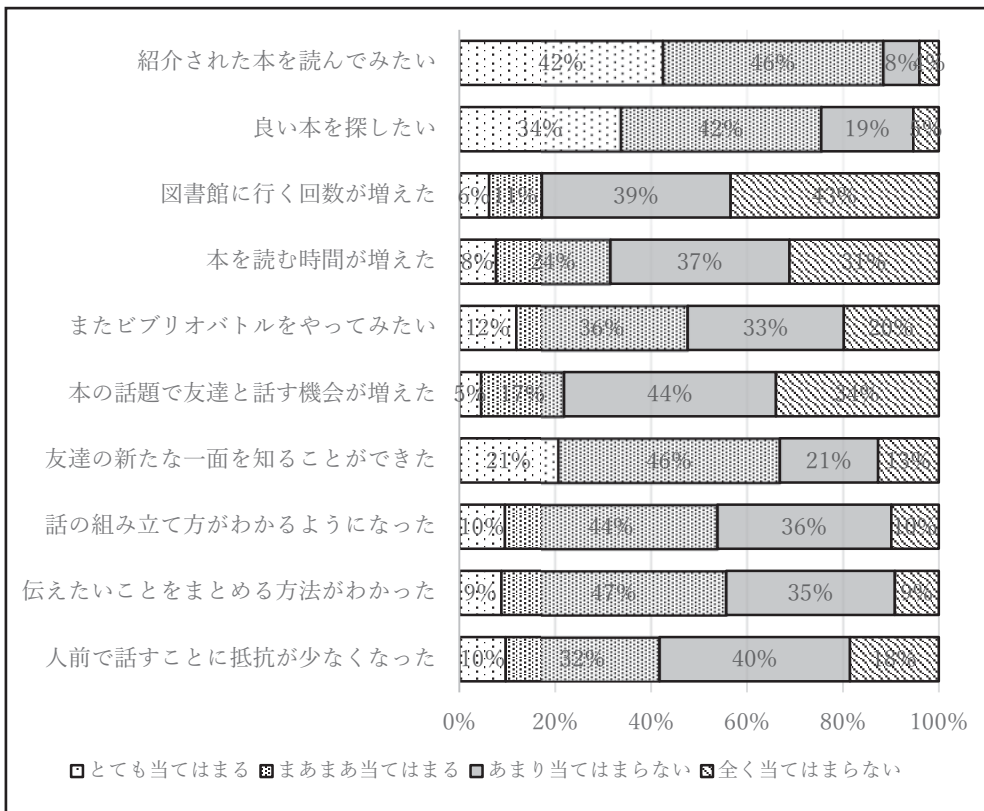


図4 ビブリオバトル実施後の変化

第 1 回バトル後の生徒の感想から主なものを抜粋する。

- ・熱く本について語る班の人達を見て、語るものがある人は素敵だと実感した。(1年)
- ・それぞれの個性が出たすごく良い発表だった。(1年)
- ・普段見ることができない班員の「感性」というものを、本を通してみることで、とても楽しかった。(2年)
- ・本への愛が伝わる熱弁がたくさんあった。(2年)
- ・3分間が短いという声もあがって、去年は時間が有り余る人が多かったのに、今年はすごいと思った。(2年)
- ・中には自分の過去の経験と重ねて主人公の気持ちを絶妙な言葉遣いで紹介する人もいておもしろかった。(2年)

本を紹介する取り組みにはブックトークもあるが、これは一般的に教師や民間のボランティアなどの大人によるものであるため、受動的な受け止め方になりがちである。それに対して、ビブリオバトルはクラスメートによる本の紹介であるため、単に本の情報を得るだけでなく、本を通して友達の個性を知る機会になりうる。高校生の時期は友人との人間関係が重要な時期であり、ビブリオバトルの「コミュニティ開発機能」が生徒たちの人間関係作りに好影響を与えていることがわかる。

「スピーチ能力向上機能」に関する項目については、「話の組み立て方がわかった」54%、「伝えたいことをまとめる方法がわかった」56%と5割を超えていることから、ビブリオバトルにおける発表体験がスピーチ能力の向上に寄与していることがうかがえる。また、「人前で話すことに抵抗を感じるものが少なくなった」42%とあることも、ビブリオバトルの効果といえる(図4)。

生徒の感想を見ると、1年生の感想には「3分間びつりに話さねばならないが、時間が余ったり足りなかったりして、話し手の力が試されると感じた。」「ほとんどの人が3分間話し続けられなかった。事前にもっと準備し挑むことが大切だと思った。」「3分間話すことにみんな困っていた。少し長すぎるかもしれない。」「3分間要点を絞って説明し切るとするのは、事前に先生方が行っていたようには上手くいかず、班員全員が苦戦した。」などと苦戦している様子がわかる。しかし、2年生になると「5分(3分+2分)の時間いっぱい、人によっては足りない程、本の魅力を伝えていた。」「発表の仕方が上手い子がいたので、自分も見習おうと思った。去年よりはレベルの高いビブリオバトルができた。」「みんなアドリブが上手だなと思った。」「僕自身も去年よりは上手く説明できた。」など、回を重ねることで発表が上達している様子がわかる。

次に、ビブリオバトルの双方向コミュニケーションの有効性について考えてみる。山下(2020)は、ビブリオバトルに潜在する本質的効用として、「受容的な場の生成と言葉による個性の確立」を挙げており、参加者全員によるディスカッションタイムについて次のように指摘している。

発表の内容の揚げ足をとったり、批判したりするようなことはせずに、発表内容でわからなかった点への追加説明や、投票の判断材料を求める場にするというルールが存在す

る。そのルールが、書物をプレゼンする場に、他者を受容する温かい雰囲気をもたらしている。そういった温かい雰囲気の中で、発表者が言葉によって自己を開示し、その個性を確立していくのである。

今回の調査では「ディスカッションタイムに積極的に参加できた」が36%とディスカッションタイムへの自らのかわりについて、満足している生徒は多くはない(図3)。そもそも日本の学校教育は長い間、知識注入型の教育が中心であった。授業の内容を正確に再現することが求められるテストに慣れてきた高校生にとって、発表を傾聴し、疑問点をピックアップして質問をすることはハードルの高いことである。この数字はそのことの現れと考えられる。

しかし一方で、以下のような感想があったことに注目したい。

- ・質問が活発に行き来していき場が盛り上がった。(1年)
- ・本の話から色々な話題に繋がっていくことに喜びを感じた。(1年)
- ・日頃話す機会の少ない人とも共有出来て、とてもおもしろく良い時間になった。(1年)
- ・最初の発表者のときは、あまりディスカッションが盛り上がっていなかったが、後になるにつれて話しやすい雰囲気になり、質問が気軽にできるようになった。(2年)
- ・一人の発表者につき、3つは必ず質問が出て、とても活気溢れるディスカッションとなった。(2年)
- ・ディスカッションタイムでは、みんなで質問や感想を言い合い、堅すぎない楽しい時間にする事ができた。(2年)
- ・質問・感想が飛び交って活発に活動できた。(2年)
- ・正直ビブリオバトルという行事は、とても無駄だと思っていた。しかし実際やってみると、昨年よりビブリオバトルの質が上がっており、話したり聞いたりするのがとても楽しかった。(2年)

これらの記述は、双方向コミュニケーションの場であるディスカッションタイムが「他者を受容する暖かい場」として機能することによって生徒が満足していることを示している。今回のビブリオバトルは図書委員が中心になって運営している。司会者、発表者、聴衆のそれぞれの役割を生徒が担い、自主的な運営をしていることも、堅苦しくならず楽しめる時間を作っているといえる。

3.3. ビブリオバトルの評価(チャンプ本発表者と非チャンプ本発表者の比較)

第1回のビブリオバトルでは、105人の生徒がチャンプ本発表者になっている。そのうち回答のあった96人と非チャンプ本発表者450人について、ビブリオバトル体験の評価を比較してみた。

「ビブリオバトルで発表できて楽しかった」について非チャンプは47.2%、チャンプは71.9%と24.7ポイントの開きがあった。ビブリオバトルでは最後に参加者の投票によってチャンプ本が決まるため、チャンプ本発表者は仲間から評価されたという達成感が高まる。

双方向コミュニケーションならではの効果といえる。

一方、「ディスカッションタイムに積極的に参加できた」については非チャンプ 37.5%、チャンプ 27.1%と、非チャンプ発表者の方がより積極的にディスカッションタイムに参加したことがわかる。その他の項目については特に両者の差はみられなかった（図 5）。

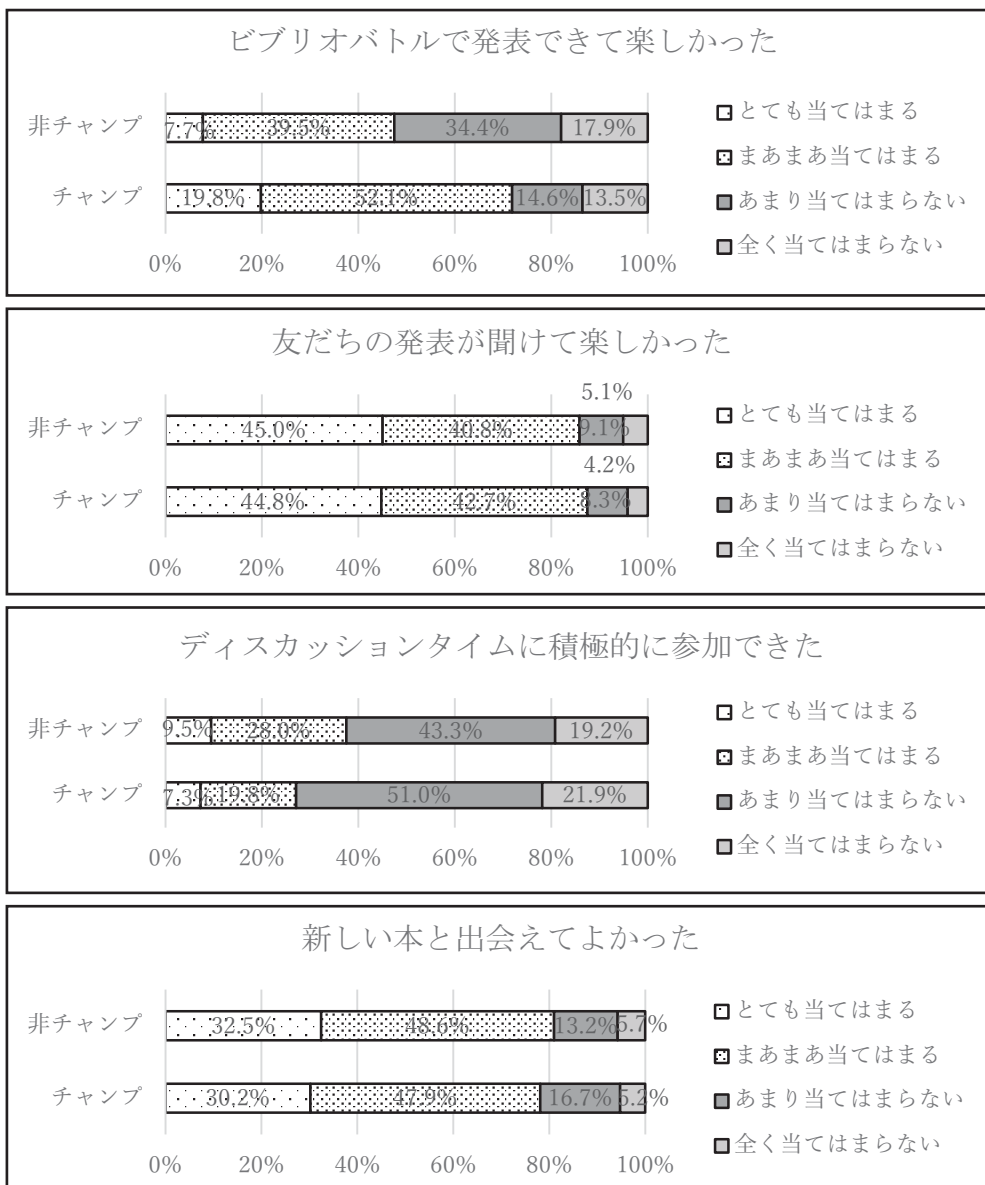


図 5 ビブリオ体験の評価（非チャンプとチャンプの比較）

4. アンケート調査の結果と分析（教職員）

次に教職員はビブリオバトルをどのようにとらえているかを見る。

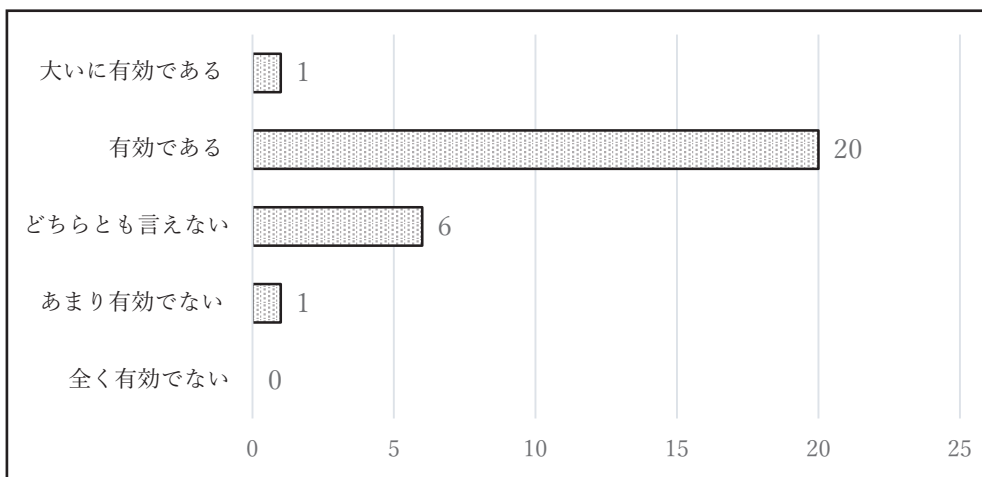


図6 ビブリオバトルの有効性（人）

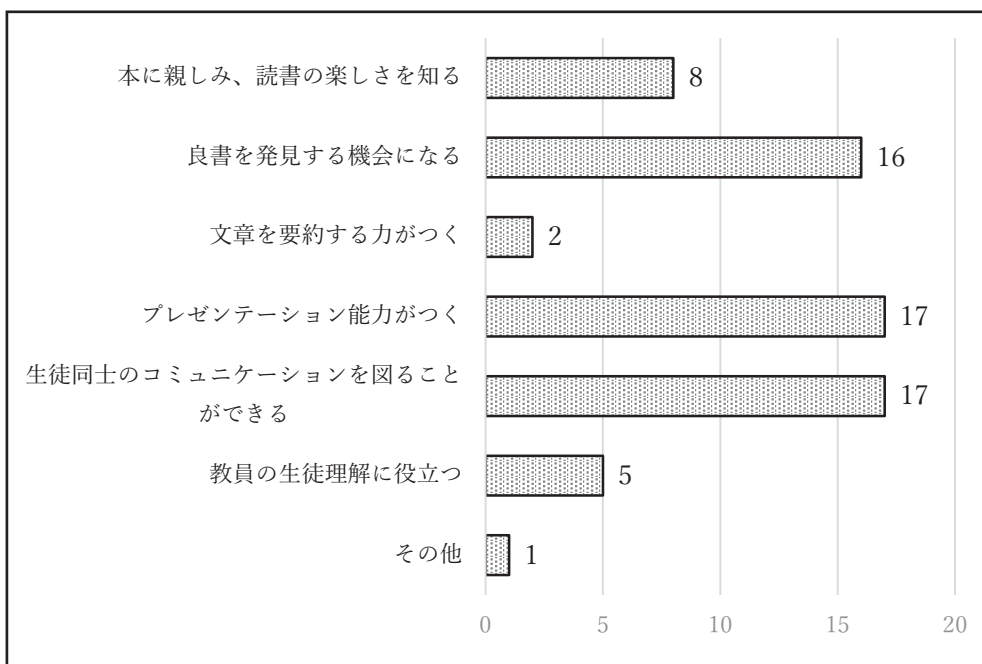


図7 ビブリオバトルの効果（人）（複数回答可）

読書教育にビブリオバトルが有効であるとする教員は 21 人（75%）と概ねその有効性を評価している（図 6）。また、効果については「良書を発見する機会になる」16 人、「プレゼンテーション能力がつく」17 人と、良書探索機能、スピーチ能力開発機能に効果を認める教員が多かった。また、「生徒同士のコミュニケーションを図ることができる」（コミュニティ開発機能）17 人（図 7）と、ビブリオバトルの双方向コミュニケーションを有効とする教員が多い一方、自由記述において、ディスカッションタイムで意見が出ないことを課題とし、改善策を講じるべきだとする意見が複数見られた。

生徒自身もディスカッションタイムにおける積極性に課題を感じているが、教員も同じ課題を指摘している。今後、新学習指導要領が施行され、今以上に「主体的で対話的で深い学び」が求められることを考えると、このことは読書教育に限定された課題ではない。教科の授業でグループ活動をする場合には、背景となる生徒の知識量の不足により、主体的に参加できない生徒が出てくることが課題になる。しかし、ビブリオバトルは、そもそも本に対する知識を必要としない。発表者以外の参加者は当該図書を読んでいないという前提で発表が行われ、質疑応答が行われるので、知識の有無に左右されずにディスカッションができる。また、発表内容の揚げ足をとったり、批判したりするようなことはせずに、発表内容でわからなかった点への追加説明や、投票の判断材料を求める場にするというルールは、教員による評価が関係する教科学習では得られない受容的な雰囲気を実現可能にする。

この強みを活かすためには、発表者、聴衆、司会者がそれぞれの役割を發揮できるように集団の協働性が必要になる。今回のビブリオバトルはホームルーム活動として実施されている。ホームルームが日ごろから他者の個性を理解し、尊重する受容的な雰囲気のある場であることが双方向コミュニケーションを機能させるには重要となる。

5. まとめ

高校生と教職員に対するアンケート調査の結果から、ビブリオバトルは、高校生の読書離れが定着する現状において、読書意識を醸成する取り組みとして有効な手段といえる。ただし、ビブリオバトルはイベント性の高い取り組みであることから、実際の読書行動につなげるためには、もう一步踏み込んだ指導や啓発活動が必要になる。また、多忙な高校生に、読書に費やす時間を捻出させることも課題である。

前述したように、「思考力・判断力・表現力」の育成には「文章や発話によって表現したり、目的や場面、状況等に応じて互いの考えを適切に伝え合い、多様な考えを理解したり、集団としての考えを形成したりしていく過程」が有効であるとされる。ビブリオバトルは書評について互いの考えを伝え合い、その多様な考えを理解する過程を含んでおり、書籍情報を共有することで集団の読書意識を高める活動である。このことはビブリオバトルの双方向コミュニケーションが「思考力・判断力・表現力」の育成に寄与するものであることを示唆している。

ビブリオバトルの双方向コミュニケーションの有効性として、次の 3 点が指摘できる。

第 1 に、チャンプ本を決めるというゲーム性が生み出す効果である。参加者全員が投票資格を持つことで、仲間の発表を能動的に傾聴する態度が生まれ、投票という主体的な行動により相互交流が可能になる。第 2 に、生徒による民主的で公平な運営によって、自らの役割

を意識しながら、協働することが可能になることである。参加者全員による投票により読みたい本を選ぶというルールには教員が介在することがないため、生徒の主体性が保証されている。第3に、自分の発表を傾聴し、興味を持って質問をしてくれる仲間の存在が、達成感を生み、承認欲求を満足させることである。このことはチャンプ本発表者の満足感が高いことにも表れている。また、本を読む習慣のない生徒でも、自分のレベルに合わせた本を選ぶことで参加できるビブリオバトルは、読書習慣が二極化する現在の高校生の実態にあっているといえる。

一方、ビブリオバトルを成功させるためには、双方向コミュニケーションを担う発表者と聴衆、そして司会者の三者のコラボレーション力を育成することがカギとなる。一般的な会話は言葉のキャッチボールであるが、ビブリオバトルの発表と質疑応答でも、レベルの高い言葉のキャッチボールによってコミュニケーションの深まりが期待できる。そのためには、発表者は聴衆がもっと聞きたいと思うような、また、質問しやすい発表を工夫すること、聴衆は本の理解がより深まるような質問をすることが必要になる。さらに、これらのやり取りが温かい雰囲気の中で行われるよう、ファシリテーションをすることが司会者には求められる。この三者のコラボレーションがコミュニケーションを充実させ、豊かなコミュニティの形成につながる。

本研究においては、生徒、教員ともにディスカッションタイムに課題を感じていた。今後、ビブリオバトルの効果的な活用のためには、ディスカッションタイムを充実させる必要がある。日高校のビブリオバトルは読書指導を目的に、ホームルーム活動の中で実施されているため、教科指導で実施されるビブリオバトルのような入念な事前指導は行われていない。教員によるデモンストレーションのみで、このようなビブリオバトルが実施できるのは、生徒の能力によるところが大きいが、生徒の能力に委ねているだけでは資質・能力の育成にはつながらない。今後はさらに双方向コミュニケーションを活性化させ、資質・能力の育成につながる方策を検討していく必要がある。

本研究は高校生を対象としたものだった。日本社会において双方向コミュニケーションが求められていることから、今後は、現在勤務する短大の学生にとって、ビブリオバトルにおける双方向コミュニケーションが人間関係構築に有効なものとなりうるのか検証していきたい。

引用・参考文献

- 泉村靖治・青山禎尚（2014）「学校教育の場におけるビブリオバトルの教育的利用の研究－主体的な学習への仕掛けとして－」『兵庫県立教育研修所研究紀要』125, 39-46
<http://www.hyogo-c.ed.jp/~kenshusho/04kiyou/125pdf/39-46.pdf> 2019年9月8日参照
- 伊藤恵美子（2017）「アカデミック・ライティングに向けて－ビブリオバトル導入の試み－」『東邦学誌』46(1), 81-95
- 全国学校図書館協議会・毎日新聞社（2019）「第65回学校読書調査報告」『学校図書館』829, 19
- 谷口忠大（2013）『ビブリオバトル 本を知り人を知る書評ゲーム』文芸春秋, 95-97
- 日本読書学会（2019）『読書教育の未来』ひつじ書房

ビブリオバトル普及委員会（2013）『ビブリオバトル入門～本を通して人を知る・人を通して本を知る～』情報科学技術協会，6-7

文部科学省（2017）「子供の読書活動に関する現状と論点」（第1回読書活動推進に関する有識者会議 配布資料 資料4）

https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/040/shiryo/_icsFiles/afielldfile/2017/08/15/1389071_005.pdf 2020年9月18日参照

文部科学省（2018）第四次「子どもの読書活動の推進計画に関する基本的な計画」，28

<https://www.kodomodokusyo.go.jp/happyou/hourei.html> 2020年9月19日参照

文部科学省「高等学校学習指導要領（平成30年告示）」

https://www.mext.go.jp/content/1384661_6_1_3.pdf 2020年9月19日参照

文部科学省「【総則編】高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説」，38-42

https://www.mext.go.jp/content/20200716-mxt_kyoiku02-100002620_1.pdf 2020年9月20日参照

山下憲人（2020）「国語教室の基調を形成する『ビブリオバトル』の可能性」『月間国語教育研究』575，32-35

追記

本研究の質問紙調査にご協力いただいた高等学校の校長先生はじめ教職員、生徒の皆様に感謝申し上げます。