

物語を書くことで読みを深める学習活動について

大阪教育大学附属池田小学校 中川雅子

1、実践の背景

学級づくりをするときに大切にしていたものは日記帳だった。日記帳の交流を行うことで、自然と子供同士の会話が生まれ、お互いのことを知ることができるからである。このことを、国語科の学習に生かしたいと思ったのが「物語を書くことで、読みを深める学習」を進めようと思ったきっかけである。

学級開きをする四月、子供には国語を好きになってほしいと考えていた。また、一年間を通して継続して楽しい学習活動を入れて学びを深めたいと考えていた。その思いを実現するために実践した授業について述べていく。

2、実践の目的について

児童が「この物語はおもしろいな。」と思うからこそ、言語活動が充実する。たとえば、光村図書三年の教材「まいごのかぎ」であれば、繰り返される事件の次に予想できない事件が起こるので、読者をどきどきさせて楽しませるしかけがある。東京書籍三年の教材「ゆうすげ村の小さな旅館」であれば、「登場人物の正体をほのめかすしかけ」を見つけるおもしろさが生まれてくる。その文学教材の魅力を感じるためにも、「物語づくり」という学習活動を取り入れてみたいと考えた。

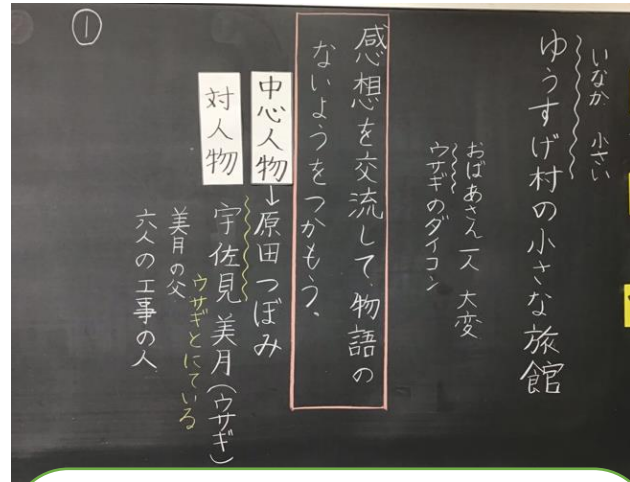
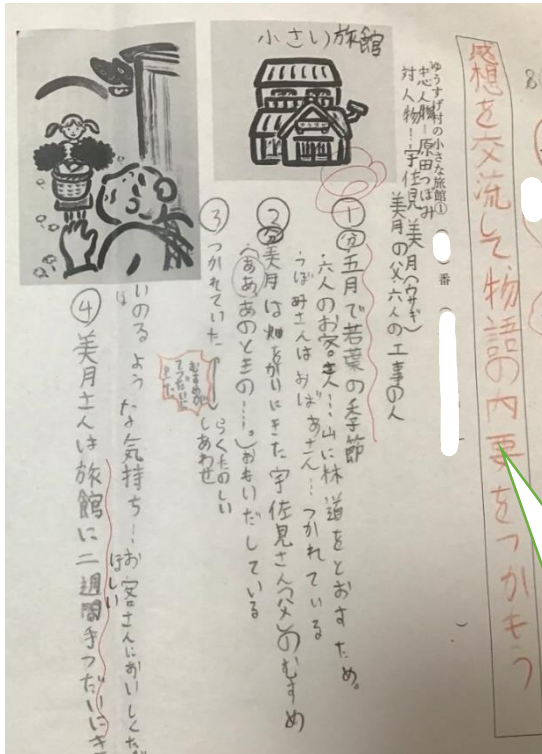
今回私が考える「物語づくり」というのは、ゼロからの創作ではなく、物語の枠を共有した中で、その物語の一場面もしくは一話を作るという学習活動である。物語をつくるには、まず、元になる物語をよく読み、設定を理解しなくてはならない。そのため、物語の構造について自然と意識を向けることができる。また、自分が作った物語を友達が読んで、続きを予想したり、違いを感じたりすることで、充実した言語活動が行えるだろう。

このような学習活動は、学習指導要領の「読むこと」「オ 文章を読んで理解したことに基づいて、自分の考えをまとめること」「キ 文章を読んでまとめた意見や感想を共有し、自分の考えを広げること」にあたりと考える。この学習活動を行うことで、「言葉によって思考し表現する資質能力」を育成することができると考え実践した。

3、「ゆうすげ村の小さな旅館」学習活動の様子

第1時間目

学習のめあて 感想を持ち、物語の大体の内容をつかむ。



わかったことや疑問に思ったこと、おもしろかったことを感想として書いた。美月がウサギであることや、キーアイテムの不思議な力について感想を持った児童が多くいた。

林道を通すために工事の人たちが客として旅館に来たことなど、物語の設定を抑えた。

第2, 3時間目

対人物、キーアイテム、中心人物の関係を捉え、出来事を理解すること

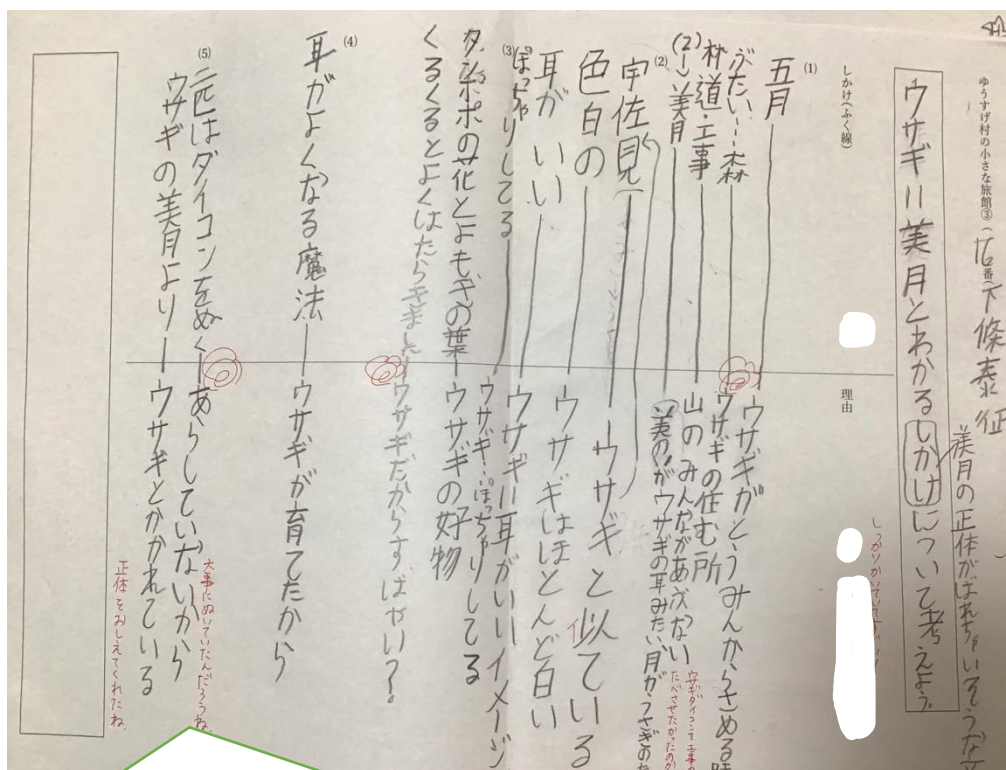
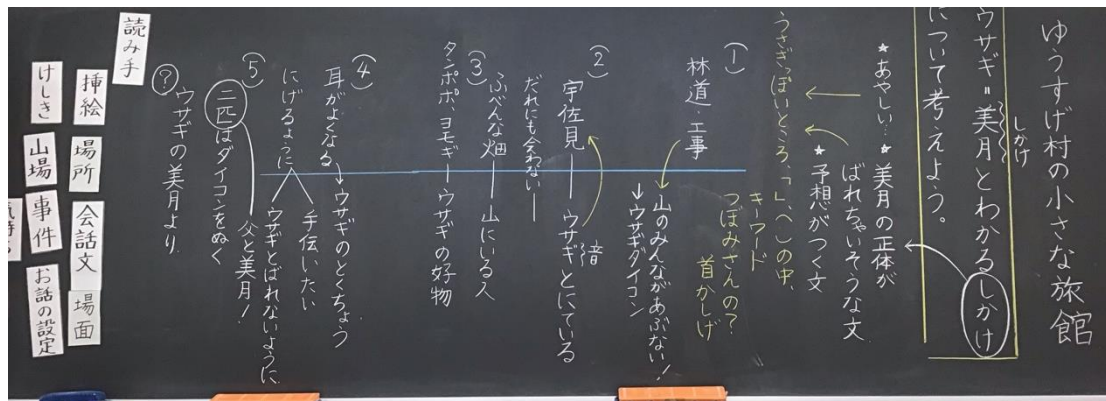


「美月はどうしてゆうすげ旅館に来たのか。」という問いから考え、登場人物の関係をまとめた。児童は、ウサギダイコンのおかげで三羽のひなが助かったという因果関係をとらえることができていた。

そこから、キーアイテムの役割についても考えた。危険から身を守ることができる魔法の力とその効果に着目した。

第4時間目

「しかけ（美月がウサギだとほのめかす言葉、文）」を見つける。

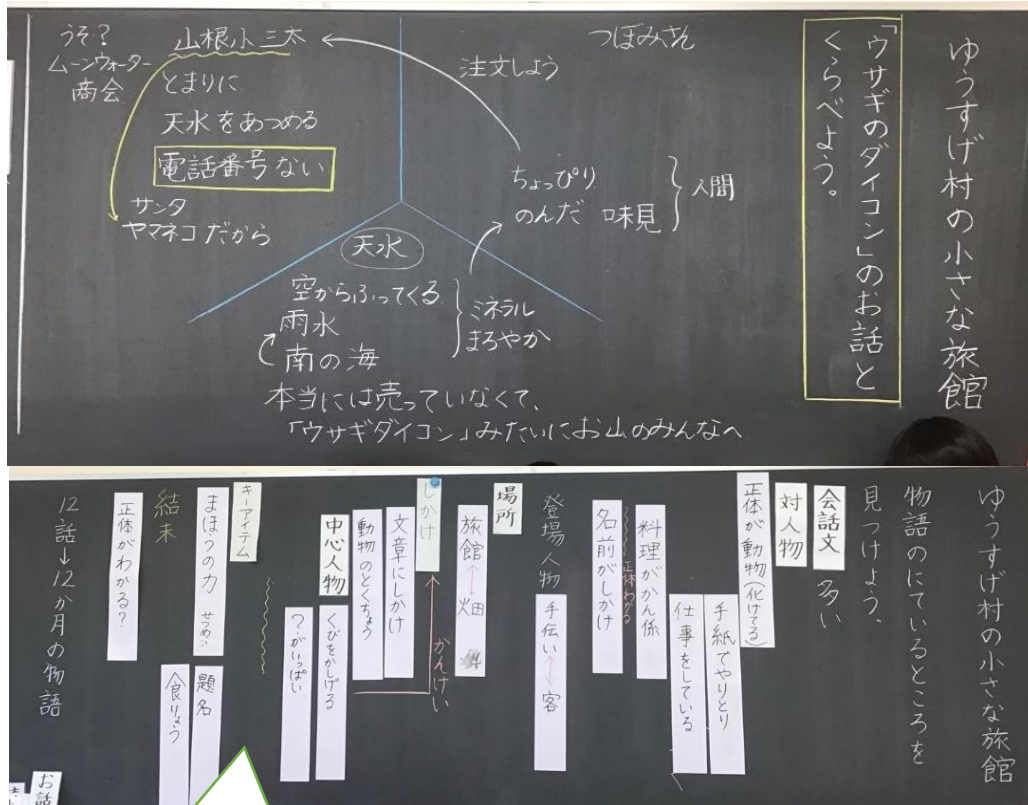


「いつ、美月＝ウサギとわかったのか」を問い、再読する中で「美月＝ウサギ」とわかる文(しかけ)を見つける活動をした。「どうすればしかけが見つけられるか」としかけを見つける方法を問うと、中心人物の反応や、うさぎの特徴に注目すればよいという意見が出た。

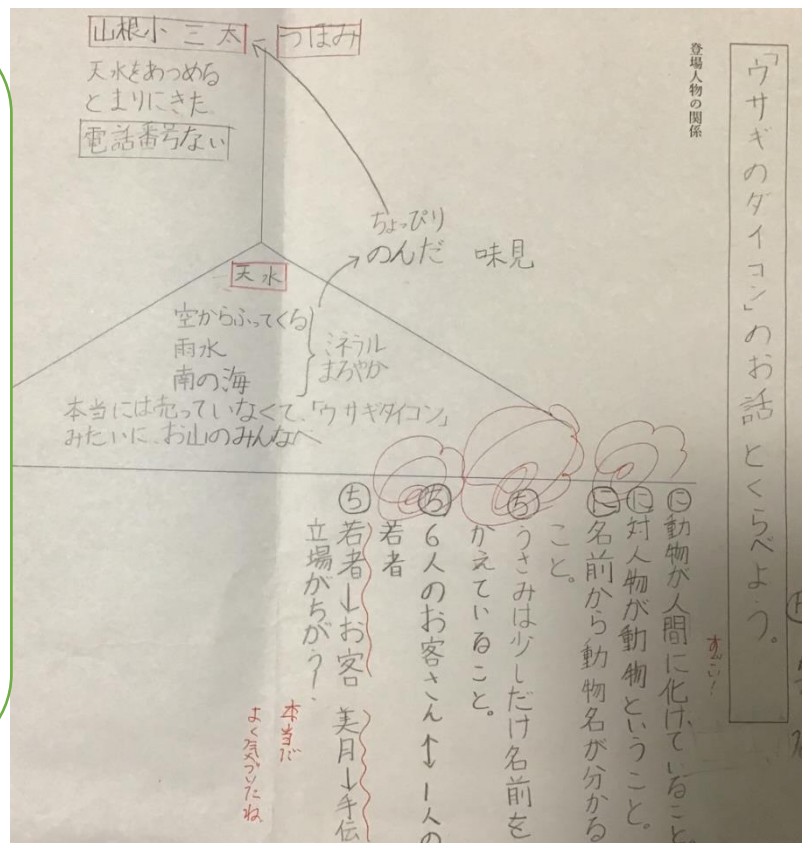
「宇佐美」＝「ウサギ」というしかけには多くの児童が気付いた。そのことをきっかけに、「耳がいい」「白くてぽっちゃり」など、見つけることができた。一人の児童が、「第一場面に、林道の工事の人たちが来たのもしかけたと思う。お山のみんなが危ないと思ったから、美月はダイコンづくしの料理を作り、正体がばれてしまった。」と言っていた。「美月がウサギであること」ではなく、「美月が来た理由」の伏線が冒頭にあることに気づくことができた。冒頭部には、物語の設定など重要な要素があることを示唆できた。

第5, 6 時間目

「ウサギダイコン」「満月の水」を比べて読むことで、物語の展開の共通点に気づき、物語づくりの枠組みを知ることができる。

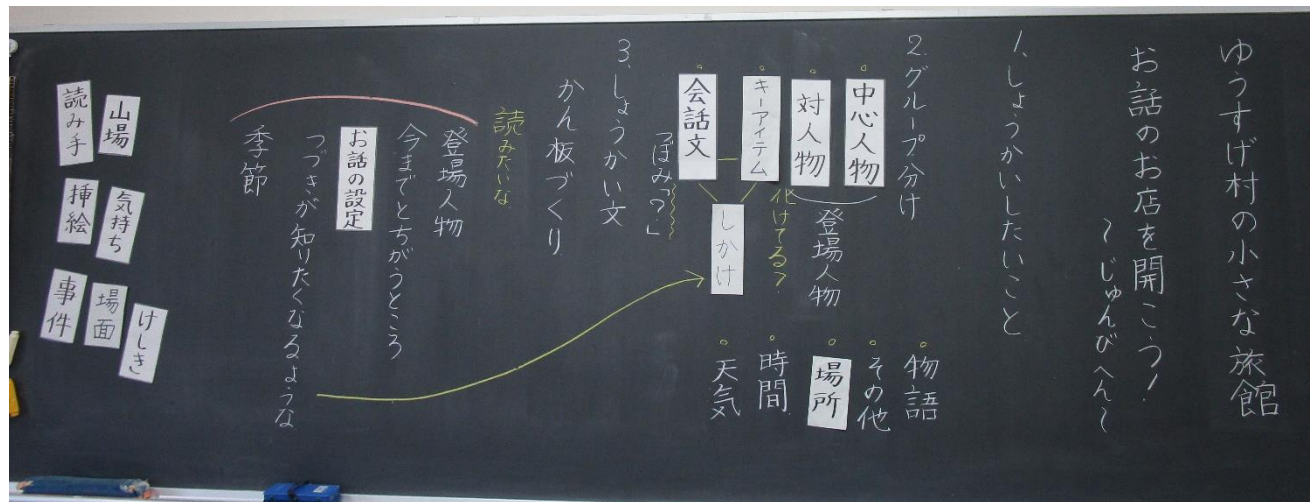


ゆうすげ村には、全部で12話の物語があることを伝え、第2話を読んだ。第2話を読むとき、児童は自然と「ウサギダイコン」の物語と比較して「しかけ」「キーアイテム」「対人物」に反応していた。「ウサギダイコン」のほうがおもしろいという意見が出たので、どこがおもしろいのか考えるため二つの話を比べる活動を行った。対人物が化けていることや、キーアイテムに不思議な力があることが意見として多くあがった。



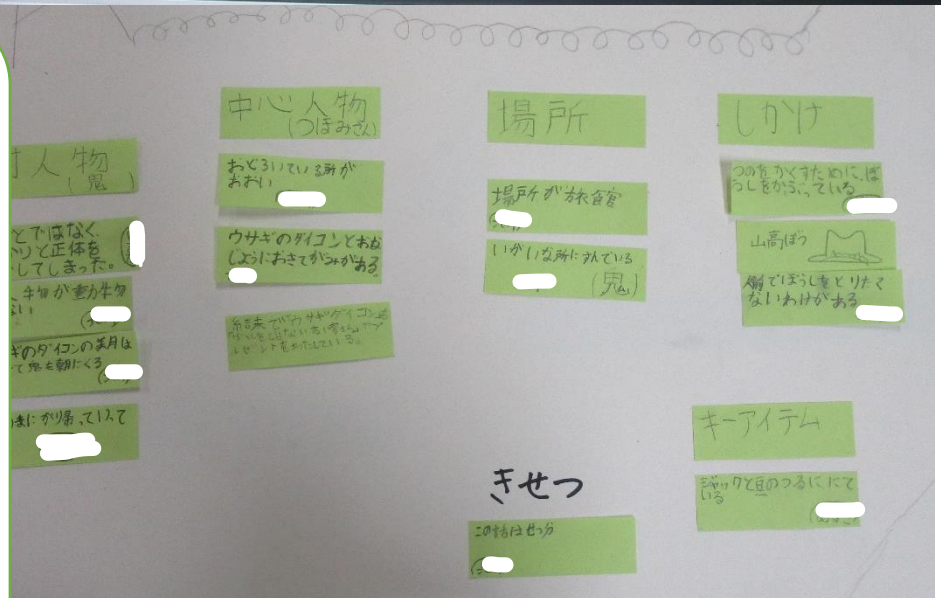
第7, 8時間目

物語を多読することで、物語の展開の共通点を共有することができる。



各班に分かれて、3話から11話のどれか一つを担当し物語を紹介する活動を行う。

児童は、物語を読むとき、自然と「対人物」「しかけ」「キーアイテム」「季節」「場所」などの項目を、既習内容の物語と比較しながら読んでいた。そのため、「対人物が動物じゃない。」「対人物が化けていない」などの感想が出ていた。



「お話のお店屋さん」の学習では、対人物の正体を予想させるような発表の仕方をしている班が多かった。題名に着目して、題名から対人物の正体を予想している子供もいた。

題名	季節	対人物	キーアイテム	しかけ	紹介を聞いて
ウサギのダイコン	五月	宇佐美 美月	ウサギダイコン	耳がいい	紹介を聞いて
花の旅の 漆乗員	三月 つゆの 季節	女の人 (名前なし)	漆乗員	冬の間に はるま	どうい う言 分 かりや し
天の川の たんざく	夏 7月7日	あばあ さん(名 なし) おわり うは	ひかる 特別な たんざく	にいの はしを あたる	クイズの ようなもの あつてお もしろい。

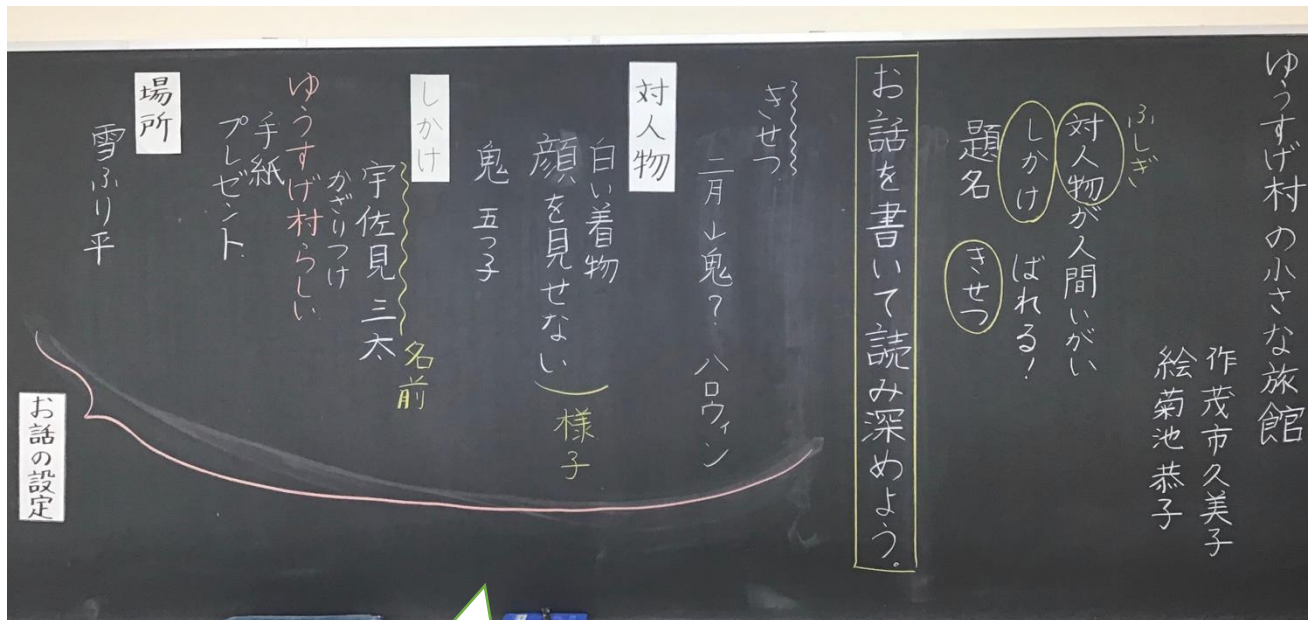
題名には
又事件が
たくさん入っているね

お話のお店を開いてお話の材料をあつめよう

第9、10、11時間目

物語を書くことで、既習の物語を再読したり、物語の重要な要素を想起したりする。

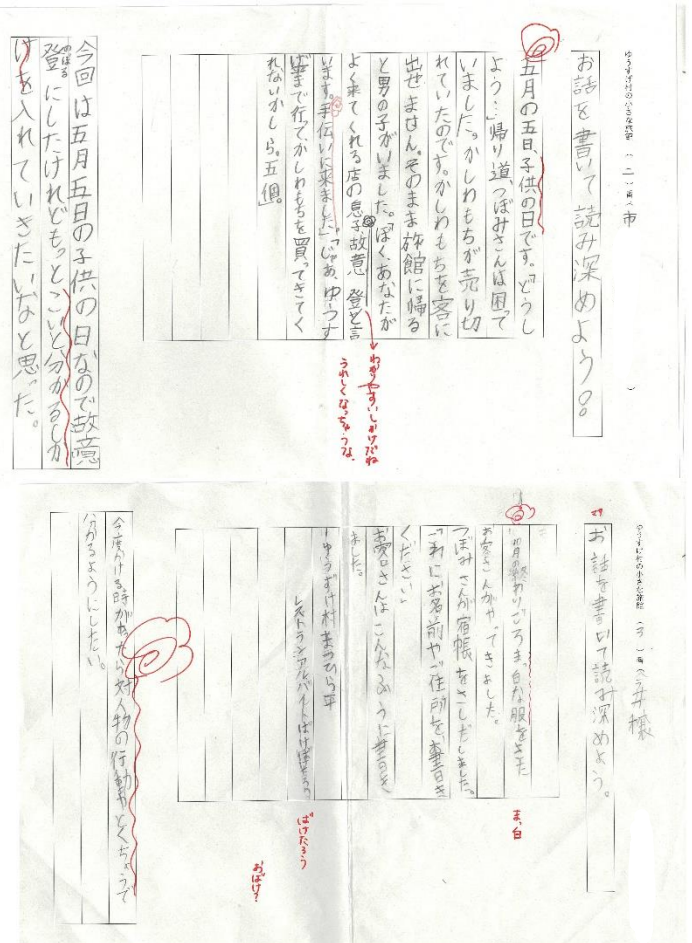
冒頭部には物語の設定が書かれていることや、結末部には正体がわかることなどを物語の展開を理解し、文章に表現する。



物語の冒頭部を書くという学習課題によって、児童は自然と「ゆうすげ村の小さな旅館」に必要な物語の設定を想起することができていた。物語を書く活動中には、自然と既習の物語を読み返す児童の姿が見られた。

冒頭部を交流するとき、対人物の正体や、季節と対人物の関係に関することが話題になっていた。共有している物語の枠があるので活発に話し合う姿が見られた。

「ゆうすげ村の小さな旅館」らしいお話にするためにどうすればよいか、という振り返りを持ったとき、対人物の名前や様子で「しかけ」をつくる、一行目には季節を感じさせる文を入れるという意見が出た。



4、実践を通して

- 子供が楽しそうにしていたのは、「お話のお店屋さん」づくりである。「お店屋さん」の準備段階から、「しかけ」の面白さに注目し、紹介しようとする子供がいた。他に、今までとは違う物語の展開に着目し、そこを紹介しようと考えている子供もいた。「お店屋さんごっこ」をしたときには、既習内容と照らし合わせ、「対人物の正体」「しかけ」「キーアイテム」などが自然と話題にあがっているように感じた。
- 物語づくりでは、季節や対人物の正体を何にしようかと悩む子供がいた。「書く」活動の難しさを感じたが、既習内容の振り返りや季節の図鑑などを活用することで、物語の構想を考えることができた。
- 冒頭部を交流することで、季節や対人物の正体、キーアイテムの効果が話題にあがり、お互いに物語の構想を考え話すことができた。
- 「ゆうすげ村の小さな旅館」には色々な客が来るので、多種多様な対人物が登場しても自然と受け入れられていた。しかし、季節と対人物、キーアイテムは関係があるようにしたほうが良いという意見が出た。また、物語の結末には、対人物が旅館から帰るようにしたほうが良いという意見も出た。物語の構造に関する話題が出たので、読み深められていると感じた。
- 「書く」学習活動を行うことで、物語の「設定」「しかけ」へ関する話題が授業の中心になった。これらことから、冒頭部には「物語の設定」が書かれていること、文章の中には物語を面白くするために「しかけ」があることへの理解が深まったと感じる。

参考文献 ぎょうせい出版「次代の学びを創る知恵とワザ」奈須正裕著

文部科学省 「小学校学習指導要領平成二十九年告知 国語編」

図書文化「コンピテンシー・ベースの授業づくり」奈須正裕、鶴田清司著