

個が生きる創作文の指導と評価

— 創作の喜びを味わえる子どもの育成をめざして —

曾 根 照 三

1. 作文教育の今日的課題

情報化社会になって、子どもたちは自分から進んでものを作ることに、あまり強い必要性を感じることがなくなってきた。スイッチさえ押せば、楽しいテレビ番組が目の前に飛び込んでくる。ボタンさえ押せば、次から次へと楽しいゲームが現れるのである。このように、子どもを受け身の状態に社会全体が追い込んでいることは、憂うべき事実である。倉沢栄吉氏は、「映像のおそろべき攻勢に対して、われわれは作文教育という武器を持ってしか対抗することができないであろう。」と述べている。社会の大きな変化に対応して、作文教育の持つ意義を今一度見つめ直す必要があるように思うのである。

これまでの作文教育では、生活文が中心であった。自己解放という意味からも自己を見つめ直すという意味からも、それはそれなりに意義のある学習である。しかし、作文即生活文という考え方には問題があるのではないかと思う。生活文では、いつも何かした後にそれを思い出しては作品を書くことになる。つまり、表現が後手後手に回ってしまうわけである。これからの作文教育では、子どもが本来持っている思考力や創造力を引き出すことに、もっと積極的に取り組んでいく必要があるのではないかと思う。どんな生き方が素晴らしいのか、明日に向かって自分はどんな生き方をしたいのかを見つめさせるような作文指導のあり方を、模索していくことが大切である。

このような考えに立ち、本稿では、創作の喜びを味わわせる作文指導と評価のあり方について述べてみたい。

2. 研究仮説

創作文指導の過程において下記の手立てを取り入れれば、児童は、創作意欲を高めながら学習に取り組むであろう。

- (1) 児童一人ひとりが、全力をあげて構想を練る時間を十分に確保する。
- (2) 構想メモの形で書かれた児童の構想を類型化して提示することにより、他の児童との違いを意識させる場を設定する。
- (3) 学習活動の中に、自己評価や相互評価を計画的に取り入れる。

3. 評価について

子どもに内在する価値を引き出し、子ども自身が伸びていこうとする力を育てるためには、まず一人ひとりを正しく理解し評価することが大切ではないかと考える。なぜなら、一人ひとりを正しく理解することができなければ、本当の意味で個を生かすことはできないからである。言い換えれば、個を生かすことと個を正しく理解し評価することとは、表裏一体の関係にあると言える。

学習過程を、個—集団—個のステップで構成し、特に集団での学習とそれに続く個での学習において次のような評価活動を取り入れれば、自他の良さを認め合い高まり合う子どもが育つであろう。

- ・ 集団での学習の評価
- ・ 個での学習終末時における評価

4. 実践の概要「お話の続きを書こう」

(1) 単元について

新指導要領に、「個々の児童の特性を生かした指導を行い、主体的に表現し思考し想像する力を育てるようにすること。」と明記されている。社会の大きな変化に対応するため、教育の世界でもものを作り出す基となる、一人ひとりの創造力や思考力をいかにして身につけさせるかが重要なテーマとなってきた。子どもたちが興味を持って取り組める創作文の指導をすることは、一人ひとりの創造力を無理なく育てるという意味から意義深いことである。

本単元では、表現と理解との関連を持たせながら、一人ひとりの自由な想像力を発揮させることにスポットを当て、授業を展開する。

読み取ったことをもとにしてお話の続きを書かせる時大切なことは、まず、しっかりとした構想を立ててから書く活動に入ることである。それとともに、登場人物の性格や気持ちを十分理解したうえで創作活動に入ることがイメージ豊かな作品づくりに重要なポイントとなる。

(2) 指導にあたって

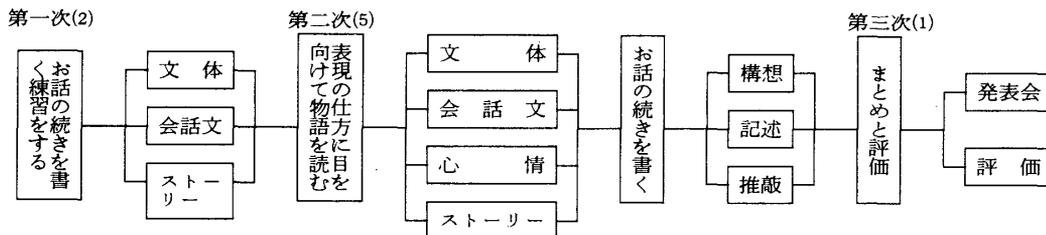
創作文を書く活動は、児童の興味・欲求を十分満足させてくれると思われる。が、その満足感は確かな表現技能に支えられてはじめて価値の高いものとなる。

一般によく言われる創作文指導の問題点は、①いたずらにお話を飛躍させ、イメージ豊かな作品になりにくいこと ②いろいろな出来事が次から次へと展開されるが、クライマックスと言えるような場面が見当たらないこと ③登場人物の性格や人柄が読む人につたわってこないこと、以上の三点である。このような問題点は、児童一人ひとりが確かな構想を持たないまま、思いつきによって書き進めていくことから生じると考えられる。

このような問題点を解消するため、今回は、創作文指導の中核とも言える構想指導や会話文指導に研究の焦点をしぼり、実践を進めていくことにした。

(3) 指導内容と計画の具体化 (8時間扱い)

- 第1次 お話の続きを書く練習をする。 2時間
- 第2次 登場人物の心情を読み取り、構想を練ってからお話の続きを書く。 5時間
- 第3次 作品の発表会をする。 1時間



(4) 指導の実際

①創作のポイントを見通し、学習のめあてを持つ。

(ア) 登場人物になりきって会話文を考える練習をする。

創作文が読み手を引きつけるものになるためには、登場人物がそのお話の中で生きていなければならない。書き手の側に立って言えば、生きて活動する人物のイメージを思い描きながら書き進めていかなければ、創作の真の喜びを味わうことはできないわけである。

登場人物の性格や人柄を端的に表現しているのが会話文である。ここでは、長谷川町子さんの人気漫画「意地悪ばあさん」を教材として使い、登場人物の性格と感情を適切に言い表すような会話文を考える学習をした。

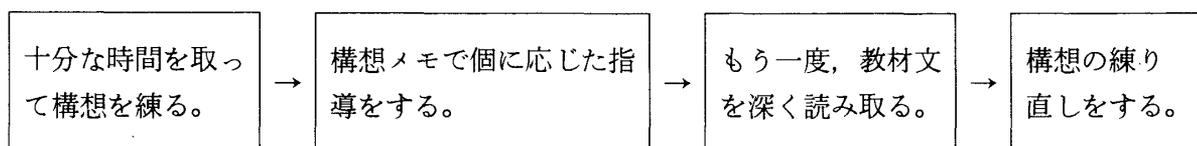
二コマ目までの会話から、登場人物の気持ちになって三・四コマ目の会話文を考え発表しあった。出来上がった作品は、次ページのようなものである。

発表を聞き合い、お互いの良さを認め合いながら、会話文を書く上でもっとも大切なことは何か

うな問題点を解消するための手立てとして、今回の実践では、イメージを十分にふくらませ構想を練ってから書く活動に入らせることにした。よほど才能がある子は別として、いきなり「さあ、書きなさい。」と言われて、すぐにお話の続きを書けるものではない。しっかりとした構想を立てさせるためには十分な時間が必要である。本来、構想というものは、道を散歩していてふと浮かんだり空を眺めていてはっと気付いたりするような性質のものである。そのようなことを考慮し、教材文を与えてから一週間の期間を設け、それぞれに構想を考えておくように指示したのである。

児童の書いた構想メモを分析した結果、次の三つのタイプに分類できた。ア. 父親がなんとかして少年を助ける。イ. 少年がフカに食べられる、あるいは助けに言った父親がフカにたべられる。ウ. 少年が自力で危機を脱出する。

このように分類したものを児童に提示し、もう一度教材を深く読み取った後で構想の練り直しをさせたわけである。



— 授業記録 —

T 父親の気持ちをよく考えながら、今日の学習場面を読んでみましょう。

C (音読する。)

T みんなが少年のことを心配している様子が分かるところに線を引いてみましょう。

C (線を引く。)

T では、発表してみましょう。

C 船客の一人が、「あっ、フカだ。」とさげんだところで、大変なことになったぞと思っていることがわかります。

C 「甲板の人々は、声を限りに叫んだ。」のところで、みんな少年たちをなんとかして助けたいと思っていることがわかります。

C 「オールもまがるほどにこぎだした。」と書いてあるから、ものすごい勢いで水夫たちは、ボートをこぎだしたようです。

C 父親は、かたく口をとじたまま、真っ青な顔をしていたので、すごく心配でたまらないみたいです。

T 父親とそのほかの人を比べてみると、様子がずいぶん違うようです。〇〇君が発表したように父親は、固く口を閉じたまま、ふなべりを両手でにぎりしめ、真っ青な顔をしている。なぜこのようにじっとしているのでしょうか。

C あんまりのことに、驚いて動けなくなったのだと思います。

C なんとかしなくては、と思うけど恐ろしさが強くてじっとしているのだと思います。

C 何か助けることをしなくては、と思うけど体が動き出せないのだと思います。だから、顔が真っ青になったのだと思います。

T では、これからいよいよお話の続きを書き始めます。構想メモをみると、みんなの書き方は大きく三つのタイプに分かれていたので紹介します。(三つのタイプを紹介する。)

自分の書いた構想メモをもとにしてお話の続きを書きましょう。メモに書いていたストーリーを変えたいと思う人は変えてもいいですよ。

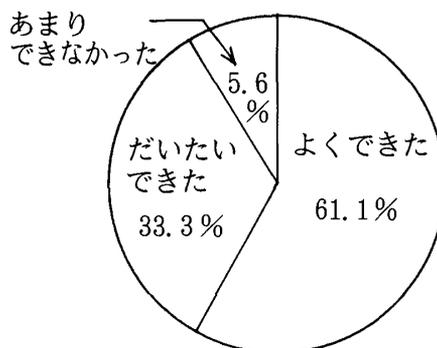
*児童は積極的に書きはじめた。教師は、机間巡視し書き進めにくい子に助言をした。書き終えてから発表しあい、お互いの良さを認め合った。

完成した作文の自己評価, 構想と作文

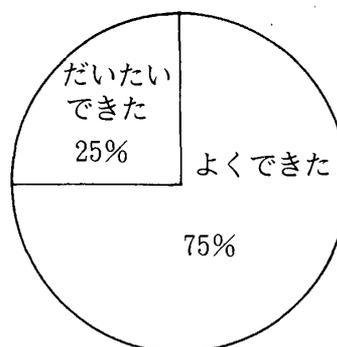
自己評価				構想メモと作文との比較					
				構想メモ			完成した作文		
児童	A	B	C	ア	イ	ウ	ア	イ	ウ
1	○	△	○	○			○		
2	△	○	○			○	○		
3	○	○	△	○			○		
4	○	○	○		○			○	
5	△	○	○	○			○		
6	△	○	△		○		○		
7	○	○	○	○			○		
8	○	○	△	○			○		
9	○	○	○	○			○		
10	×	○	○	○			○		
11	○	△	△		○			○	
12	△	△	△			○			○
13	○	○	△		○		○		
14	△	○	△			○	○		
15	○	○	△		○		○		
16	○	△	○		○			○	
17	○	△	○	○			○		
18	○	○	○		○		○		
19	△	○	○	○			○		
20	○	○	○	○			○		
21	△	△	○			○	○		
22	×	○	○			○	○		
23	○	○	○	○			○		
24	○	○	○	○			○		
25	○	○	△		○			○	
26	○	△	△	○			○		
27	△	○	○	○			○		
28	○	○	△		○			○	
29	△	○	○			○	○		
30	△	○	△	○			○		
31	△	○	△			○	○		
32	○	○	○		○			○	
33	△	△	○	○			○		
34	○	○	△		○			○	
35	○	○	○	○			○		
36	○	△	○	○			○		

自己評価の割合

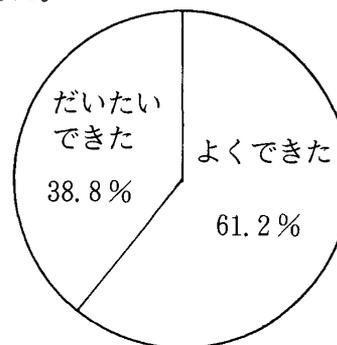
A お話の中心となる場面を工夫して書くことができた。



B 主人公の気持ちをよく考えて書くことができた。



C 会話文を効果的に使うことができた。



○ よくできた
△ だいたいできた
× あまりできなかった

構想と作品の分析

- ア. 父親がなんとかして少年を助ける。
- イ. 悲劇的な結末を迎える。
- ウ. 少年が自力で危機を脱出する。

