

# 子どもの豊かな気づきを育む授業づくり

## － 総合学習「おはなしきこう－ブレーメンの音楽隊－」の実践 －

木村敦子

### 1 総合学習「おはなしきこう」における児童の感性について

本学級の総合学習「おはなしきこう」では、物語を聞く、物語を聞いて劇あそびをする中で、より豊かな表現力や、主体性、児童相互のかかわりあいといったことを総合的に育てていくことをねらっている。児童がどのように物語をとらえて表現していくかといった過程は、次のように考えられる。

気づく	① お話の方ではなく、他の方に意識が向いている。 ② お話の中に繰り返しのことばがあったり、音楽がはいるとお話の方を意識する。 ③ お話の中の繰り返しのことばがあったり、好きな登場人物が出てくると話し手の方を見る。
感じる	④ お話の中の繰り返しのことばやお話の歌で身体を動かしたり、好きな登場人物の絵の方に行く。 ⑤ 繰り返しの言葉を言ったり、お話の歌を歌ったり、繰り返しのある身体動作をする。 ⑥ 自分の好きな登場人物が出てくることを予想して言葉を言ったり歌ったり動作化する。
表現する	⑦ 登場人物の動きや言葉を考えて劇あそびをする。 ⑧ 友だちや指導者の表現を見て、自分の表現に取り入れる。 ⑨ 登場人物になりきって、言葉の言い方や動作を工夫して表現する。 ⑩ 友だちとやりとりをしながら劇あそびをする。

児童が物語を聞いて、自分の表現としていくために、指導者の支援は、次の点を踏まえていることが必要であると考えられる。

- ・児童の生活実態に合った題材を選択する。
- ・児童の気づきを促す教材教具である。
- ・模倣して活動できる場を設定している。
- ・相互にかかわりながら表現する場を設定している。

### 2 指導事例 「おはなしきこう」

#### (1) 単元について

児童が物語に興味をもち、内容を理解していくためには、単に物語を視聴するだけでなく、理解していく手がかりとなる身体表現や歌や踊りなどによる表現を伴っていることが必要である。そこで本学級の「おはなし」の時間に扱う教材は、児童一人ひとりがそれぞれの感じ方ととらえることができるもの、登場人物が分かりやすく表現あそびをとりいれることのできるものといった観点から選択している。本単元で選択した「ブレーメンの音楽隊」は、動物が登場することや場面の状況が分かりやすいことから、児童にとって親しみやすいものであると思われる。

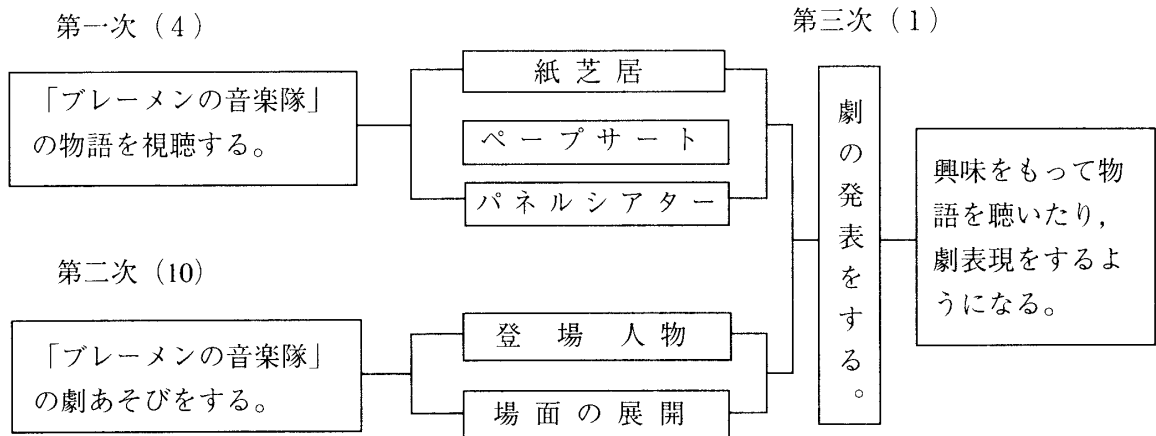
(2) 児童の実態と課題

	実 態	課 題	児 童
物語の視聴	繰り返しの言葉やリズムのある言葉を物語を聞きながら言う。	音楽や物を手がかりとして物語の部分を視聴するようになる。	⑪⑫
	登場人物が分かって物語を視聴する。	物語の展開にしたがって登場人物が出てくることが分かって視聴するようになる。	①②③④⑧
	物語の展開にしたがって登場人物が出てくることが分かって視聴する。	物語を理解して特定の登場人物の台詞や動作を表現しながら視聴するようになる。	⑥⑦
	物語の展開を理解して登場人物の台詞を言いながら視聴する。	登場人物の表情や感情を表現しながら物語を視聴するようになる。	⑤⑨⑩⑬⑭⑮⑯
集 団 参 加	指導者のことばかけや援助によって活動する。	友だちの援助やことばかけによって物語を視聴したり、劇あそびができるようになる。	⑫
	指導者のことばかけや友だちの援助によって活動する。	指導者に働きかけたり友だちのことばかけによって、物語を視聴したり、劇あそびができるようになる。	⑦⑧⑪
	友だちと一緒に活動する。	友だちに働きかけたり、やりとりをしながら物語を視聴したり、劇あそびができるようになる。	①②③④⑤
	友だちに働きかけながら活動する。	友だちの動きが分かり、一緒に物語を楽しんだり、友だちの援助をしながら劇あそびができるようになる。	⑥⑨⑩⑬⑭⑮⑯

(3) 指導目標

- ① 登場人物に着目して物語を視聴することができるようにする。
- ② 道具や音楽を手がかりに劇の中で表現できるようにする。
- ③ 友だちと一緒に表現する楽しさを味わうことができるようにする。

(4) 指導内容と計画



(5) 指導の実際 (第一次 第4時)

① 本時の目標

「ブレーメンの音楽隊」の物語を視聴することができる。

② 授業仮説

- ・登場人物を特徴づける音楽を取り入れるならば、興味をもって物語を視聴することができるであろう。
- ・表情の変化のわかる絵人形によって物語を展開すれば(写真1,2), 登場人物の表情や動作の変化に気づき, 劇あそびで表現できるであろう。

③ 目標行動と支援

	児童	目標行動	支援
物語の視聴	①②	音楽を手がかりとして場面の状況がわかる。	登場人物を特徴づける音楽によって物語を展開する。
	①②③④⑧	登場人物に注目して物語を視聴できる。	パネルシアターによって, 登場人物を順に移動させながら提示する。
	⑥⑦	登場人物の表情に注目して物語を視聴できる。	パネルシアターの絵人形の裏表で表情が変わるようにして提示する。
	⑤⑨⑩⑬⑭⑮⑯	登場人物の表情と場面の状況を関連づけて物語を視聴できる。	絵人形の表情の変化や場面のようすを言葉かけしたり, 「どうしたのかな」と次の展開を予想する問いかけをする。
集団参加	⑫	指導者の言葉かけによって視聴できる。	側で繰り返しの言葉を一緒に言ったり, 物語の歌を歌う。
	⑦⑧⑪	指導者に働きかけながら視聴できる。	物語を視聴しながら一緒に動作化する。
	①②③④⑤⑥⑨⑩⑬⑭⑮⑯	友だちと一緒に視聴できる。	児童同志で互いにかかわり合いながら劇あそびができる場を設定する。

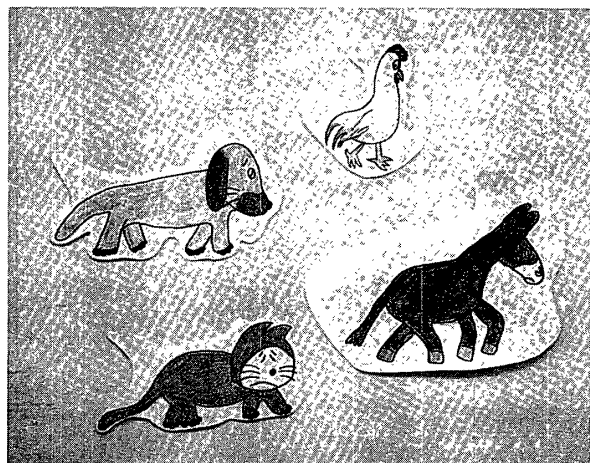


写真1 パネルシアターの絵人形(表)

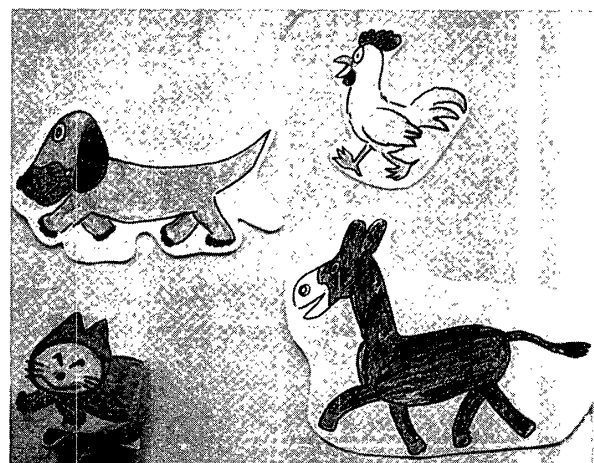


写真2 パネルシアターの絵人形(裏)

③ 学習の展開

学 習 過 程	予想される活動	指 導 ・ 支 援 活 動	
		全 体	個 別
<p>1 始まりの挨拶をする。</p> <pre> graph TD     A[始まりの挨拶をする。] --&gt; B[挨拶]     A --&gt; C[歌]         </pre>		1 学習の始まりとして毎時間位置づける。	1 ・ 本日の当番児の前に出て挨拶をするようことばかけをする。
<p>2 手あそび歌を歌う。</p> <pre> graph TD     A[手あそび歌を歌う。] --&gt; B[歌]     A --&gt; C[動作]         </pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 一人で活動することが難しいと思われる児童。(7)(8)(11)(12)</li> <li>・ 友だちと合わせて活動するであろう。(13)(14)(15)(16)</li> <li>・ 部分的に物語に集中すると思われる児童(2)(8)(11)(12)</li> </ul>	2 「ブレーメンの音楽隊」の活動へと導くために、動物の動作化や鳴き声を取り入れる。	2 ・ 児(7)(8)(11)(12)には繰り返しの部分を指導者が一緒に行う。 ・ 児(13)(14)(15)(16)にはペアの児童と2人で活動する場を設定する。
<p>3 「ブレーメンの音楽隊」の物語を視聴する。</p> <pre> graph TD     A[「ブレーメンの音楽隊」の物語を視聴する。] --&gt; B[登場人物]     A --&gt; C[物語の展開]         </pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 劇あそびの台詞を言いながら視聴するであろう。(1)(4)(5)(9)(10)(13)(14)(16)</li> <li>・ 自分や友達が劇あそびでした役を言うであろう。(6)(15)</li> <li>・ 劇あそびの動作をしながら視聴するであろう。(3)(4)(7)</li> <li>・ 音楽に合わせて身体表現するであろう。(1)(2)(3)(4)(6)(9)(10)(11)(12)</li> </ul>	3 登場人物、場面の状況に注目できるよう、パネルに絵人形を貼りながら物語を展開していく。 ・ 場面によって登場人物の表情を変えられる絵人形を準備する。 ・ 表情にあったことばや動作を受けとめたり、指導者も表現していくようにする。	3 ・ 児(2)(11)(12)が物語に集中しやすいよう登場人物の動きに音楽をつける。 ・ 児(6)(8)(15), 次に何が出て来るのか尋ねる。 ・ 児(15)には絵人形を操作する場も設定する。 ・ 児(3)(4)(7)の表現については指導者が側で「泣いているね。」「うれしいね。」などことばかけをする。
<p>4 劇あそびをする。</p> <pre> graph TD     A[劇あそびをする。] --&gt; B[台詞]     A --&gt; C[身体表現]         </pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 場面に合った台詞を言うであろう。(1)(5)(13)(14)(15)(16)</li> <li>・ 小道具の操作や音楽によって台詞を言ったり身体表現するであろう。(2)(3)(4)(6)(7)(8)(9)(10)(11)</li> </ul>	4 劇あそびの役割がわかりやすいよう、動物の耳、しっぽ、ぼうしなどの小道具を準備する。 ・ 場面の変化がわかるよう、各場面に歌や音楽をとりいれていく。	4 ・ 児(2)(12)には指導者が一緒に歌ったり、身体表現をする。 ・ 児(8)が活動しやすいよう車などの小道具を準備する。
<p>5 終わりの挨拶をする。</p>		5 始まりと同様、毎時間位置づける。	

本単元における児童の活動のようすは次のようであった。

児童	劇あそびでの役	活 動 の よ う す
①	いぬ	物語を聞きながら、動物の動作化をしたり、鳴き声を言ったりした。児⑬の模倣をして台詞を言ったり、場面にあった身体表現をした。
②	にわとり	物語を聞きながら自分の好きな動物を言った。児⑬の動きを見て模倣したり、音楽を聞いて登場人物がわかった。
③	盗賊と飼い主	物語を聞きながら台詞を言ったり、次に登場する物を言った。音楽を聞いて動いたり、自分から場面の台詞を言った。
④	盗賊と飼い主	物語を聞きながら台詞を言ったり、動物の身体表現をした。音楽を聞いて身体表現したり、場面にあった台詞を言った。
⑤	盗賊と飼い主	「泣いている」など絵人形の表情に注目して物語を視聴した。友達とやりとりをしながら台詞を言ったり、身体表現した。
⑥	にわとり	物語を聞きながら次に登場する動物の動作化をした。音楽を聞いて身体表現をしたり、自分の役の台詞を言った。
⑦	ろば	物語を聞きながら、動物の動作化をしたり、鳴き声を言ったりした。児⑬の模倣をして台詞を言ったり、場面にあった身体表現をした。
⑧	盗賊と飼い主	登場人物がもっているものや音楽に興味をもって物語を視聴した。劇の中の歌を歌ったり、小道具を操作しながら台詞を言った。
⑨	盗賊と飼い主	物語の次の展開を予想して動物の鳴き声や動作をしながら視聴した。音楽に合わせて身体表現したり、感情をこめて台詞を言った。
⑩	盗賊と飼い主	物語の展開を予想して絵人形を操作しながら視聴した。自分の役のようすを身体で表現したり感情をこめて台詞を言った。
⑪	盗賊と飼い主	音楽を聞いて次に登場してくる物が分かり、物語に注目した。音楽に合わせて身体表現したり小道具を操作しながら台詞を言った。
⑫	ねこ	音楽や物語の歌の出る場面で物語に注目した。自分の役の登場する音楽に合わせて身体を動かしたり手拍子した。
⑬	ろば	あら筋や登場人物の表情について言いながら物語を視聴した。友達とやりとりしながら台詞を言ったり感情をこめて台詞を言った。
⑭	盗賊と飼い主	物語の次の展開を言いながら物語を視聴した。友達とやりとりしながら台詞を言ったり感情を動作で表現した。
⑮	ねこ	登場人物の表情の変化について言いながら物語を視聴した。場面にあった台詞を自分の言葉で言ったり、身体表現した。
⑯	いぬ	物語の展開や登場人物が次にどうなっていくかを言いながら視聴した。友達とやりとりしながら感情をこめて台詞を言ったり身体表現した。

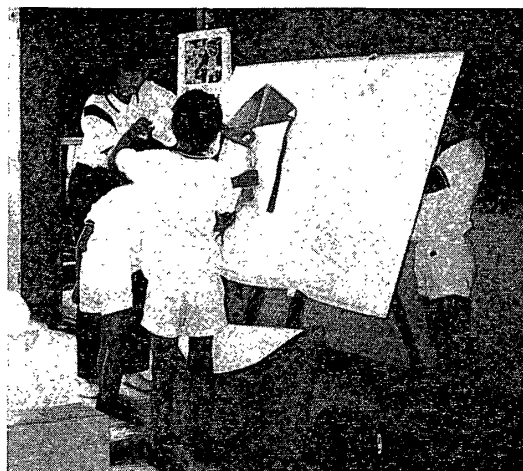
本単元の関連として、低学年組（児童①②③④⑤⑥）では「おはなしきこうーたぬきばやしー」を行った。「ブレーメンの音楽隊」と同様に、パネルシアターによって展開した。ここで扱った絵人形は、和尚さんがこわがって逃げて行くように表と裏で変化させた物、たぬきがお化けに変わる物を使用した。児童は、変化するといったことに興味をもち、物語にしたがって絵人形を操作していった。また、劇あそびにおいても変化のおもしろさを表現していった。

### 3 考察

本單元における支援が、児童の豊かな気づきや感じ方を育むものとなっていたか、次の4つの点から考察を行う。

#### (1) 児童の生活実態に合った題材であったか。

本單元で扱った「ブレーメンの音楽隊」は、児童の好む動物が登場している。動物が登場するといったことで児童①③④⑦は興味を持って物語を視聴することができた。一方、「強い」といったイメージの物を好む児童⑤⑨は、盗賊や動物の飼い主を表現することを好んで行った。このように題材とした物語の登場人物に児童が好んでいるものが含まれていることは、児童が物語をとらえ、表現していくことに大きく関連している。



#### (2) 児童の気づきを促す教材教具であったか。

児童が物語に注目し、その特徴や内容をとらえるのは、動いている登場人物であったり、物語の展開にしたがって流れる音楽であったり、繰り返される言葉であったり、登場人物の表情であったりと多様である。本單元では、パネルシアターによる物語の提示と、劇あそびを行った。パネルシアターでは、物語の展開にしたがって絵人形が順に登場し、人形の表と裏で表情を変えることができるようにした。パネルシアターを導入して3時間目からは、児童が出てきて物語の展開によって絵人形を操作するといったことが見られた。(児童①⑤⑦⑩) また、絵人形の表情の変化とともに物語を聞きながら動作化していく児童もいた。(児童③④⑥⑦⑨⑬⑭⑮⑯) さらに、実際に児童自身が音楽に合わせて動作化したり、踊りをつけたりした劇あそびによって物語をとらえる児童もいた。(児童②⑧⑪⑫) 劇あそびの中では、動作をしやすくしたり、登場人物を特徴づける小道具や音楽が有効であった。

#### (3) 模倣して活動できる場を設定できたか。

本單元では、物語の視聴の後劇あそびを取り入れていった。物語を視聴した後には児童から「したい。」と劇あそびをすることの要求が出ていた。劇化の学習にはいる前の劇あそびの段階では、役割を固定せずに毎回児童の希望する役割を行うようにした。この劇あそびの中では、児②が児⑥の模倣をして動く、児①が児⑯の模倣をして言葉を言ったり動作化するなどが見られた。また、指導者も劇あそびの役割の中に加わり、児⑧⑪⑫とともに活動するようにした。劇あそびで模倣をして動くことによって、登場人物の特徴が理解されたり、物語の展開が分かったり、表現が大きくなったりといったことが見られた。物語を視聴するだけでなく、実際に模倣の活動が容易にできる劇あそびの場は、児童の多様な気づきや感じ方に対応した活動となっていると考えられる。

#### (4) 相互にかかわりながら表現する場を設定できたか。

本單元では、1年生から6年生までの16名を学習集団としている。学年による経験の差が学習活動にも考慮されていくことが必要となる。劇あそびの場では、「模倣」というかかわりであったものが、劇化の学習にはいり役割を固定していくと、高学年の児童が低学年の児童をリードして活動するなどが見られるようになってきた。さらに、役割を固定化することによって自分の役性格がはっきりとし、台詞のやりとりも活発に行われるようになった。また、物を運んでくる、物を渡すといったように言葉だけでなく、物を介在として同じ役割同志のかかわりが必然的に生じてくる場合もあった。これらのことから、劇あそびで多様な表現を経験した後、劇化の学習も取り入れていくことが、総合的に児童の表現力を伸ばしていくことにつながっていくと思われる。