広島大学附属三原学校園研究紀要　第１集　2011　pp. 47-54

国　語　科

他者の言葉とのかかわり合いから言葉を創造する学習

―「しぜんのふしぎ」「ことばを作る」の実践から―

加　藤　秀　雄

１，はじめに

表現することにはさまざまな形態があるが，何もない「無」の状態から何かを生み出していくことは不可能である。また，何かを表現したいという欲求が高まるような内発的動機を期待するためには，子どもたちが自信を持って書き進めていくための知識の獲得が必要であったり，模倣したいと思うような模範的な文章との出会いが大切であったりする。いずれにせよ，表現には，何らかの「材料」となるものが肝要であることは言うまでもない。

では，子どもたちは，新しいことを知りたいという意欲をもつのはどんなときだろうか。様々な場合があるにせよ，何かしらのきっかけがなくては子どもたちの探求心は動かない。学校生活には，本来，そのきっかけのもととなるものがあふれているはずである。もちろん個人の力できっかけを見つけ，そこから好奇心をふくらませていきながら新たな知識を獲得したり学びを広げていったりする子どもはいる。しかしながら，探求心のきっかけをうまく生かしていくことができるというのは，ごく一部の子どもにしか見られないケースが多いのが現実ではないだろうか。

多くのことが情報として，また，言葉として氾濫する現代社会において好奇心や探求心の方向を向ける先を見失っている場合も多い。現実に，子どもたちにおいては身近な年長者に安易に答えを求める依存的傾向がみられ，より年長の者ではインターネット上の情報を安易に流用する姿も見られる。情報を得る，または，知識を獲得する上での方法を見直し，自分の課題に対して解決の道筋を見通しながら，手間を惜しまず，また，その手間を楽しみながら学びを進めていく方法はないだろうかと考えている。

そしてまた，自分が得た知識や情報を適切に表現していくことに関しても課題が感じられることは多い。「コピペ（コピーアンドペースト）」という言葉に代表されるような，情報を吟味することなく自分の表現に何らかの文章を貼り付けていくことや，まる写しといわれるような文章の作成の仕方が見られている現実がある。確かに文書作成にはひな形や一定の型のようなものがある場合も多い。しかしながら，自分の思いや考えを表現するには，自分で書き上げた文章でなくてはそれも叶わない。情報を適切に判断し，受け手を意識しながら加工していく形での表現や，創作というスタイルでの表現に関して，さまざまな他者の存在を意識しながら，自身の表現を重ねることが大事であると考えている。

２，研究の構想

(1) 研究の目的

本研究は，学習者が自分のまわりのさまざまな他者と出会い，かかわり合うことをとおして，自分自身の言葉の世界を広げ自らの学びを深め追求していくことができるための効果的な指導法を開発していくことを目的としている。

(2) 研究の方法

本研究では小学２年生の学習者を取り上げて考察する。説明的文章から情報を引き出して加工していく実践と，物語の創作の実践という２つの実践を通して言葉にかかわっての学習者の学びを取

り上げていくこととする。

(3) 検証の方法

検証の材料として，子どもたちの学習記録や作品，授業記録などをもとにして考察を行う。

3．実践例１　しぜんのふしぎ「ほたるの一生」（佐々木崑）

(1) 単元について

教材文は，蛍の一生について，写真資料を交えながら親しみやすい文調で，時間の流れを追いながら書かれている。子どもたちにとってもイメージを持ちながら読み進めていくことができ，説明的文章から知識を得る経験を積ませる際に有効な教材であると考えた。蛍は夏の風物詩と言いながら，蛍が夜に光を放っていることを知ってはいても，子どもたちにとって，昆虫としての生態に目を向けることは少ない存在であろう。本単元の学習をとおして，文章から知識を得る経験を重ねさせるとともに，身近なことに疑問や興味をもち，自分で図書資料を活用しながら調べる姿勢を育てていくことをねらいとした。

様々なことに興味・関心を持ちながらも，実際の疑問に関しては安易に身近な家族や大人に頼りがちである実態がアンケート調査(平成22年６月24日実施39名)からうかがうことができた。また，みんなの前で話をするときに，うまく言葉にできないという不安を抱えている子どもが半数ほどいることが分かった。スピーチなど，実際に人前で話をする際には，予め紙に書くなどしておく子どももいるが，約半数の子どもがそうした準備をほとんどしないと解答していた。自分の思いを自分の言葉として，自信をもって発言できるようにしたいと考えた。

本単元の指導にあたっては，第１次の導入の段階で，題名から一生の意味を考えさせ，見通しをもって本文の読み取りに入るようにした。読み取る段階では，写真資料と照らし合わせながら内容の読み取りを進め，内容を印象的にとらえられるようにしていった。その際，時間の経過を表す言葉に着目し，時間の流れを確認しながら学習を進めていくようにした。また，ほたるクイズを作りそれに答える活動を通して，読み取った内容を確認する活動を行うようにした。第２次では，生き物に関する図書を読み，自分が読んでわかった内容をクイズにして表しながら，本の紹介と共にわかったことを友だちに伝える活動を行うように計画した。

(2) 単元の目標

○　生き物の生態に興味をもち，進んで図書資料を探して調べようとする意欲をもつことができるようにする。

○　文章から読み取ったことや調べたことを発表したり，内容に即して質疑応答をしたりすることができるようにする。

○　読み取った内容から，文章で説明されていることに関する問題を作ることができるようにする。

○　文章の順序をとらえ，説明されている内容の流れの大体を読み取ることができるようにする。

(3) 学習計画(全16時間)

第１次　「ほたるの一生」を読もう・・・10時間
　・「ほたるの一生」を読もう・・・・・７時間
　・ほたるの一生についてまとめよう・・３時間
第２次　分かったことをつたえよう・・・６時間

(4) 授業の概要

＜第１次　「ほたるの一生」を読もう＞

○　「ほたるの一生」を読もう

本単元の学習をはじめるにあたって，子どもたちに，蛍について知っていることを発表させた。季節柄，蛍を目にしている子どももいて，この頃の日記には蛍について書かれているものも見られていた。祖父母宅に行った経験や，友だちの家族とともに蛍を見に行くツアーに参加したことなどを話してくれる子どもがいた。また，蛍が夜に光を放つ昆虫であることや，きれいな水のある川のそばでしか見られないことなども話してくれた子どももいて，知識としてある程度蛍のことを知っている子どももいた。

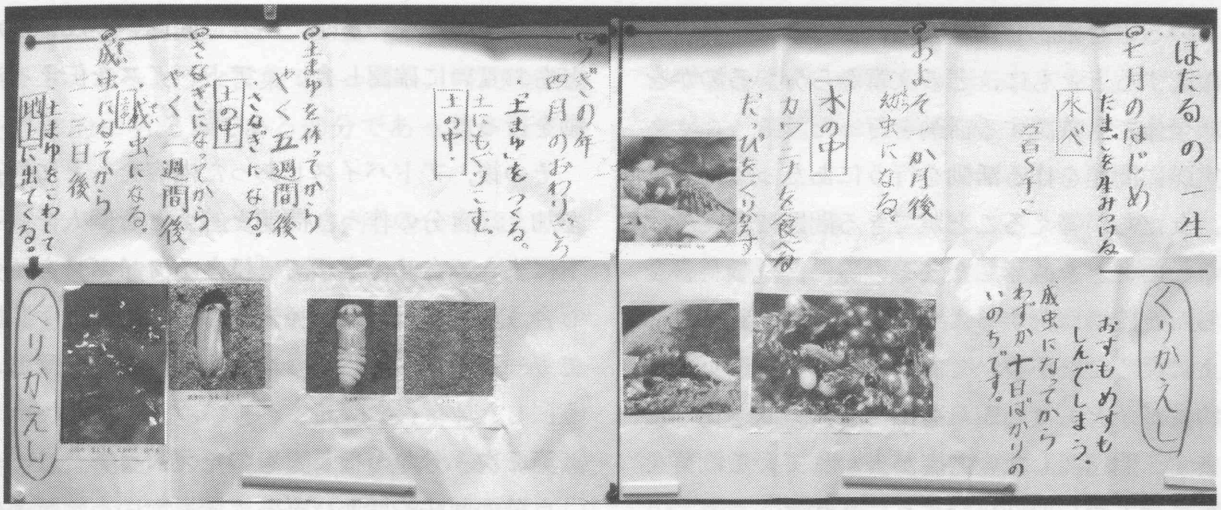


図１　ほたるの一生についてまとめた表

教材文の学習に入ったところで，全文の通読を行い，個人の感想を書かせてから，文章の構成を確認した。この時点では，子どもたちの感想には，写真を見てから感じた驚きや，「土まゆ」の存在を初めて知ったことなど新しい発見に対するものがほとんどであった。

教材文の筆者である佐々木崑氏が写真家であることもあってか，子どもたちの文章の読み取りの際には挿し絵として挿入されている写真が有効に働き，イメージ豊かに内容をつかんでいくことができたようであった。

教材文の内容をつかんでいく際には，時間の経過を示す言葉に注意しながら，その時期ごとの蛍の様子を整理した。昆虫に関する知識をもっている子どもも多く，幼虫からさなぎになり成虫になるという一連の流れに関してはすんなりと受け入れられていた。また，文章に書かれている内容を表にまとめ，読み取っていった内容を整理した。

○　ほたるの一生についてまとめよう

全文を通読した時点で文章の構成上，生命の営みが繰り返されていることに気がついている子どももいたが，改めて表として整理した時点で蛍の一生が新しい世代に受け継がれ，繰り返しの中でずっと続いていることが再確認できた。また，文章の中では期間が書かれているものでも，時間の長さを縮尺として盛り込んだ表の中で確認すると，幼虫の期間に対してあまりにも成虫でいる時間が短いことに再度驚いていた。

教材文の読み取りのまとめとして，文章の内容理解について確認するために「ほたるクイズ」を作る活動に取り組んでいる。この活動は，教科書の学習の手引きに書かれている質問の内容を参考にして，この「ほたるの一生」に書かれている内容をもとにしたクイズを作る活動である。

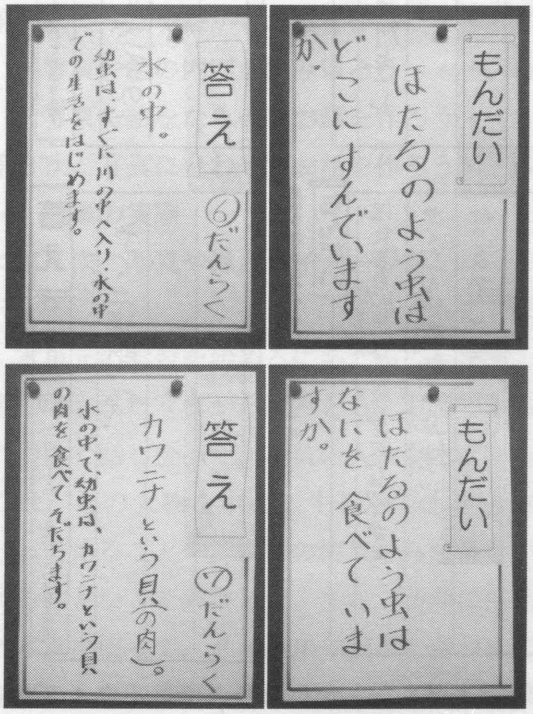


図２　教科書に示された問題を書いたカード

実際の活動では，まず，教科書で示されている問題を提示し，実際に答える活動を行った。その際にその問題が教科書に沿って作られており，必ず教科書の文章を読むと答えが分かる内容が書か

れている事を確認した。答えが書かれている段落を確認するとともに，どの文章から分かるのかを学級全体でも確認する活動を行った。

実際に問題を作る活動を行うにあたっては，まず，友だちが答えることができる問題でなくてはならないことを確認した。その際に，「教科書をきちんと読めば分かるようにする。」「教科書に答えになることが書いてあるものにする。」などの約束が子どもたちからも出てきた。問題作りではまず，問題にしたい内容が書かれている段落を決めさせてから取り組むようにさせた。

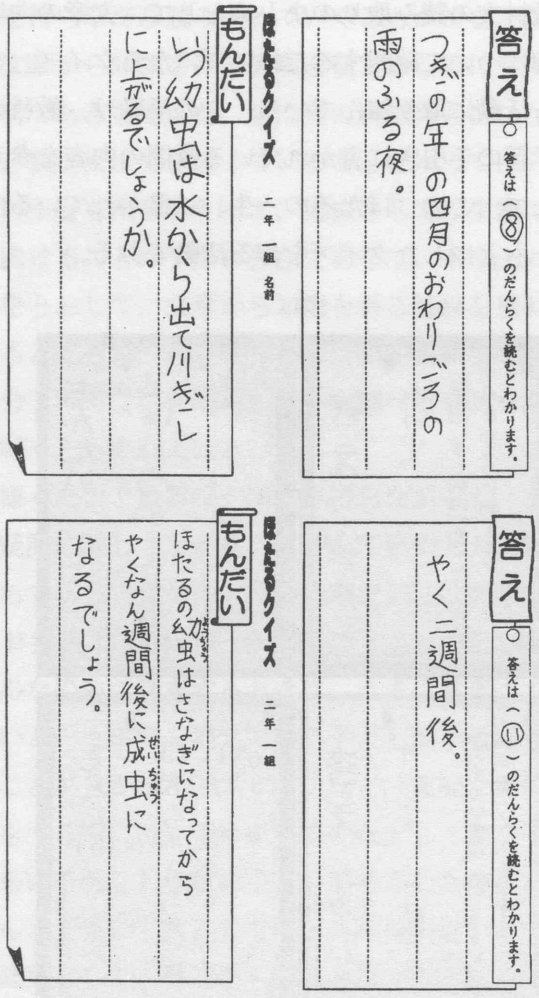


図３　子どもたちが作った「ほたるクイズ」

問題作りでは，問題の文章を作るとともに，答えを対応して考え，教材文にその内容が書かれているかを確認しながら作業を進めさせるようにした。そして，実際に問題を作ったカードの下書きをグループで交流し，きちんと答えることができるようになっているか，内容に間違いがないかなどをお互いに確認し合い，アドバイスを伝える活動を行った。

その後，アドバイスしあった内容をもとに修正を加え，自分の作った問題と答えとを個人でカードにまとめさせ，学級で「ほたるクイズ」を紹介し合う活動を行った。発表の際には実物提示装置でカードをみんなに示しながら問題を出させるようにした。

＜第２次　分かったことをつたえよう＞

自分の興味や関心に従って読んでいった読書の経験を題材にしてクイズを作り，読書紹介の活動につなげていった。自分が読んでみておもしろかったことや，初めて知ったことを題材にして問題を作り，読書紹介の一環として本を紹介し合う活動を行った。「友だちに教えてあげたいこと」を中心に問題を作成し，実際に図書室で自分が借りて読んだ本を見せながら問題を出すようにした。

子どもたちは，昆虫やその他の生き物の生態に関する知識を紹介するだけでなく，物語を題材とした問題を作っていく姿も見られた。その際には，物語の核心となる部分に関する問題は避け，登場人物の特徴やある一場面での特徴的なエピソードのみを扱うようにアドバイスをした。

(5) 学習を振り返って

本実践を通して，子どもたちは，問題を出すという活動に関わって，きちんとした答えが伝えられないと問題として成立しないことや，答えられない問題は出される側にとってもストレスを感じるものであるということも学ぶことができたように思う。こうした聞き手，或いは読み手に対する意識を高めていくことが，表現活動を行う上では大切なことになってくる。また，クイズという子どもたちにとって意欲を高めやすい活動も本実践では大切な要素の一つであった。あまりに簡単で答えが明らかな問題はクイズにしてもおもしろくない。手応えがあるぐらいがおもしろいのである。そこで，文章をじっくり読んでいくことにつなげていくことができるのである。実際に子どもたち

が問題に扱っていたところは，文章中でもキーワードとなるような言葉であったり，時間の経過を具体的に明記してある部分であったりしていた。

筆者が教材文で伝えている内容を，問題と解答という形で改めて自分が語り手として伝えていく作業を通して，再確認していくことを意図しての本実践であったが，さらなる課題も見られる。２年生の子どもたちにとって問題文と解答という限定された側面での表現に関する実践から，日常場面での他者を意識した表現活動にどうつなげていくのか，また，表現の技術的な側面に関しても指導の余地は残されている。

これから，子どもたちは国語科に限らずさらに多くの他者の言葉に触れていくことだろう。他者の言葉からの学びを自分の探求心につなげていける手助けをこれからも重ねていきたいと思う。

４，実践例２　ことばを作る「しゃしんから話を作ろう」

(1) 単元について

私たちの生活の周りにあふれる情報は，さまざまなメディアを介して提供される。実際には，情報の受け手による解釈や理解の仕方が異なっている場合もあるし，発信された情報が発信者の側によって意図的に加工されている事実もある。写真というメディアは一瞬の事実を切り取ったものであるが，受け手の多様な受け取り方が想定されるものである。そこで，本単元では写真のメディアとしての特性を生かし，写真から読み取ることのできる情報をもとに想像をふくらませ，その内容を物語として表現していくことをねらいとする。

指導にあたっては，導入の段階で，１枚の写真やイラストの内容について話し合い，読み取った内容の交流や台詞を考える活動を行うことで，解釈に自由度があることを確認しながら学習を進めるようにした。新聞の写真を教材として用いる活動を取り入れ，写真と文章の両方がそろってこそ伝えたい内容がはっきりすることを確認した。また，創作の活動に関しては，手順を明確にしながら学習を進め，多様な解釈のおもしろさを共有しながら，意欲的に表現活動に通り組むことができるようにした。

(2) 単元の目標

○ 写真や絵から，自分の感じたことや読み取った内容をもとにした話を作り友だちに伝えようとする意欲をもつことができるようにする。

○ 自分の考えを，聞き手にわかるように組み立てを考えて話すことができるようにする。

○ 写真や絵を見て，自分が感じたことや読み取ったことをもとにイメージをふくらませ，話を考えて書くことができるようにする。

○ 写真や絵に表された内容を読み取るとともに，友だちの作品にこめられた意図をつかむことができるようにする。

(3) 学習計画（全 15 時間）

第１次　写真や絵からイメージをふくらませよう・・・・２時間

第２次　写真や絵からお話を作ろう・・・７時間

・写真や絵の内容を読み取ろう・・・・３時間

・写真や絵をならべてお話を作ろう・・４時間

第３次　写真に合わせてお話を作ろう・・６時間

(4) 授業の実際

＜第１次　写真や絵からイメージをふくらませよう＞

本単元の学習を始めるにあたって，まず，教科書に示された写真から読みとることができる内容について話し合った。複数の人物が出ている写真では，どの人物を中心にするかでとらえ方が変わってくることや，周りの情景からも情報が得られることなどを確認した。また，新聞に掲載された写真を使って，タイトルや記事と合わせて写真を見ることで情報を受ける側のイメージが絞られていくことなども学習した。

＜第２次　写真からお話を作ろう＞

○　写真や絵の内容を読み取ろう

字のない絵本である「THE RED BOOK」（Barbara Lehman 著 Houghton Mifflin 社）より３枚のイラストを題材として選び，それぞれについてどんな

場面なのか，どんなことを言っているか（思っているか）ということをワークシートにまとめていく活動を行った。イラストを選ぶ際には，順序性を感じ取りにくいものを選び，それぞれのイラストについて自由に発想ができるように留意した。

図４　選んだ３枚のイラスト

○　写真や絵をならべてお話を作ろう

ここでは，前時までに使用した３枚のイラストを並び替えて，１つのお話を作る活動を行った。まず，イラストの順序を入れ替えることでできるお話のストーリーが変わってくることを確認し，３枚のイラストの順序を自由に並び替えて自分だけのオリジナルストーリーを作る活動に取り組んだ。３枚のイラストの順序を決め，それに応じたあらすじを考えていった。

図５　お話のあらすじを考える

あらすじを考えるにあたっては，イラストを１枚ずつ見ていったときに感じ取ったイメージをいかしながら内容をふくらませ，一連のストーリーにつなげていくようにしたが，以前に考えた内容から変更してもよいこととした。

「子どもたちの感想」

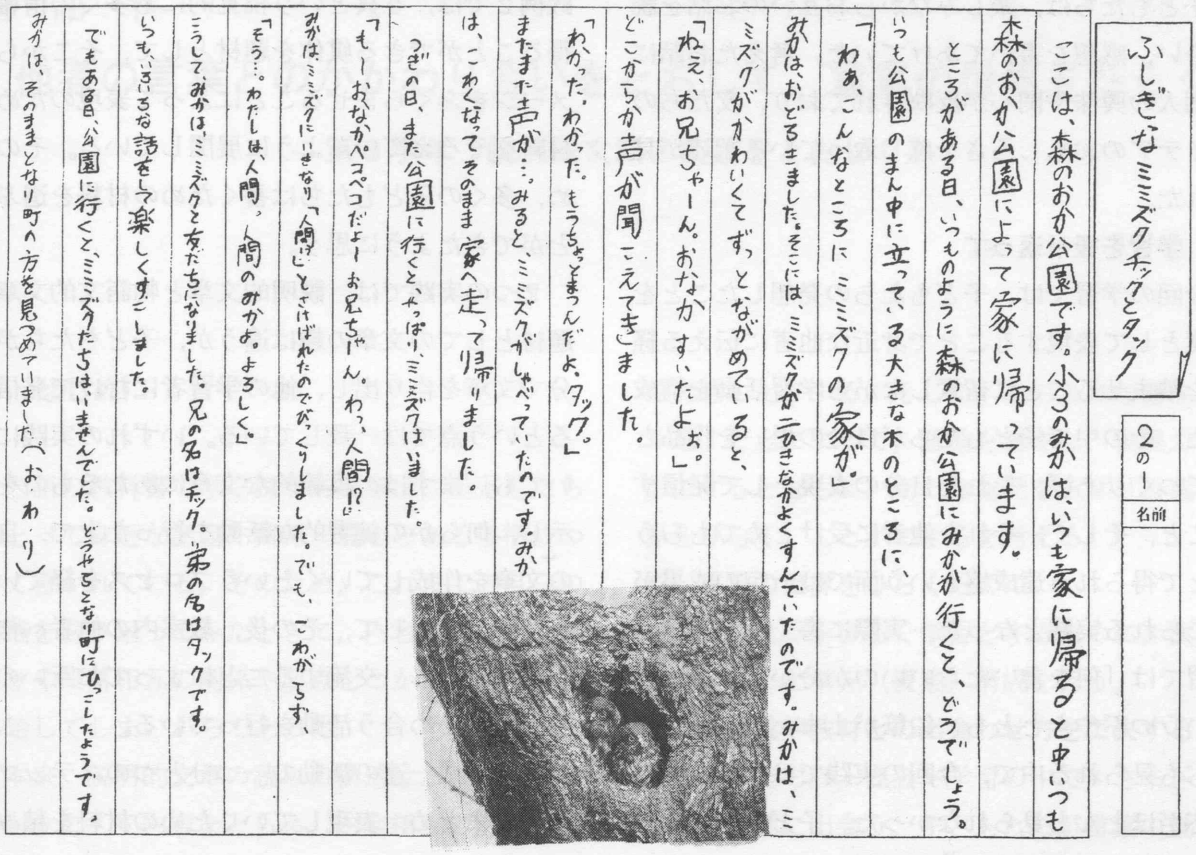
- わたしとおんなじならびでもちがうことを書いている人がいました。
- しゃしんのじゅん番が同じ人もいたけど，話がちがっていて，自分が思ったじゅんばんでならべてもいい考えが出ると思いました。
- ３まいの絵だけでいろいろなばめんができてすごいと思いました。みんながんばってかんがえていました。
- 今までにやったことがつながってお話ができて，すごかった。
- ほんものの話をつくるのははじめてだったけどできてよかったです。
- いままでに思いうかばなかったことが書けてよかった。
- みんなのじゅんばんやお話がにているのもあったし，ぜんぜんちがうのがわかっておもしろかったです。もっとみんなのお話を知りたいです。
- わたしは，おこられているかんじの文を書きました。ないている子に風船をあげているやさしい子かなと思いました。
- いつもみんなが見ている絵だけど，こうしてみるといろんな見え方があるんだなと思ったよ。

子どもたちは，たった３枚のイラストからつくり出したお話の多様性に驚き，また，友だちの考えのおもしろさを感じ取っていた。また，自分が一連のストーリーを考え，友だちに伝えられたことに達成感を感じている様子もうかがうことができた。

その後，あらすじをもとに，登場人物の設定や名前，場面の様子などを改めて確認し，お話を書き上げる作業に取り組んだ。

〈第３次　写真に合わせてお話を作ろう〉

今までに学習した経験をもとにして，１枚の写真から自分のお話を考えて作る活動を行った。写



ふしぎなミミズクチックとタック

2の1　名前

ここは、森のおか公園です。小3のみかは、いつも家に帰ると中いつも森のおか公園によって家に帰っています。

ところがある日、いつものように森のおか公園にみかが行くと、どうでしょう。いつも公園のまん中に立っている大きな木のところに、

「わあ、こんなところにミミズクの家が。」

みかは、おどろきました。そこには、ミミズクが二ひきなかよくすんでいたのです。みかは、ミミズクがかわいくてずっとながめていると、

「ねえ、お兄ちゃーん。おなかすいたよぉ。」

どこかちか声が聞こえてきました。

「わかった。わかった。もうちょっとまってんだよ。タック。」

またまた声が…。みると、ミミズクがしゃべっていたのです。みかは、こわくなってそのまま家へ走って帰りました。

つぎの日、また公園に行くと、やっぱりミミズクはいました。

「もーおなかペコペコだよー お兄ちゃん。わっ、人間!?」

みかは、ミミズクにいきなり「人間」とさけばれたのでびっくりしました。でも、こわがらず、

「そう…。わたしは、人間。人間のみかよ。よろしく。」

こうしてみかは、ミミズクと友だちになりました。兄の名はチック。弟の名はタックです。

いろいろな話をして楽しくすごしました。

でもある日、公園に行くと、ミミズクたちはいませんでした。どうやらとなり町にひっこしたようです。

みかは、そのままとなり町の方を見つめていました。（おわり）

図6　子どもたちの作ったお話

真を選ぶ際には，登場人物（動物やものを擬人化しても可）がいることや，周りの情景もある程度写っている方がイメージをふくらませやすいことなどをアドバイスした。ただし，自分で想像したことを文章で補うこともできるということもつけ加えた。

お話を作る際には，改めて登場人物をはっきりさせ，主人公（話を語る主体）を決めてからストーリーを考えることや，文章のはじめのところに場面設定を説明するような内容を入れて書くようにアドバイスをしてから下書きに取り組ませるようにした。その後，出来上がった文章を清書し，お話に応じたタイトルをつけ，お互いに自分の作ったお話を交流させるようにした。

「お話の交流の感想」

「おばけのタオル」について

・すごいアイデアだね。こんな国ほんとうにあるのかな？あったらいきたいな。

・おばけが出てくるからこわいのかと思ったけど，読んでみたらおもしろかったよ。

「ふしぎなミミズク　チックとタック」について

・ミミズクがしゃべるところがおもしろかったよ。

・ミミズクなのに，こわくて家に帰るというところがおもしろいね。

「たんていミステリー」について

・おもしろいしゃしんだね。しつもんだけど，その男はどこにいたんでしょうか？

・「あやしいところはないか？」と言い合うところがおもしろいね。

「木に心はあるのかな？」について

・だい名がいいなと思いました。

・すごくふしぎな話でおもしろかったです。男の子と女の子はやさしい心をもっていていいと思いました。

子どもたちは，楽しみながらお互いのお話を読み合い，感想を書いてあげていた。考えたお話には個人の興味や関心が反映されており，友だちのアイデアのおもしろさを感じ取っている記述が見られた。

(5) 学習を振り返って

今回の学習では，子どもたちの発想したことを言葉として表現することで身近な他者に伝える経験を積ませることに留意しながら学習活動を構成した。その中で子どもたちが自分の思いを作品としてつくりあげ，それを自分の表現として発信すること，そして，それを他者に受けとめてもらうことで得られる達成感という面では一定の成果が感じられる実践となった。実際に書く活動を伴う学習では「何を書いたらいいのか分からない。」というつぶやきとともに鉛筆が止まってしまう子どもも見られる中で，今回の実践では，こうした反応がほとんど見られなかった。子どもたちの意欲を喚起し，学習に見通しをもたせることで，子どもたちは発想豊かにお話作りに取り組んでいたように思う。

しかしながら，物語の創作という側面では，場面設定を正確に伝える技術や読み手を意識したクライマックス場面の設定，登場人物のキャラクターを明確化するといった点での課題も感じられるものであった。

本実践を踏まえ，個々の学習の意図を明確化し，学習者にとって必要感のある活動を設定していくことの大切さを感じている。より適切な学習活動を設定・配列しながら有効な単元を設定していきたいと考えている。

5，考察

今回行った２つの実践においては，いずれも子どもたちの意欲を喚起していく手だてについて重視しながら授業作りを行った。実践例１では，クイズづくりという，子どもたちにとって魅力ある活動内容を設定し，その中で，クイズの根拠となる教材文を意識させるようにしている。また，実践例２では，写真という視覚的にも多くの情報を得ることができる媒体を題材として，そこからイメージをふくらませることによって表現のための材料をそろえていくように展開している。そのため，多くの子どもたちは書くための材料を選ぶことができたように思う。

２つの実践では，説明的文章と物語文的文章と題材としての文章の趣は違うが，子どもたちが自分で文章を作り出し，他の学習者にむけて発信するという点では一致している。いずれの実践においても，まずは，模範的な文章にあたるものを提示し，何らかの練習的な活動を行った上で，自分の文章を作成していくというプロセスを経ているのである。そして，その後，教室内の他者へ作品として発信し，交流することによってお互いの表現を受けとめ合う活動を行っている。

こうした一連の活動の一つひとつのステップを小さくまとめ，表現していくための材料を積み重ねていくことが大事であると改めて感じている。

創作というキーワードは新学習指導要領にも記されており，文章を書き，そして自分の考えを表現することは，これからも重要視されていくことであろう。しかしながら，書き上げられた文章を評価するにあたっては，明確に善し悪しを示す基準を定めることが難しいことも事実である。また，書く活動は，子どもたちにとっても手間のかかる作業であり，その手間を厭う子どももいることは事実である。こうしたことを踏まえながら，より魅力ある楽しい活動を学習の中に設定していくことは，学びを構築していく上で重要な要素になっていくものと考えている。