

国語科

ことばのおもしろさを感じ、物語世界を楽しむ国語科の学習

—第1学年 文学的文章の実践を通して—

杉川千草

1 はじめに

学習指導要領によると、低学年における読むことの指導では、「楽しんで読書しようとする態度を育てる」ことが求められている。本年度担任している1年生の子どもたちは、保護者や教師の読み語りを実に楽しそうに聞いている。また、毎週の図書の時間を楽しみにし、少しでも時間があると、学級文庫の本を手にする姿が見られる。ところが、学年が上がるにつれて、ますます多くの本に親しむ子どもと、しだいに自分から本を開こうとしなくなる子どもに分かれてしまうのが現状だ。

また、国語科の読みの授業においては、ややもすると作品を場面ごとに細分化し、与えられた文章を分析的に読むことに終始しがちである。その結果、読むことの学習と実生活の中での読書が乖離し、読者としての目的的な読みが失われてしまっているきらいがある。

そこで、文学的文章の読みの指導を通して、ことばのおもしろさを感じ物語世界を楽しませることによって、豊かな読書生活へつなげるきっかけをつくりたいと考えた。

2 研究の構想

(1) ことばのおもしろさを感じる

国語科は、ことばについてことばを通して学ぶ教科である。子どもたちは、文字や語彙を習得することによって、新たな事柄やことばのより深い意味を理解するとともに、表現力を豊かにし、新たな認識を広げることができるようになる。

国語科の学習に対する関心・意欲を高めるため

には、子どもたちにことばのおもしろさを感じさせることが大切である。ことばのおもしろさとしては、一つひとつのことばに込められた意味の奥深さや洗練された表現の豊かさなどに気付いたり理解したりするおもしろさと、それらを使いこなすことによってより豊かな表現を獲得できるようになることのおもしろさが考えられる。

ことばのおもしろさを感じさせるためには、ふだん何気なく使っていることばに立ち止まって考えさせることが大切である。子どもたちの既成概念をゆさぶって知的好奇心をくすぐり、「なぜだろう。」という思いを抱かせ、「もっと知りたい、学びたい。」という思いを引き出すようにする。

授業においては、子どもたちが今まで気付かなかったことばのおもしろさに着目させ、教材への知的好奇心を高めることによって課題意識をもたせ、ことばのおもしろさを追求する学びの楽しさをつくりださせたい。その中で子どもたちは、ことばについての新たな発見をしたり、より深い内容を理解できることに喜びを感じたりすることができる。また、新たにわかったことや他者との交流を通して学んだことを書き留め、学びのあしあとを確かめさせることによって、学ぶ楽しさをつくりださせたい。

(2) 物語世界を楽しむために

物語世界を楽しむために、次のことに留意した単元(授業)構成を行う。

①作品との出会わせ方を工夫する

子どもたちが物語世界を楽しむためには、ことばへの興味・関心を引き出し、課題意識や目的意識をもつことが大切である。単元や授業のはじめに、学習に対する興味や関心を高め、疑問や課題

意識をもたせることによって、学習意欲を喚起する。そこで、作品との出会わせ方を工夫し、挿絵や題名からイメージを広げたり内容を予想したりすることによって、子どもたちの興味・関心を引き出し読みの課題意識をもたせるようにする。

②絵本を活用する

教科書の教材文は、限られた紙面であるため物語の原作となる絵本の挿絵が省かれていたり、ページ割が変えてあったりする場合がままある。また、1年生の子どもたちにとっては、文字を読むことにまだまだ大きな抵抗がある。そこで、可能な限り、全文の読み聞かせや読み取りの場面で絵本の挿絵を活用することによって、作者のことばの使い方の工夫に気付かせたり、登場人物の気持ちを想像したり、続きのお話を考えたりしやすくさせる。

③作品を丸ごと楽しませる

授業で物語を学習する場合、時間の都合上、場面ごとに区切らざるをえない現実がある。しかし、作品を丸ごと楽しむことが、本来の読書の姿である。そこで、場面ごとに学習する場合も、常に物語全体が意識できるように仕組むとともに、1年生なりに、物語全体のつくりのおもしろさに気付かせるようにする。

これらのことが物語世界を楽しみ、学ぶ楽しさをつくりだすことにつながると考える。

3 実践

(1) 単元名

できごとをおもいうかべよう（学校図書一下）

「はじめは『や!』」（こうやま よしこ 作）

(2) 授業の構想

①単元について

くまさんがきつねさんと何回も会おううちに心を通わせ、いちばんのともだちになっていく過程がほのぼのとした筆致で描かれた物語である。最初は黙って通りすぎていた二人が少しずつ心の距離を縮め、思わず「やあやあやあ。」と声を掛け

合って仲良しになっていく様子は、子どもたちにとって大変身近で、登場人物に心を寄り添わせながら読み進めることができると考えた。物語は、同じような展開を繰り返しながらテンポよく進み、二人の関係に合わせて会話文が少しずつ変化している。また、会話文に「……。」が多用されており、文章や挿絵を手掛かりに登場人物の気持ちを想像することができる。そこで、叙述に即して、場面の様子や人物の気持ちを想像しながら読むことによって、描かれていることばの意味を考えながら読む楽しさを感じさせたいと考えた。

指導にあたっては、教材文を場面ごとに区切って学習を進めて、物語の展開を楽しみにさせると共に、それぞれの場面を比較することによって、ことばに着目させながら読み進めさせるようにした。場面ごとの読みでは、絵本の挿絵を活用し、挿絵と文章を結び付けながら登場人物の言動を読み取り、「……。」に込められている登場人物の気持ちを想像することができるようにした。第1次の最後の時間には、これまでの学習を振り返りながら物語全体の会話文や題名のことばの意味を考えることによって、物語に用いられていることばのおもしろさを感じさせるようにした。その後、物語の続きを考えたり、「ともだち」をテーマにしたいろいろな物語をお互いに紹介し合ったりすることによって、読書の世界を広げ、読むことの楽しさを味わうことができるようにさせた。

②目標

- 話の展開のおもしろさを味わいながら、楽しんで読もうとすることができるようにする。
- 叙述に即して、場面の様子や人物の気持ちを想像しながら読むことができるようにする。
- 物語に用いられている会話文や題名の工夫に気付き、ことばのおもしろさを感じることができるようになる。

③学習計画（全12時間）

第1次 「はじめは『や!』」をよもう

・・・・・・9時間

- ・くまさんときつねさんのおはなしをよもう（2）
- ・ばめんごとによもう（5）

・「はじめは『や!』」のひみつをみつけよう(2)
第2次 「はじめは『や!』」のつづきのおはなしをつくろう・・・・・・・・・・2時間

第3次 いろいろな「ともだちものがたり」をよもう・・・・・・・・・・1時間

(3) 授業の実際 (Y児の記録を中心に)

〈第1次 「はじめは『や!』」をよもう〉

① 1・2時 くまさんときつねさんのおはなしをよもう

物語を読む前に、くまさんときつねさんが歩いている挿絵を提示し、どんな登場人物がどんなことをするお話だと思うか想像させ、文章に書いて交流させた。子どもたちは、「散歩をしている。」「食べ物を探している。」「待ち合わせをしている。」などの二人が登場するお話を考えた。

くまさんときつねさんはとちゅうであって、こうえんにいって、さいしょにおにごっこをしてあそびました。そのつぎにすべりだいをしてあそびました。くらくらになって、くまさんときつねさんは、それぞれのおうちにかえったんだとおもいます。

② 3～7時 ばめんごとによもう

場面ごとの読みでは、教材文を場面ごとに提示して読み進めさせた。その際、題名は伏せ、後でそのことばの意味を考えさせるようにした。

【1場面】

「くまさんときつねさんがどうなるおはなしかかんがえながらよもう。」という学習課題で、くまさんときつねさんが初めて出会う様子を読み取らせ、だまってとおりにすぎた時の「……。」の思いを吹き出しに書かせた。

きつねさんとともだちになりたいな。でも、ぼくはくまだから、こわいかな。(くま)

くまさんとともだちになりたいな。もしかしてあのお手がみ、ぼくにしてくれるのかな。(きつね)

その後、二人の思いを交流し、授業の終わりにわかったことや勉強になったことを書かせた。

かいわ文には「……」しか入っていなかったけど、みんなとかんがえたら、くまさんときつねさんのこころの中の気持ちがありました。

【2場面】

「とおりにすぎたあと、二人がどうなったかよみとろう。」という学習課題で、くまさんときつねさんが町で出会う様子を読み取らせ、二人の「……。」の思いを吹き出しに書かせた。

ともだちになれないかもしれない。早くともだちになりたいな。でも、ぼく、くまだから、やっぱりこわいかな。きつねさんにとって、ぼくそんなにこわいかな。(くま)

あーあ、またともだちになれなかった。早くともだちになりたいよー。でも、はずかしいな。くまさん、やさしそうだから、ともだちになれるかも。うふふ!(きつね)

その後、二人の思いを交流し、授業の終わりにわかったことや勉強になったことを書かせた。

一ばめんとおんなじことがいっぱい出てきました。たとえば、「すると」や「でも」など、いろいろなことばが出てきました。「……。」のところは、だまっていることばかりじゃなくて、ほかのことばでもつかうことがよくわかりました。

【3場面】

「とおりにすぎたあと、二人がどうなったかよみとろう。」という学習課題で、くまさんときつねさんが横断歩道ですれ違う様子を読み取らせ、二人の「……。」の思いを吹き出しに書かせた。

どんな本をかおうかなあ。きつねさん、いまごろどうしてるかなあ。あとでケーキをかいにいこうかなあ。一人でたべるものもいやだしなあ。きつねさんがいればいいのになあ。きつねさんがいればいいのになあ。きつねさんとおともだちになりたいなあ。(くま)

くまさん、いまごろどうしているかなあ。早くかった本をよみたいなあ。レストランにでもいこうかなあ。おやつをたべながら本をよんだらたのしいだろうなあ。おともだちといっしょ

によめたらいいなあ。でも、ぼく一人ぼっちだからなあ。くまさんがいればいいのになあ。くまさんとおともだちになりたいなあ。(きつね)

その後、二人の思いを交流し、授業の終わりにわかったことや勉強になったことを書かせた。

おたがい気づかなかった「……。」のところがいっぱい学しゅうできました。二人のあるく音がソ・ソ・ソ・ソときこえました。

【4場面】

「とおりすぎたあと、二人がどうなったかよみとろう。」という学習課題で、くまさんときつねさんが公園のベンチで出会う様子を読み取らせ、すこしすまして「や。」「……や。」と言った時の二人の思いを吹き出しに書かせた。

や。またまたさっきのきつねさんだ。あいさつしようかなあ。おはなししようかなあ。こんどこそ、ともだちになりたいなあ。(くま)

……や。またまたさっきのくまさんだ。おはなししようかなあ、あいさつしようかなあ。でも、はずかしいなあ。こんどこそともだちになるぞ。(きつね)

その後、二人の思いを交流し、授業の終わりにわかったことや勉強になったことを書かせた。

一ばめんと二ばめんは、あい手の目だけ見てそのままとおりすぎて、三ばめんでは、おたがい気づかなくて、四ばめんでやっともだちになったということがよくわかりました。わたしは、五ばめんでは、またあのベンチにすわってなかよくおはなしをすとおもいます。

【5場面】

「ともだちになったあと、二人がどうなったかよみとろう。」という学習課題で、次の日にくまさんときつねさんが出会う様子を読み取らせ、おもわず「やあやあやあ。」「やあやあやあ。」と言った時の二人の思いを吹き出しに書かせた。

やあやあやあ。またまたまたまたまたきょうのきつねさんだ。やっともだちになれるチャンスだ。よし、こんどこそあいさつをすともだちになってみせるぞ。(くま)

やあやあやあ。またまたまたまたまたきょうのくまさんだ。またあのベンチにすわって、くまさんとしんゆうになってみせるぞ。ああ、早くともだちになりたいな。たのしみ。(きつね)

その後、二人の思いを交流し、授業の終わりにわかったことや勉強になったことを書かせた。

わたしは、なぜ「やあやあやあ」が三つあるかわかりませんでした。けれど、みんなといっぱいべんきょうして、「やあやあやあ」がなぜ三つあるのかということがわかりました。いままでは、しゃべったことばがみじかかったけれど、五ばめんはながくて、二人はなかよしでいちばんのともだちになったということがわかりました。

③8・9時 「はじめは『や!』」のひみつをみつけよう

これまでの物語を振り返った後、今まで題名が伏せられていたことに気付かせ、自分だったらどんな題名を付けるか考え、その理由も書かせた。

「ふたりはなかよし いちばんのともだち」
さいごにくまさんときつねさんは「なかよし、いちばんのともだち」とかいてあったからです。

次の時間のはじめに、次のような子どもたちが考えた題名を交流した。

「くまさんときつねさんのであい」
「うれしいであい」
「はじめてのであい」
「なかよしのくまさんときつねさん」
「なかよしこよし」
「ともだちになったくまときつね」
「はじめてのともだち」
「ともだちになってうれしい」
「いつともだちになれるの？」
「ふたりはなかよしいちばんのともだち」
「いちばんのともだち」

子どもたちはいずれも、「であい」「ともだち」など、二人の人間関係に着目した題名を考えていた。その後、「はじめは『や!』」という題名を提示すると子どもたちから思わず「えっ!？」という驚きの声があがった。そこで、「はじめは『や!』のひみつを見つけよう。」という学習課題で、作者がなぜ「はじめは『や!』」という題名を付けたのか、その意味を考えていった。

T：作者さんはなぜ「はじめは『や!』」という題にしたのだと思いますか。

P：4場面できまさんが「や。」と言ったからだと思います。

P：くまさんときつねさんは、はじめは友だちじゃなかったのに、「や。」で友だちになったからだと思います。

P：4場面から二人がしゃべり始めて、はじめにしゃべったことばが「や。」だったからだだと思います。(後略)

その後、挿絵や二人の会話文を中心に、物語全体の流れを黒板に整理していった。

T：二人はどこから友だちになりましたか。

P：4場面だと思います。

P：4場面の最後だと思います。

P：二人が最初にしゃべった「や。」から友だちになったんだと思います。

P：一番最初に声を出したところが「や。」ですね。だから、「はじめは『や!』」という題にしたんだと思います。

Y児：くまさんときつねさんが友だちになることばのはじめが「や」なんだと思います。(後略)

「や」は二人が友だちになるきっかけとなる大切なことばであるから作者が題名にしていることを確認して授業を終えた。

わたしはおともだちのはっぴょうをきいて、「はじめは『や!』」の中には、「であい」や「なかよし」や「ともだち」といういみが入っていることがわかりました。

〈第2次 「はじめは『や!』」のつづきのおはなしをつくろう〉

今までの学習を振り返りながら全文を読んだ後、絵本(すずき出版)の最後のページにある挿絵を提示した。そして、

「とたんにもふたりは、とつてもとつてもうれしくなって、そ

うの日からなかよし、い

ちばんのともだちになりました。」の続きのお話を想像して書かせた。

図1 絵本の挿絵

つぎの日、きつねさんはくまさんにお手がみをかきました。お手がみにはこうかきました。「くまさん、このまえはにもつをもって来てありがとう。ぼくのおうちにきてください。きつねより」

お手がみがくまさんにとどきました。

「あつ、きつねさんからだ。」

くまさんはお手がみをよみはじめました。

「ようし、きつねさんちにいこう。」

くまさんは、きつねさんのいえにあそびにいきました。

「ピンポン。」

きつねさんがドアから出てきていました。

「やあ、くまくん。あそびにきてくれたんだね。どうもありがとう。」

「きつねさん、名まえはなに。」

「ぼくの名まえはこんきちだよ。」

「くまさんの名まえはなに。」

「ぼくの名まえはくまおだよ。」

「くまおくん、あしたもぼくのいえにきて、いっしょにパーティーをしよう。一つ目は、あしたぼくのたんじょう日なんだ。二つ目はともだちになったしるしのパーティーだよ。」(中略)こうして二人は、パーティーをたのしみました。

子どもたちは、二人の人間関係を生かしながら、続きのお話を楽しそうに書いていた。子どもたちの作品は、ファイルに綴じて自由に読んで楽しめるようにした。

〈第3次 いろいろな「ともだちものがたり」をよもう〉

「ともだちや」（内田麟太郎 作）、「ふたりはともだち」（アーノルド＝ローベル 作）など「ともだち」をテーマにした本を図書室から借りて紹介し、学級に置いて自由に読めるようにした。また、家から「ともだち」が描かれた本を持って来て紹介してくれる子どももいた。

4 考察

(1) ことばのおもしろさを感じる

今回、教材文を場面ごとに区切って学習を進めたことは大変効果的であった。本時の学習場面を、前時までの場面と比較させることによって、展開が似ているところや同じ言葉が使っているところなどに着目させやすかった。特に、「でも、ふたりはともだちじゃないから、『……。』『……。』だまってとおりました。」が何度も繰り返され、二人の会話文の内容が少しずつ変化していることに気付かせることができた。

また、読み取りの時間には、授業の最後に、新たにわかったことや他者との交流を通して学んだことを書き留め、学びのあしあとを確かめさせるようにした。「『や。』が大せつなことばだということがわかりました。」「どうして『やあ』を三かいもいったかわかりました。」「『すると』はなにかがおきるときにつかうことばだとわかりました。」などのように一つ一つのことばの使い方に着目できる子どもが少しずつ増えてきた。

(2) 物語世界を楽しむ

今回は、まず二人の登場人物だけを提示して、内容を想像させ、題名や作品全体を伏せた状態で授業に入った。そのため、「次はどんな展開になるのだろう。」「作者はなぜこの題名をつけたのだろう。」など疑問や課題意識をもたせながら学習を進めさせることができた。しかし、この方法では、子ども自身が単元全体を見通して学習を組み立てるには難しい面があった。

場面ごとの読みでは、教科書に載っていない絵

本の挿絵を示すことによって、登場人物の気持ちを想像させやすかった。事後アンケートにも「気持ちがしっかり考えられた。」「二人の気持ちが想像できた。」「たくさん発表できた。」などの記述が見られた。文字の習得が不十分で、「国語の学習が好きでない。」と答える子どもも、今回登場人物の気持ちがプリントにたくさん書けたことで、書くことには抵抗がなくなってきたようだ。

絵本は、ことばの意味をつかませることにも役立った。絵本では「すると」のことばの後にページが変えてあるので、教師が絵本を見せながら読み聞かせる時に、「次に何が起こるのだろうか。」という意識を挿絵とともにもたせやすかった。

題名を切り口にして、作品を丸ごと楽しませることは、物語全体のつくりやおもしろさを味わわせることに役立った。ただし、1時間の授業で扱う内容が多くなってしまうので、1年生の実態に合わせて焦点を絞ることが必要であった。また、「続きのお話を考える」ことについて、事後アンケートでは、全員が「楽しかった。」と答えていた。その理由として、「続きを想像することが楽しい。」「自分が作者さんになったみたい。」などをあげており、学習を終えた後も、くまさんときつねさんが登場する物語の世界を、子どもたちなりに表現し楽しんでいる様子うかがえた。

5 おわりに

今回の実践では、作品との出会わせ方を工夫した単元（授業）構成や絵本の活用によって、ことばのおもしろさを感じ物語の世界を楽しませるきっかけとすることができた。今後も、実生活につながる読みの授業をつくっていきたい。

〈参考文献〉

- 文部科学省：「小学校学習指導要領解説 国語編」，東洋出版社，p. 38，2008.