

物語を書くことで、読みを深める学習 ～「ゆうすげ村の小さな旅館」の実践を通して～

中川 雅子

はじめに

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。

今までの教師生活を振り返ると、これまで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。これら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。

実践の目的について

物語を書くときに、子供たちが「書きたい！」と主体的になることが最も重要だと考えた。子供が主体的になるためには、文学の魅力を感じる必要がある不可欠である。

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、共有するためにも、「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、物語の構造に自然と意識を向けることができると考える。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。交流の時間によって、「書きたい」という意欲をより持たせられると考える。

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」にあたると考える。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。

物語作りに取り組んだ実践と、振り返りに ついて

以下の教材を使って、物語づくりの学習の実践を進めた。

- ・光村図書三年「きつつきの商売」
- ・光村図書三年「まいごのかぎ」
- ・光村図書三年「宝島のぼうけん」
- ・東京書籍三年「ゆうすげ村の小さな旅館」

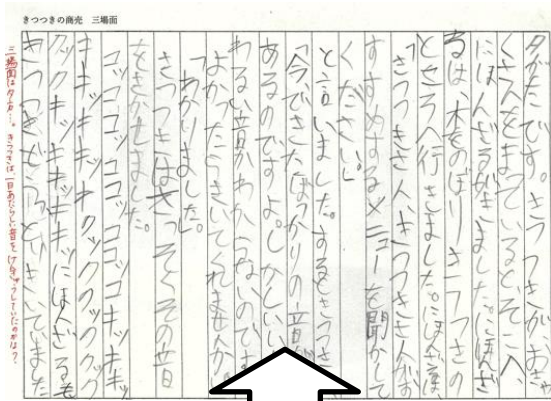
・「きつつきの商売」の実践について

きつつきが音を聞かせるお店を始める。お店にいろいろなお客さんがやってくる物語の展開が予想される物語である。

場面が変わると、天気（お話の設定）、お客さん（対人物）、音（物語の山場）が変わることを読み取らせる。天気とお客さんに関係があること、お客さんにぴったりの音が選ばれていることが物語の重要な要素である

・実践を振り返って

設定が読み取れていない子供は、物語の枠組みを離れて自由に物語を作っていた。物語の設定を友達と共有するために、「天気」「お客さん」「音」など、物語の重要な要素を考えるような手立てが必要であった。



【児童Aの作品について】お客さんに「にはほんざる」を選んだのは、賢いのでよい音か悪い音か判断できるからと述べていた。

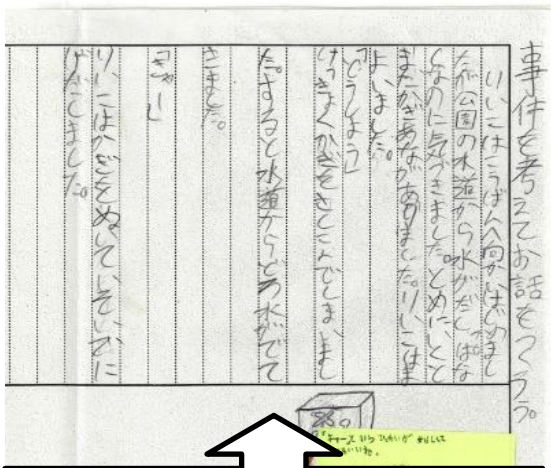
物語づくりをすることで、物語から読み取ったことをもとに、物語の設定を友達と共有しながら、自分の物語について語ることができていた。

・「まいごのかぎ」の実践について

「かぎ」が引き起こす「事件」によって、りいこの心情が大きくかわる物語の展開が魅力的である。似たような事件が3回繰り返された後、「鍵を抜いても元に戻らない」というイレギュラーな事件が起こるといふ物語の展開が読者をひきつけることに気づかせたい作品である。

・実践を振り返って

設定を抑えすぎると、正しく書くことが目的となり、子供の主体性が失われるように感じた。「書く」ことを目的にするのではなく、「書く活動を通して、作品を読み返すこと」「自分がアウトプットしようとしたことを語ること」「友達の作品を読んで感感を伝えあうこと」を大切にしたいと感じるようになった。



【児童Aの作品について】

物語の設定は抑えられているが、本来の目的である言語活動の充実が図れなかったように思う。物語の細かい設定に縛られ自分の書きたいことが制限されていくと、物語を書く意欲や交流する楽しさが持てないようだった。

・「宝島のぼうけん」の実践について

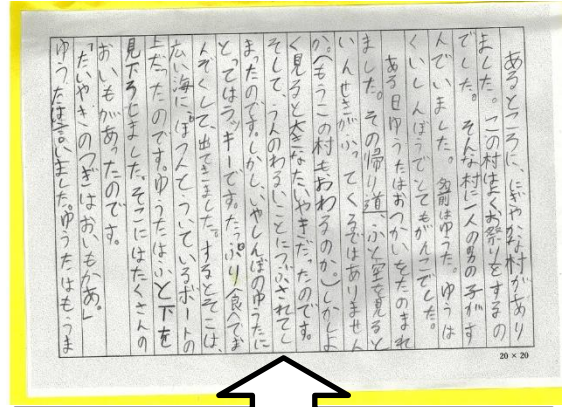
物語の組み立てを意識して、物語を作ることがこの実践の目的である。

今回は、「共有する物語の設定」はなく、教科書に掲載されている絵から想像したことを手掛かりにして物語を書いた。そのため、子供は主体性をもって自由に書くことができた。

・実践を振り返って

子供は「事件」を考えることを楽しんでいて。その事件が起こる必然性は、冒頭部にあると感じる。冒頭部に、宝島に行く理由が書かれていたり、事件につながるような設定が書かれていたりすると、読みごたえがあった。

物語を書くまでに時間がかかる子供も、冒頭部を書けると筆が進むようになった。冒頭部を工夫して書くことに大きな意義を感じた。



【児童Aの作品】「お話の設定」「事件」に注目させて物語づくりを行った。「くいしんぼうの主人公」という設定から、「食べ物降ってくる」という事件が発生している。「登場人物と事件に必然性を持たせる」ということを意識して物語づくりをすることができている。

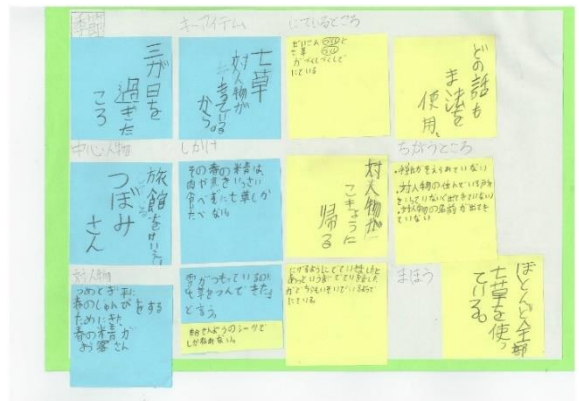
・「ゆうすげ村の小さな旅館」の実践について

つぼみさんの旅館に、不思議なお客さんがやってきて不思議な出来事が起こる物語である。物語の様々なところに「不思議なお客さんの正体をほのめかすようなしかけ（伏線）」があり、結末を予想しながら読むことができる作品である。

「ゆうすげ村の小さな旅館」はすべてで12話あり、「対人物が旅館にやってくる」「魔法のアイテムがある」「結末には正体がわかる」など物語の展開に共通点が多くある。物語づくりに適した教材であると考える。

今回は、今までの反省を生かし、「多読」という手立てを取り入れた。物語のシリーズを読むことで、物語の設定や繰り返される展開を子供が共有しやすい。また、シリーズの中にいろいろな物語があるので、物語を作るときの自由度が高まるだろう。12話をすべて学習するのは難しいので、班ごとに

好きな物語の一つを選び、紹介する活動（お話のお店屋さん）を取り入れた。



「お話のお店屋さん」の学習では、「季節」「対人物（お客さん）」「しかけ」「キーアイテムの効果」「他の物語との共通点、相違点」を項目ごとにまとめて物語の紹介を行った。

「ゆうすげ村の小さな旅館」の実践を振り返って

子供の主体性を最も感じたのは、「物語を紹介する」学習活動である。「しかけ」の面白さや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。既習内容である、「対人物の正体」「しかけ」「キーアイテム」など物語の重要な要素が自然と話題にあがっていた。

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。

冒頭部を書く活動を取り入れることで、季節や対人物の正体、キーアイテムの効果に再度注目し、物語を読み返す姿が見られた。設定が決まると、自然と構想を考えることもできているように感じた。

「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、交流を進める中で、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でた。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。

物語作りの実践を通して

- ・繰り返しがある物語、物語の展開がにているシリーズなどは、ゼロから創作する物語づくりに比べて、物語の構想が考えやすい。また、物語の内容を子供が共有できているので、交流がしやすい。
- ・「物語のお店」「物語づくり」によって、物語を何度も読み返す子供の姿が見られた。また、共有している物語の設定があるので、活発な言語活動を実現することができた。
- ・冒頭部を書き、交流をすることで、子供は見逃していた物語の重要な要素に気づくことができた。
- ・物語のいい所を探すときは、原作と似ているところを探す活動を取り入れた。お互いの作品を交流する中で、普段話さない子供がかかわりを持つ姿が見られた。対人物の正体や季節との関係性、イラストのかわいらしさや、おもしろいと思ったところなどに着目して話していた。
- ・物語の「一番はじめの文を交流する」「対人物について交流する」など、交流するときは焦点を明確にする必要があると考える。