

アニメシオンを活用した

「ちいちゃんのかげおくり」の指導

寄稿

ローテーション学習の紹介

元 常葉学園大学教授

小林 國雄



「ちいちゃんのかげおくり」(あまんきみこ・作)は、昭和六十一年(一九八六)年から光村図書の小学校三年上(現在は三下「あおぞら」)に採録されて以来、約二十年の長きにわたる教科書に掲載されている教材である。

この教材に関する実践記録は、「視点を变えて読む」という筑波大学附属小学校教諭の白石範孝氏のもの(注1)をはじめかなりの数に上るが、アニメシオンを活用した実践は珍しい。

黒田教諭は、「25の作戦」の一つ、アニメーター(ここでは同教諭)の読み間違いを子どもが言い当てるゲーム「ダウトをさがせ」を授業に取り入れていた。そのねらいは、「アニメシオンをしながら、登場人物の言葉や行動にかくされたなせ?を考える。」と、「ちいちゃんの視点での読みと読者である自分の視点での読みの違いに気づく。」の二つである。作品をさまざまな視点から読むことは、作品をより広く、より深く読むことにつながる。大切な読み方の一つである。

授業では、まず教科書の第四場面(P13 L8~P16 L6)を師弟共同で一斉音読した後、教科書を閉じ、黒田教諭がゆっくりと読みながら設定した「ダウト」は、次の十箇所である。(まず本文中の表現を記載し、矢印の後、意識的に間違った表現を表した。)

お父さんの声が、青い空からぶつてきました。

お父さんが、つぶやきました。

ちいちゃんのかげおくりを、ちいちゃんのかげおくり

ちいちゃんのかげおくりを、ちいちゃんのかげおくり

ここに紹介するのは、静岡県下田市立下田小学校の黒田英津子教諭による「アニメシオンコース」の実践である。(ちなみに同校は、文部科学省の指定を受けて「学力向上フロンティア事業」に取り組んでおり、平成十六年度は最終年度に当たり、発表会が催された。黒田教諭は同校の国語科主任である。)

今さら記すまでもないかもしれないが、「読書へのアニメシオン」は、一九七〇年代中ごろから始まったスペインにおける読書運動で、九十年代に入ってから各国で翻訳され、日本では九七年に『読書で遊ぼうアニメシオン本が大好きになる25のゲーム』(モンセラット・サルト著 佐藤美智代・青柳啓子訳 柏書房)が刊行されてから、急速に広まったものである。

さて、下田小学校における「ちいちゃんのかげおくり」の指導は、全十五時間にわたるもので、第一次は学級(二時間)、第二次は学級TT(五時間)、第三次はローテーション学習(六時間)、第四次は学級TT(二時間)となっている。

ユニークなのは、第三次の「ローテーション学習」である。これは児童が「発展的な読みをするための三つのコース」を順番に学習していくもので、児童は、音読コース(野田和紀教諭)、アニメシオンコース(黒田教

たった一つのかげぼつしを見つめながら、

かげぼつしを見つめながら、

重なって聞こえました。

重なって聞こえました。

くつきりと白いかげが四つ。

ぼんやりと白いかげが四つ。

体がすくすくとすきとおって、

体がかかるくなって、

見回しても、見回しても、花畑。

見回しても、花畑。

わらいながら歩いていくのが見えました。

わらいながら歩いていくのが見えました。

きらきらわらいました。

くすくすわらいました。

小さな女の子の命が、空にきえました。

ちいちゃん命が空にきえました。

これらのうち、は「第一場面との対比をさせるためのダウトゲーム」であり、は、「死んでいくちいちゃんイメージをつかませるためのダウトゲーム」である。

第二学年の児童たちは、黒田教諭の美しい声による音読に耳をすませて聴き、間違いに気づくと活発に挙手し、正しい本文の表現を述べ、正しい理由や表現効果などについて、次々と発言していった。

問題点としては、次のようなことが挙げられよう。

四十五分間の授業において、十箇所のダウトを設定したのは、多すぎたのではないか。そのため、忙しい授業になり、時間の終わりに配ったワークシートに書き込む時間がほとんどなくなってしまう。確かに場面と場面とを対比させることや、人物のイメージを把握させることは、物語文指導の重要な事項ではあるが、ダウトが多すぎるのは考えものである。(私見では、・・・はなくてもよいのではないか。)

一つの文(文章ではない)の中に、二箇所もダウトを設定するのは、避けたほうがよいのではないか。(とは「さいちゃんはんは…数えだしました」という同一文中にある。択一してよいであろう。)

評価をどうするかという問題がある。本来、「読書へのアニマシオン」は、「学校教育、特に、客観的な評価を行わざるを得ない授業とは切り離して行われるべきである」。

(注2)といわれる。黒田教諭たち三人の先生方が作られた「国語科学習指導案」に「支援」()と「評価」()

その他、語句の「意味調べ」「さし絵の説明」を書く「あ、あ、あ」「をまとめる」「かげおくりの様子」「さいちゃんの様子」「さいちゃん願ひ」「町の様子」「さいちゃん願ひ」「さいちゃん願ひ」の目につくっているものを「をまとめる」、第一場面から第四場面までと第五場面との比較など、多彩な学習活動が行われるようになっており、最後のワークシートは、「今まで学習してきたこと、感じたことを書く」「で終わっている。いわば、学習の振り返りである。

ここで注目したいのは、「作者が最も言いたかったことは何か」式の、主題追求型の学習課題が見られないことである。千葉大学教授の首藤久義氏は次のように述べられる。(注3)

文学作品を扱う授業で大事にすべきは、主題を論じることではなくて、目的に応じて楽しむような作品を選び、文字を読み、意味を取り、作品世界のイメージを、読者の心の中に再現的に創造することであり、そのようにしてできたイメージ世界と言葉の響きとの両方を楽しむことである。

黒田英津子教諭の授業は、まさに「文学作品を楽しむ」で読む「授業の典型」であり、その「和顔愛語」の表情とともに、多くの参観者をも豊かに包み込むものであった。

という欄はあるが、実際には、印の項目ばかりであった。ここでは純粹に本来の「読書へのアニマシオン」を行ったのではなく、アニマシオンの手法を国語科の授業に応用したものと考えればよいのである。黒田教諭は学習指導案の中で、「読み深めコースでのアニマシオンは、言葉の使い方に興味をもたせるために行う。なぜその言葉でないといけないのかを考えることによって、楽しみながら言葉の意味や深さを考えさせたい。」と述べている。

終わりに、児童たちに毎時間配られているワークシートを紹介したい。シートは八枚あり、とても全貌を紹介することはできないが、問1には次の四項目が書かれていた。

題名から、どんなことを想像しますか。想像したことを書いてみましょう。

「さいちゃんのかげおくり」を読んで、どんなことを感じたり、思ったりしましたか。書いてみましょう。

「さいちゃんのかげおくり」を読んで、みんな考えてみたいことを書いてみましょう。

せんそうについてどんなことを思いますか。

※アニマシオン

「アニマシオン」とは、ラテン語のアニマ＝人間がもって生まれた命を生き生きと躍動させることで、生命力や活力を吹き込み心身を活性化させることを意味する言葉である。「読書へのアニマシオン」は、子どもたちが読んだ本に元気づけられたり、そのおもむきさに刺激されて積極的な読者になっていくといういわば、読むうえでプロセスに着眼している。子どもに興味をかきたてる新しい読書指導法として注目されている。

(注1) 視点を変えて読む 『さいちゃんのかげおくり』

白石範孝『国語教育』333号 青玄舎

(注2) 「読書へのアニマシオン」導入の意義

足立幸子『山形大学教育実践研究』第9号

二〇〇〇年三月

(注3) 文学作品を楽しんで読む 主題よきよきなら

首藤久義『月刊国語教育研究』392号

日本国語教育学会