

# 物語の楽しさを感じ、読み深められる子の育成

## —小学5年「世界でいちばんやかましい音」を核に据えた実践を通して—

幸田町立中央小学校 太田 寛士

### 1 主題の設定と単元構想

#### (1) 主題設定の理由

小学校の教壇に立つようになってから、子どもたちの「文章嫌い」をしばしば感じることもある。国語に限らず、例えば理科などでもテストになると、内容的には授業で扱ったものであるにも関わらず、長い問題文を目の前にすると、「読む」ということすら面倒になり、解けるはずの問題であっても、解くことをあきらめたりしてしまう子がいる。教科という枠を超えて読解力が問われる昨今において、文章を読もうとする意欲をかきたてることや、文章に粘り強く向き合おうとする態度を養うということは、国語科の担う大きな役割・使命であると感じている。

本学級では、4月に国語に関する意識調査のアンケートを行ってみた。「国語は得意ですか」という質問に対して、「苦手」、「とても苦手」と回答した児童が33人中13人いた。「それはなぜですか」という次の質問の回答から、「漢字が書けない」などの知識・技能面での苦手意識に加えて、「文章が苦手だから」、「感想や主人公の気持ちを書くときに考えるのがむずかしいから」など、「読むこと」に対する苦手意識がうかがえた。また、「どちらでもない」と回答した児童は11人おり、その答えの中にも「どう考えればいいのかわからない」、「文を読むのが大変」など「読むこと」に関わるマイナスのイメージを感じる記述が目立ち、「文章嫌い」を感じる結果となった。その一方で、4月に学習した「だいじょうぶだいじょうぶ」の学習では、音読の工夫を通して、登場人物同士のやり取りを手がかりに、「やさしさ」について考えることができた。そうした子どもたちが、文章に向き合うことに抵抗感を減らし、わくわく感をもって文章を読み進められるようになってほしいと願っている。そこで物語文を通して、物語を読むことの楽しさが感じられるような単元を構想したいと考えた。

本実践の中心教材「世界でいちばんやかましい音」は、大きな音ややかましい音が大好きだった王子様が、自分の誕生日のプレゼントとして、世界中の人々が一斉に大きな声で祝福をするという計画が倒れてしまい、その結果だれも音を出さないという沈黙があったおかげで、静かさのよさに気づき、そして町の人たちにも変化が起こるといふ物語である。物語の構成や山場における変化が読み取りやすいどんでん返しにおもしろさを感じやすい作品である。物語の読み方を学んだ上で、その学びを生かして読むことで、物語のおもしろさを感じることができると考えた。そこで、主題を「物語の楽しさを感じ、読み深められる子の育成」と設定し、実践を行うことにした。この実践を終えた子どもたちが、構造的な読み方を日ごろの読書の中に生かし、物語のおもしろさを味わうことができることを願っている。

#### (2) 目指す子ども像

物語の構成を意識しながら、物語を読み進める楽しさを感じ、読み深められる子

#### (3) 研究の仮説

複数の作品を活用しながら「起承転結」など物語の構成を意識する読み方を段階的に学習し、物語の山場を意識しながら作品と向き合うことで、作品のもつ「楽しさ」を味わうことができるだろう。

(4) 実践の手だて

- ① 4コマ漫画や低学年の既習の作品などを用いて「起承転結」という構成を段階的に学習する。
- ② 物語の山場前後の課題、発問を工夫する。
- ③ 身につけた読み方を生かす読書の機会を設定する。

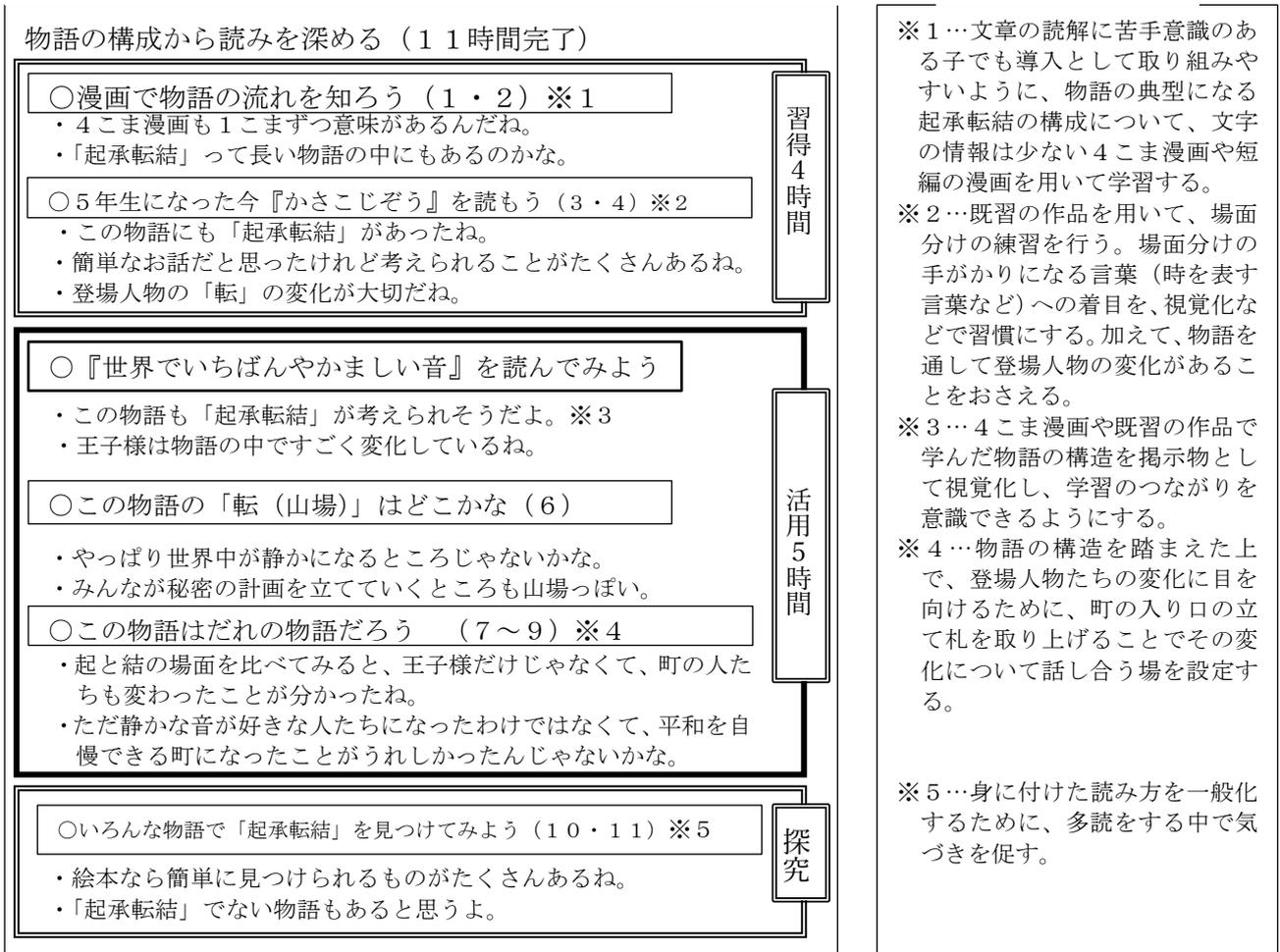
(5) 抽出児童Aについて

「国語が得意ですか」というアンケートでは、「文章問題がすごく苦手」と書いており、「読むこと」に関して苦手意識をもっている児童である。初読の文章だと内容の把握が難しい。一方で授業ではノートなどを積極的に取ろうという意欲があり、友達の意見も聞きながらノートに書くことができる。しかし、全体での発表の場面となると自分の意見を積極的に述べるできない。話し合いの中で自分が考えたことや感じたことを友達と共有しながら、物語を読み進める楽しさを感じられるようになってほしい。

(6) 単元構想と指導計画チャート

【子どもの学習活動】

【教師支援】



## 2 実践の事例

### (1) 構成を意識する (習得)

#### ① 4コマ漫画、短編漫画を活用した授業 (第1・2時)

単元の導入 (第1時) は4コマ漫画を活用して授業を行った。「起承転結」という用語に合わせて、ここでは「物語のしくみ」という言葉を用いながら、物語の構成における「起承転結」のそれぞれの役割について学習した。(写真1) 子どもたちは「起:物語の始まり」、「承:物語が進む」、「転:物語の中で事件(どんでん返し)」、「結:物語の終わり(ちゃんちゃん)」というように、それぞれの場面は展開上どのような役割があるのか自分たちの言葉で整理をした。

第2時は、第1時の4コマ漫画で見たような「起承転結」という物語の構成が、コマ数の多い短編漫画でも用いられているのか考える授業を行った。ドラえもんの短編漫画のそれぞれのコマに番号を振ったワークシートを配付し、その漫画を、前時に4コマ漫画で学習した「起承転結」の展開に当てはめてみるとどうなるのか話し合いを行った。(写真2) 授業記録1は、個人でワークシートに「起承転結」の区切れを記入した後、拡大した漫画を使って展開がどうなっていると考えたか話し合う様子である。授業記録1のC3の発言では「事件」という用語を使用している。この「事件」という表現は、第1時において子どもが転(物語の山場)を表すのにぴったりだと考えた言葉である。このように、物語の展開のイメージと合わせて起承転結を学習したことによって、それぞれの場面が物語全体の中でどのような役割をもつことになるのか、教室全体の話し合いの中でも共通の語彙として活用できるようになってきた。

#### ② 既習作品を活用した授業 (第3・4時)

第3時には、『かさこじぞう』を用いて、再度「起承転結」の構造について考える授業を行った。すでに2年生で触れている作品だということもあって、話の流れは全員が把握していた。ここでは、視覚的に構造を把握しやすくするために、本文を印刷したものを張り合わせて一枚のワークシートにして使用した。(写真3)「5年生になった今読んでみて」ということで、「起承転結を意識して読んでみると何がわかるかやってみよう」という課題で読み進めた。



写真1: 4コマ漫画を使った教室掲示

### 写真2

写真2: 短編漫画を使った場面分けの様子

- T : 「承」はどこまでいくでしょう。  
C : 19 (口々につぶやく)  
C1 : 19でジャイアンが出てくるのが「転」。  
C2 : そう。  
T : ここ?  
C : そう、そこ。(口々に言う)  
T : ここ以外にした人いる?理由が言える人はいますか。  
**C3 : 事件が起こったから。**  
C1 : 19場面でジャイアンが登場して… (略)  
T : (教師が拡大コピーに線を引く)  
C2 : え、そこなの線。もう一個下だよ、19までが「承」だから。  
C : そうそう。

資料1: 授業記録1

### 写真3

写真3: 本文ワークシートで話し合う様子

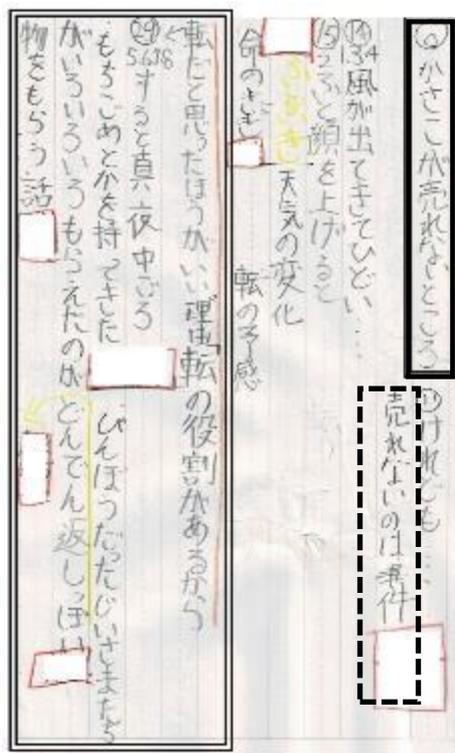
ここにきて起承転結の構造を物語に当てはめる学習の効果  
が児童Aについても見られた。児童Aは、授業の冒頭での班  
の話し合いの結果、物語の「転」を「◎かさが売れないとこ  
ろ（11段落）」（資料2実線部）と記述していた。この段階で  
も「売れないのは**事件**」（資料2点線部）と記述しているよう  
に、物語の展開を場面で捉え、その役割を考えようとしてい  
る様子がうかがえる。しかしながら、児童Aたちのグループ  
が取り上げた部分は、物語の山場となる場面ではなく、「起承  
転結」でいうところの「承」にあたる部分だといえる。

その後行ったクラス全体での話し合いで、ある児童から「す  
ると真夜中ごろ（29段落）」から始まる場面が、「びんぼう  
だったじいさまたちがいろいろもらえたのがどんでん返しっ  
ぽい」から「転」に当たるといった意見が出た。それを受け児童  
Aも意見を変えて、その部分を「←」で指しながら「転だと思  
ったほうがいい。転の役割があるから」（資料2二重線部）と  
記述した。また児童Aは、グループワークで使用した本文の  
ワークシートへ最終的に「《転》事けんじぞうが動く」と書き  
こみをした。（資料3二重線部）この書き込みからは、児童  
Aの中で「転の役割」について理解が深まったことがうかが  
える。授業冒頭で児童Aが取り上げていた「事件」というの  
は、確かに登場人物である「じいさま」たちにとって、かさ  
こが売れないという想定外の「事件」である。児童Aが読み  
手として登場人物たちに寄り添うことで、そこから「事件」  
的なものを読み取った結果であるといえる。一方で友達の意  
見を受けて考えた「転の役割」というのは、「事件」と表現  
していることからわかるように、その場面の前後における  
変化に目が向けられているといえる。「起承転結」という物  
語の構成を作品に当てはめて考えてきたことで、物語には

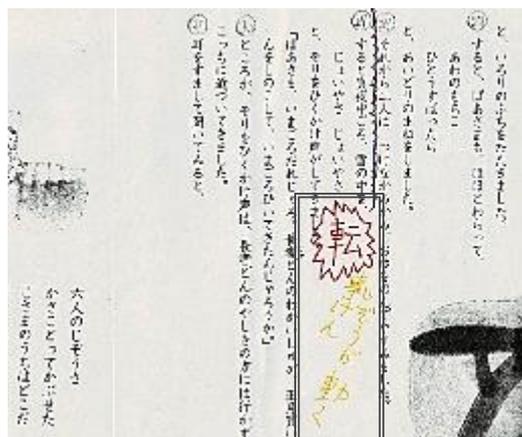
「転」のように、大きな変化をもたらす場面（山場：事件）があることに気づくことができた。

## （2）構成を意識して読む中で、物語の楽しさを感じる（活用）

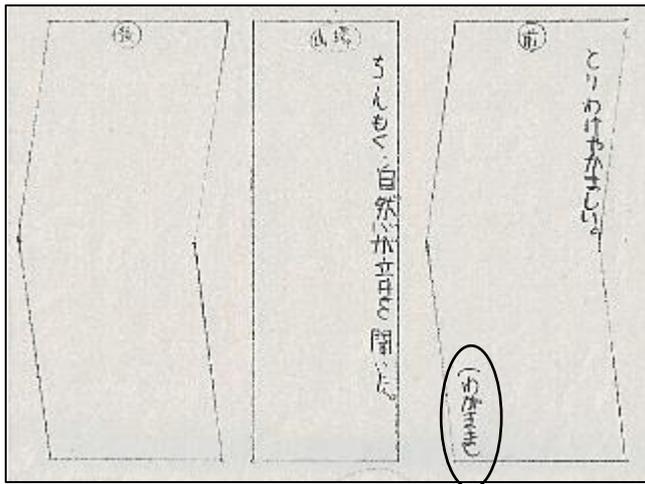
導入において、物語の構成を「起承転結」で捉える練習をした子どもたちは、教科書で示された『世界  
でいちばんやかましい音』の学習目標が「物語の山場をとらえよう」ということもあって、やってきたこ  
とが生かせるという印象をもっていた。「一度読んでみて、自分が山場（事件）だと思うところに投票し  
てみよう」と初読の時点で物語の山場をどのように捉えているのか確認したところ、自分が山場だと思  
うところを選ぶことのできない児童はいなかった。また、それぞれ個人のワークシートには、「かさこじ  
ぞう」で学んだように山場前後で物語がどう変化しているか記述し、根拠を見つけることに意識が向く  
ようにした。（資料4）



資料2：児童Aノート①



資料3：児童Aのグループのワークシート



資料4：児童Aノート②



資料5：第6時の児童Aのワークシート

○6／11時

児童Aの記述(資料4)を見てみると、山場には「ちんもく、自然が(原文ママ)音を聞いた」ことを挙げている。「前」の欄には「とりわけやかましい」と物語の舞台となるガヤガヤの都を表す表現に加えて、下に「(わがママ)」と中心人物であるギャオギャオ王子のことと思われる記述が見られた。変化する登場人物には注目しようとしているが、山場を経たことで起こる登場人物の変化というところまではせまることができていなかった。物語の構造を大まかに捉えた上で、目標である「山場で起きた変化について考える」ためには、物語の内容にせまっていく課題の設定が必要だと感じた。

○7～9／11時(登場人物について考える)

第7時では、物語の変化について考えるために、『世界でいちばんやかましい音』は「だれ」の物語なのか」という問いで話し合いを行った。(資料6)

子どもたちの中で、物語は「起」で起こっていたことが、「結」に向かって変わっていくということが共通理解としてあったことがうかがえる。しかし、C2の①「それと王子様」という発言をきっかけに、物語全体を通して考えると、もっとも変化していると言えるのは「王子」ではないかという議論に発展していった。

C1②の発言にも見られるように、「だれの物語なの

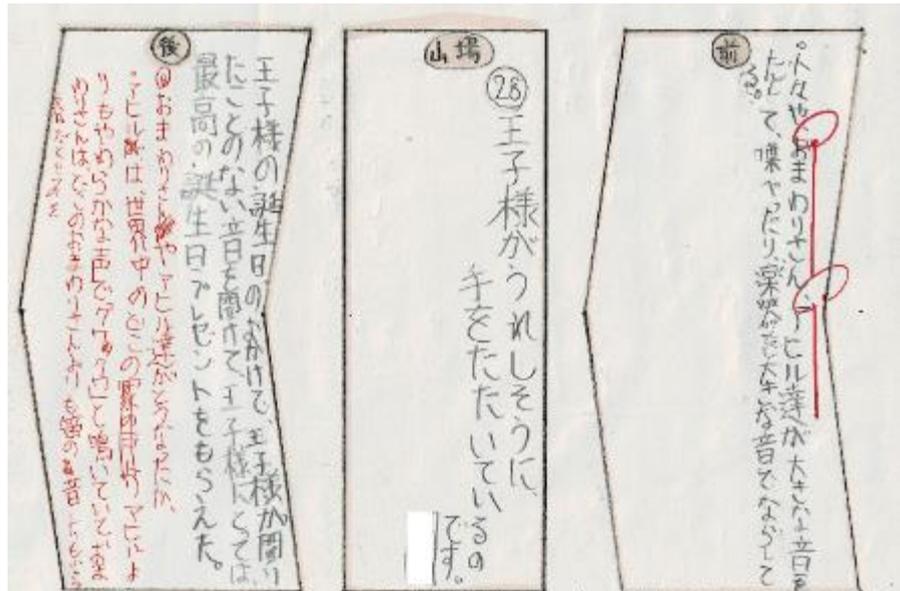
- T：だれの話ですか、これは。  
 C1：人々だと思います。  
 C2：全く同じ。だけど①それと王子様。  
 C3：それって中心人物？  
 C1：②今(起)だと、人々だけ。  
 T：なるほどね。始まりではまだ王子様が出てないってことか。じゃあ「起」がどこまでかってことも関係してくるね。  
 C4：ぼくは、王子様だけだと思う。  
 C1：なんで、人々は最初に出てるじゃん。人々がいなかったら何も始まらないよ。  
 C5：だけど、王子様がいなかったら何も始まらないよ。  
 C4：理由言っていない？表紙(扉絵)に全部書いてあるよ。  
 C：おお。(口々に言う)  
 C6：「だれ」ってさ。中心人物？  
 C5：そう。それ思う。だよな。  
 C7：でもさ、最初は「起」だもんでさ。最初に出てきた登場人物が中心人物じゃないの。  
 C5：でもさ、王子様がいなかったら、この物語始まらないよ。王子様が誕生日だったから、この話になったんだよ。  
 C1：確かに、「転」でいちばん変わったのは王子様か。  
 C7：③でも変わったのはまだあるよ。  
 C8：たしかに、アヒルとか。

資料6：授業記録2

か」という問いに対しては、「(町の) 人々」だという答えにこだわりをもっていた。後にC7が指摘するように子どもたちは、この作品で変化したのは王子だけでなく、町全体が王子の誕生日の出来事を通して変わっていったということに気がついた。

第8・9時では、第7時を受けて、改めて物語の中で起こった変化について考える授業を行った。第6時に、山場を通して起こる物語の変化について記述ができなかった児童Aだが、資料7のからは、その変化について考えた様子が読み取れる。山場を通して何が変わったのか整理するためのワークシートであるが、児童Aは、初読の段階では書けなかった形と同じワークシートに山場の前後に起こった変化を捉えた上で、物語の内容に踏み込んだ解釈をしていることが読み取れる。

記述内容に関して、2つの点に注目してみたい。1つ目は「前」と「後」の枠に記述されている「おまわりさん」や「アヒル」といった登場人物の記述である。第6時において児童Aは、物語の変化を中心人物の「ギャオギャオ王子」で捉えようとしていたが、その変化を初読では読み取り、記述することまではできなかった。(資料4)しかし資料7に見られたのは、第7時に話題になった「町



資料7：児童Aのノート③

の人々」についてである。これは、第7時の話し合いで「だれの物語なのか」を考えたことによって、児童Aにとって「町の人々」の変化というもの、山場を通して起こった変化として納得のいくものであったからだと推測される。「後」の枠には、「◎おまわりさんやアヒルたちがどうなったか」という項目を立てて赤ペンで変化について記述をしていることから、その関心について読み取ることができる。

2つ目は、「山場」の枠の「㊸王子様がうれしそうに手をたたいているのです。」という記述についてである。これは別の児童の発言を受けて記述したものである。もともと児童Aは、この枠に「ちんもく」、「自然が音を聞いた」と世界中の人々がだまって静まり返ったところを山場として選んで記述していた。(資料4)しかし、第8時において、「どこが物語の山場か」という話し合いを通して児童Aが山場として選んだのは、「王子様がうれしそうに手をたたいているのです。」という部分だった。児童Aは、山場を「王子様を裏切ってしまった世界中の人々の緊張が解けた瞬間」と考えた児童の意見をもとに、王子様が喜んでいる様子がわかったからこそ、町の人々は安心することができたと考えるに至った。

さらに、子どもたちは登場人物たちの「変化」を、町の入口の立て札に注目して比べることにした。物語の初めに出てくる立て札と最後に出てくる立て札のデザインを考える活動を通して、「ガヤガヤの都」の変化について捉えていった。デザインを考えていく上で大切にしたい要素や、注目すべき言葉などは、グループワークやクラスでの話し合いを重ねた。第9時の立て札のデザインを考えるという活動は、

こうした物語の内容の把握を助けたことに加えて、「変化」というポイントに議論を焦点化することにつながった。また文を書くことが苦手な子にとっても絵で表現することで、話し言葉を通して自分の考えを共有することができるようになった。

資料8の授業記録3は、第9時で、「立て札の字がどうして『ようこそ』に変わったのだろう」という話し合いのときのものである。これまでデザインを考える活動を通して考えてきたことが自分たちの言葉で表現されていることがわかる。人前で話すことが苦手な児童Aは立て札の文字が

「これより」から「ようこそ」に変わった理由を、「上から目線」になるという表現を使って発表することができた。

この「上から目線」という言葉の意味を考えると、資料9にあるように、「自まん」という言葉との強いつながりを感じる。話し合いの中でも話題になっているように、「自まん」は、この物語の中でキーワードである。王子の物語として読むだけでは、「王子が静けさを知った」ということでしかない物語が、「変化」という大きな視点から考えたことで、町の人々のこうした心の変化が捉えられた。事実の変化の裏にある人々の心の変化を読み取るおもしろさを感じることができた。

### (3) いろいろな物語にふれる (探究)

○10・11 / 11時

単元の終末は、絵本を用いて多読を行った。物語の構造について考えてきたことを生かして、「読み方」を一般化していくねらいをもって実践した。

読む対象となる本は、必ずしも文学的文章に限らず、幼児向けの本から、昆虫や乗り物を題材とした説明的文章に分類されるものまで雑多に50冊ほど用意した。絶対に「起承転結」に当てはまらないと思う本は、複数人の友達と意見が合えば、除いていってもよいというルールの下、児童たちが基本の構造として学習してきた「起承転結」に当てはまる本を自分で選書し、山場だと思うところに自分の名前を書いた

T : いろいろ予想してたね。じゃあAさん。

児A : えっと。町が落ち着いたから、看板に書いてあることも落ち着いたし、「これより」だと、なんか上から目線になる。

( 中略 )

C1 : Aさんに質問で、「これより」で上から目線なら、どうせ自慢なんだから、(後の立て札だって)上から目線でもいいんじゃないのかな。

C : はあはあ(口々に言う)

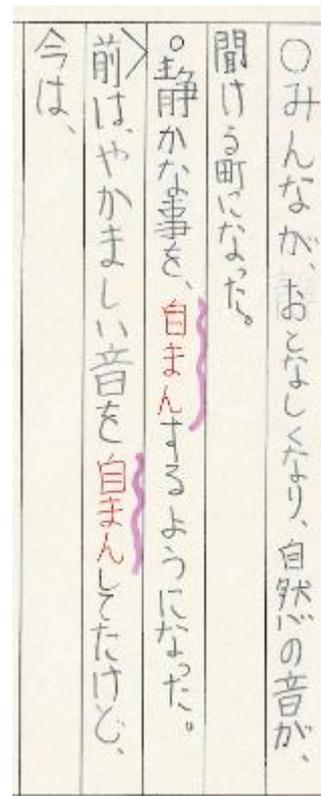
( 中略 )

T : C1さんが言ってくれたことなんだけど、前も後も自慢が同じってことだけど、その自慢って同じものなの? はいC2さん。

C2 : 静けさと落ちつきを知ったんだから、後は優しい自慢。

C3 : 前の方は、私はすごいって感じで、後の方は平和が自慢。

資料8 : 授業記録3



資料9 : 児童Aのノート④

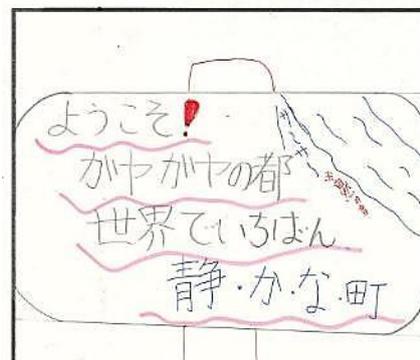


写真4 : 児童Aが考えた立て札のデザイン

付箋を貼っていくという作業を時間の限り行った。子どもたちはどんどん本を選んで付箋を貼っていき、多い児童は10冊以上付箋を貼ることができた子もいた。

その中でも「起承転結」に当てはまるという意見の多かった宮西達也の『にゃーご』を選んで、クラス全員で「山場」について話し合いを行った。子どもたちは「今のにゃーごがさよならなんでしょ」という一言を山場だと捉えて、物語の内容を把握することができた。児童Aは「(この物語は)ねこがねずみに言ったことを通して、ねこがいいねこになった。」(授業後インタビュー)という変化を捉えることができた。児童たちは、山場を探しながら、「わかる！一緒のところ!」、「これ絶対起承転結じゃないじゃん。」と友達と会話を弾ませ、本に触れることができた。



写真5：絵本に付箋を貼る様子

### 3 仮説の検証とまとめ

#### ・手だて①について

四コマ漫画や短編漫画、既習の作品など段階的に物語の構成を学習したことによって、児童たちは本教材のねらいにせまるための準備をスモールステップで行うことができた。その結果、自分の意見をもつことができ、話し合いの参加度を高めることができた。なかなか自分の意見を発表することのできなかつた児童Aが最後に発言の機会をもてたこともその成果であるといえる。また、児童Aは学習を終えた後の感想で、「じっくりみんなで作品を読むために必要だと思うこと」に、段落分け(場面分け)や話し合いを挙げた。よって手だて①は有効であったといえる。

#### ・手だて②について

第7時において、「世界でいちばんやかましい音」という作品の山場前後の変化を捉える上で、「だれの物語か」という発問を設定したことは、子どもたちの読みの視点をゆさぶる結果となった。この発問と関連して、町の立て札のデザインを考えるなど一連の学習活動は、物語の山場前後の変化を捉えるきっかけとなり、児童Aは物語を読む楽しさを味わうことができた。よって手だて②は有効であったといえる。

#### ・手だて③について

第10・11時において教科書以外の物語に触れて読書会を設定したことは、本単元で学習してきた物語の構造を一般化することにつながった。またその結果、この時間は児童Aにとって、物語について友達と話題を共有しながら読み進めるという読書の経験につながり、物語を読む楽しさを実感することができた。よって手だて③は有効であったといえる。

### 4 反省と今後の課題

本実践を通して、物語の楽しさにせまるということは、「読み深める」という学びにつながっているということを実感した。「わかる」という実感をもつことは、もっと読みたいという意欲や、学びの原動力となったに違いない。そうした学習の構えを作り出すためのひとつの視点として、物語の構造を学習することは有効だと感じた。一方で、この単元の展開上、友達との関わりというのも大きな要素の一つであったと考えられる。こうした観点からも検討の余地があった。授業者の授業作りの今後の課題としていきたい。