

4年A組	自分で選んで～「ごんぎつね」 劇映画班orアニメ映画班	西村 充司
------	--------------------------------	-------

## 1 単元について

### (1) めざす学習文化に関わって

「伝え合う力を高めたい」という目標をもち、4年A組のめざす学習文化を『伝え合おう！自分の心を！自分の思いを！自分のことばで！』とおき、教室前面に掲げて取り組んできた。

「伝え合う力を高めていくこと」は、全体に発言の積極性を促していくことや、特に挙手の少ない子どもに発言の機会を意図的に作っていくことなど、「話すこと・聞くこと」を中心に置きながらも、「書くこと」、また「読むこと」という、いわば国語科学習の全ての活動から育んでいくことができる。そんな中、重要なことは、様々な言語活動に積極的に関わっていこうとする主体性であり、また、実際に興味をもって関わることのできる場の設定である。

### (2) 学習材に関わって

「自分で選んで」では光村図書の教科書教材として、心の交流の美しさと悲しさを描いた文学作品：「ごんぎつね」と、フリップブックやアニメーションの動く秘密を描いた：「動く絵の不思議」の、全く性質の異なった2つが置かれている。

後者の「動く絵の不思議」においては、子どもたちの関心の強さを想像することは容易なことである。例えばアニメーションとは、日々の生活の中でテレビやビデオなどを通して常に結びついている。子どもたちの多くが、ただ見るだけでなく作れるものなら実際に作ってみたいと願うのは、当然の姿である。教材文にある内容を共に読み合っ、分からない点を調べてみるという活動にとどまらず、実際にコンピュータを活用しながら、アニメーションを作る時間を十分に保証していきたいと考えた。

一方で、前者の「ごんぎつね」は、楽しんで読み進められる場面があれば、ハラハラさせられる場面もあり、また、ほのぼのと温かさを覚える場面もある。そうして結末ははかなく悲しい。

「ごんと兵十の心の交流」に、あるいはそれぞれの場面の状況に、実際に表現してみることを通して、より深く迫ってみたいと考えた。また、細かい表現について言えば、擬態語や擬声語、音や色、かさや大きさを表す表現など、イメージをもつのにヒントとなる言葉があちこちに散りばめられており、また具体名詞も実に多い。それらの言葉を手がかりに、そこからさらに場面の様子を具体的にイメージしながら、学習を展開できるのではないかと考えた。

そこで、この両者「動く絵の不思議」と「ごんぎつね」を組み合わせ、共に追究していくことを目標の1つとし、「アニメ映画制作」に挑戦してみることにした。一方で、子どもたちが選択し、主体性を持って取り組めることにも大きな意義があると考え、アニメ以外の「ごんぎつね」へのアプローチとして、「劇映画制作」をも試みることにした。

### (3) 国語科教科提案に関わって

国語科の中では、「比較すること」を積極的に取り入れた。「白いぼうし」の学習では、「車のいろは空のいろ」における他の作品、また「おにたのぼうし」など、作品間の比較を取り入れることによって、色や音、におい、擬態語・擬声語など、場面の様子をイメージするために手がかりとなる言葉がどの作品にもあふれ出ているという表現のすてきや、ファンタジーの楽しさ・不思議さ・おもしろさ、主人公の優しさ・温かさといった内容面のすてきなど、「作者あまんきみこさんの作品のすてき」に迫る学習が展開できた。

本単元においても、そこでの学習活動が生きるものと考えた。また、本教材「ごんぎつね」においては、例えば読み取りの中では、兵十のごんに対する憤りも、場面ごとにその強さを比較して考えてみることにより、兵十の心情によりよく迫っていけると考えた。

また、劇映画とアニメ映画の双方を比較しながら見合うことにより、いずれかで表現した以上に人物の心情や場面の状況に、より深く迫ることができるのではないかと考えた。「比較すること」を、大きな2つの表現活動間で行うことにより、読みを深め、言語感覚を磨き、よりよい表現活動に結びついていくものと期待した。

#### (4) 本単元での子どもたちの学びに対する願いに関わって

##### ①興味・意欲、見通しをもったの取り組み

- ・自分で選んだ劇映画 or アニメ映画という初めての表現活動を楽しんで行っていく。
- ・自分たちのイメージと力で、オリジナルな作品を喜びをもって創造していく。
- ・自分の思いを、言葉や文・絵・読み方・動作・音などで、積極的にみんなに伝えていく。
- ・学習活動に目標や見通し、根気をもって、主体的に生き生きと取り組んでいく。
- ・情報機器の具体的活用体験を通して、利便性を実感し、また活用能力を向上させていく。

##### ②表現力と理解力の育成

- ・場面ごとの人物の心情を比較することによる、理解の正確さ、表現の適切さを向上していく。
- ・表現するために手がかりとなる言葉をつかみ取り、自分なりのイメージをもっていく。
- ・全体との調和を考慮し、もてたイメージに根拠のある創意工夫を加えて表現していく。
- ・理解した（読み取った）ことを映画として表現することにより、理解を深め、広げていく。
- ・表現していくためにさらに読み深め（理解）、イマジネーションを広げていく。
- ・読者としての第3者的な視点から脱却し、表現活動を通して読み取り（理解）を深めていく。
- ・両方の映画を比較して見合うことにより、人物の心情や場面の状況の理解の正確さ、表現の適切さを高めていく。

##### ③工夫、協調、責任

- ・グループ内での自分の役割を見定め、みんなと協調・協力しながら進めていく。
- ・自分の役割分担を常に自覚し、それぞれが責任を自主的に果たしていくと同時に、みんながそれぞれの役割の中で活躍していく。

## 2 実践の考察

**第1次：ごんと兵十の気持ちの移り変わりを中心に、物語の全体の流れをつかもう。**

ごんと兵十の心情や様子の読み取れる描写を手がかりに、各自がどんなごん、どんな兵十を読み取ったか自分の考えをノートに書き込んだ。場面ごとに話し合ったが、事前に書き込んできていること、また、書き込みを行うためにごんと兵十の行動や心情について考えてきていることもあって、活発な伝え合いが展開できた。また、各場面の最後には、ごんと兵十の心情を、楽しさ・うれしさ・喜びなどの心情は+（プラス）、怒り・悲しみ・さびしさなどは-（マイナス）として、その度合いにより+5～-5に数値化して表し、場面の移り変わりを確認していった。

5の場面最後の段落～ごんは、「へえ、こいつはつまらないな。」と思いました。

「おれがくりや松たけを持って行ってやるのに、そのおれにはお礼を言わないで、神様にお礼を言うんじゃあ、おれは引き合わないなあ。」～については、次のような意見が出た。

①もう持っていくのをやめようかなと思うごん。

②おれがもって行ってやるのを知ってほしいと思うごん。

③でも、兵十がうなぎの時のことをまだおこっていると分かっているから、見つかったらダメだ  
と思うごん。

④神様じゃなくて、自分にお礼を言ってほしいと思っているごん。

⑤せっかく自分がつくなっているつもりでやっているのに、意味がないと思っているごん。

ここまで③を除いては、この場面の段落にある描写だけをとらえての意見である。そこへ、

⑥確かに神様のおかげとか思われるのはイヤかもしれないけど、ごんは兵十にお礼を言ってもら  
うつもりでつぐないをしているんじゃない。3の場面にもある「おれと同じひとりぼっちの兵  
十」を元気づけてやりたいと思いながらやっているんだから、意味がないんじゃないで、兵十  
は少し元気になったみたいだから、十分意味がある。

⑥は着目児♣君の意見である。伝え合いに集中できたときには、鋭い言語感覚と、広い視野、柔軟な思  
考力を発揮してくれると期待していたが、まさにその期待通り、全体の話し合いに広がりをもたらす意見  
を出してくれた。

**第2次：やってみたい表現活動を自分で選んでお気に入りの場面を表現しよう。**

劇映画班18名、アニメ映画班19名のスタッフでスタートし、初めに共に3の場面から手が  
けることになった。3の場面からといっても、当然1の場面から読み返し、場面設定から考えな  
ければならない。そこで早速、映画としての表現を行わなかったら考えてもいなかったような課  
題に直面することとなる。

3の場面を表現するために必要な色々な物を探っていった。劇ならば大道具として兵十の家、  
物置、赤い井戸、また弥助の家、いわし売りのかごを積んだ車などがあり、それぞれの家にはう  
ら戸口がある。当然アニメ班もそれらを風景として描いていく必要がある。見つけることは本文  
を丁寧に読み進めていけばさほど難しくはないが、問題はこれらの配置であり、具体的な様子で  
ある。ごんやいわし売、弥助のおかみの動きを「表に赤いいどのある兵十のうち」「小さなこわ  
れかけた家」「こちらの物置の後ろ」「そのいせいのいい声のする方へ」「もと来た方へ」「兵十の  
うちのうら戸口」「あなへ向かってかけもどりました」「うら口からのぞいてみますと」「そっと物  
置の方へ回って、その入り口に」などの表現を手がかりに、シミュレーションしながらの子ども  
たちの話し合いによってこれらが決められた。結論にいたるまで、それぞれの映画班で、かなり  
の読み深めが行われた。表現という目標があつてこそその想像であり、読み深めである。

また、実際に映画として表現していくときには、その途中でさらに配置の見直しが行われた。  
表現を通して理解を深められた瞬間であった。

さらに、3の場面を映画として表現したことによって読み深められたと思うことについては、  
例えば「麦をとぐ兵十」について、「アニメの絵を描いて、表情はしょんぼりしていると分かった。」  
「劇映画を撮る時、兵十は暗くさみそう顔だと分かった。」「劇映画をして、兵十はすごくさ  
びしく泣きそうだと分かった。」などの意見が出た。なんとなく読み取れていた兵十の心情を、映  
画として表現することにより、具体的な形として考え、表出しようとした成果だと言えよう。ま  
た、「おれと同じひとりぼっちの兵十か」について、「ごんの嫌みも入っていると思っていたけど、  
やっぱり優しさだとわかった。」「ごんは反省しながら言っていると分かった。」「ごんは、人間と  
同じで兵十を思いやっていると分かった。」など、新たな発見や、これまでおぼろげに描いていた  
思いをより明確にできたといった子どもの学びの姿を見取ることができた。

**第3次：それぞれに残りの場面を表現し、劇映画・アニメ映画を完成させよう。**

**第4次：4Aオリジナル版「ごんぎつね」劇映画&アニメ映画、上映会を開こう。**

3の場面ができあがった時点で、今後の活動についてもう一度話し合った。つまり、この3の場面を完成させるために、かなりの時間を消費しているし、子どもたちは相当の努力をしてきており、今後それがどれくらい続くものかを判断したかったのである。場合によっては、ここまでの1・2の場面を完成させて終わりにしたいと考えていた。しかし、話し合いでの子どもたちは、意欲に満ち満ちており、6の場面までの完結を希望する声が圧倒的に多かった。休み時間にまで井戸を赤く塗り、材料が足りないことを懸念して家からたくさんのダンボールを持参してくれてきた♡さん。アニメ班のナレータ役として、図書ボランティアで読み聞かせもしている母からのアドバイスを取り入れて練習に励んでくれた◇さん。アニメ班として、予想していた通りの下書きでの活躍の場もあったが、むしろ機器の操作への適応性が高く、レイヤー機能を駆使してのフレームの完成作業に力を注いでくれた♣くん。本単元でのこの子達着目児の思いも同様である。

### 3 今後の課題と展望

本単元での学習は、10月下旬に始まり、子どもたちの意欲と工夫に支えられ、3学期にもまだまだ続いていく。劇における道具作りやアニメの各フレームの下書きは、図工の時間として扱っていったが、それでも延べ40時間以上は必要になり、国語科を中心とした合科的な単位ではあっても、やはり大がかりである。しかし、子どもたちは柔軟であり、初めに比べるとずいぶん効率がよくなり、主体性も備わってきた。子どもたちの願い通り、完結した映画の上映会開催の日を待ちたいし、6検定教科書の全てに採択されている「ごんぎつね」を、和歌山大学教育学部附属小学校4年A組オリジナルなパフォーマンスで学び終えたい。ただ、同じような活動の継続にとどまらないよう、視点をどこにおくか、つまりどこ（だれ）から見た場面を映画としていくかなど、今後は一段高い課題にも挑戦しながら「ごんぎつね」を読み取り、表現していきたい。

これまで映画として表現したことの成果について子どもたちは、「表現するために何回も何回も文を読んだ。」と記した子が何人かいた。具体的な目標を持たなかったことにより、読まされたのでは読んだのである。もっとも、場面の読み取りの深まりを、子どもたちはさほど意識できていないようではある。しかし、「表現するために考える」時間は、十分にもって取り組めた。そして、作品ができあがったの感想の中に、そんな思いや充実感を込められた子がたくさんいた。とはいえ、読み取れたものがそのまま表現できるだけの演技力や描写力を求めることはできない。結果ではなくそのための過程、努力、思考、想像が大切だということを実感した。

最後に、和歌山大学教育学部の教育総合実践センター：豊田充崇先生には、10時間程度実際に授業に携わって頂くなど、技術面・機器の充実などに関わって、大変お世話になった。おかげで、情報機器の活用能力や、活用することの楽しさ、利便性を身をもって体験できた。今後も生かされる機会は多い。今後の展開でも随所ご教示いただく予定である。感謝申し上げたい。

### 4 実践研究テーマの設定

映画といった大がかりな表現活動ばかりでなく、自分の考えを自分の言葉で積極的に表現する能力や態度を今後も重視し、「国語を適切に表現する能力」を育成していけるよう地道に実践していきたい。そして、それは「国語を正確に理解する能力」と表裏一体であり、連続的かつ同時的に機能するものである。国語科の最も基本的なこの目標を達成するべく研究実践に努めたい。