

昔話の魅力を生かす「伝統的な言語文化」の授業開発

佐藤 洋一* 室賀 美紀**

*教育実践講座 **名古屋市立片平小学校

Class Development for “The Traditional of Language” through the Fascination of Old Tales

Yoichi SATO* and Miki MUROGA**

*Graduate School of Practitioners in Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

**Katahira elementary school, Nagoya 458-0801, Japan

要 約

学習指導要領「国語科」に〔伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項〕が新設されて以降、教育現場では様々な実践が行われてきているが「昔話・民話・神話」等の実践は、読み聞かせと音読、感想交流等が中心という断片的、入門的なものがほとんどである。活用力育成の観点からは「再話の読み比べ」「多読」等、読書生活の充実へつなげる発展的な指導が行われているが、教材の特性（テキスト形式）や学びの系統性、横断的・汎用的な学びの視点もまた希薄である。特に、伝統的な言語文化指導は「話す聞く」「書く」「読む」という三領域との関わりを考慮した実践が学習指導要領でも明記されているにも関わらず、読む・書く（話す聞く）学力育成、習得・活用（探究）等の学習過程、論理的思考力育成の関係を明確にした実践研究もほとんど見られない。

本稿は、昔話（伝承物語）の魅力とテキスト形式を生かす「伝統的な言語文化」の授業開発の実践研究を、教科書教材「ばけくらべ」（小3）、「茂吉のねこ」（小4）を例に、教材の特質を生かした習得から活用力育成への学習過程、学びの定着を図るためのスモールステップとしての「学習シート」開発等を提案するものである。次期学習指導要領の骨格となる「21世紀型能力（試案）」（国研、2014年3月）等で、教科の学びの特性や固有性を生かすとともに汎用的・系統的な学び、カリキュラム開発が重視されている。限られた授業時間数でのより効果的な授業開発は極めて重要な実践課題の一つであり、本稿はこうした新たな学び（批評的・創造的な21世紀型の学び）という教育課題への提案を、昔話教材を例にした授業開発という点から行うことでもある。

Keywords：昔話（伝承物語）、伝統的な言語文化、21世紀型能力、読む・書く学力

1 はじめに一学びの系統性と「伝統文化」教材一

いわゆる「伝統的な言語文化」とは「創造と継承を繰り返しながら形成されてきた」もの、「我が国の言語文化を継承し、新たな創造へとつなげていく」重要な役割を担っている（学習指導要領他、注1）。

国語科学習で新設された〔伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項〕の授業では、昔話（伝承物語）や神話、古文・漢文等（随筆、物語、記録等）の特性を踏まえながら、「読む・書く、聞く話す」という三領域との関係を重視しながら指導することが求められている。また、小学校から中学・高校へと系統的・汎用的（横断的）な授業・評価の開発やカリキュラム（教育課程）の改善工夫が求められている。

本稿は、次期学習指導要領の骨格となる「21世紀型能力（試案）」（注1）でも求められる「個人として自立し、他者と協働しながら新たな知識・価値を創造する能力・資質」育成研究の一環として、「伝統的な言語文化」の授業開発について論ずるものである。

2 児童の関心・意欲と学習の課題

(1) 小学校中学年児童の「昔話」に対する意識

小学校3・4年生を対象に、昔話を読む（聞く）ことの意識を調査するアンケートを行った。

昔話を読む（聞く）ことが好きと答えた児童が全体の9割を占め、理由は「お話の内容がおもしろい」「いろいろなお話があって楽しい」等、ストーリー展開の面白さやストーリーの多様性に関わる記述が多かった。なかには「昔のことが分かっておもしろい」と答えた児童もいた。表面的な理解であっても昔話（民話等）が児童にとって過去と現在の日本を知るための、日本人のものの見方や考え方を知るための、重要な情報としての一端を担っていると考えられる。

さらに、どのような機会・媒体で昔話を知ったか（複数回答可）を尋ねると、7割の児童が「自分で読んだ」と答え、次いで約半数の児童が「アニメで見た（テレビ放映）」と答えている。「口承・語り」を通して受け継がれてきた「昔話」をいわゆる「語り」によって知った児童は約2割程度にとどまるのが現状である（詳細は略）。

(2) 昔話（伝承物語）を学ぶ意義とは？

— 一 民衆・民族の生きる知恵と語りの魅力 —

昔話（口承文芸）は長い年月をかけ人々による「語り・伝承」を通して受け継がれてきたものであり、世界各国、日本全国にも多くの話が残されてきている。各地域の方言や独特の語りとりズムは、庶民・民衆の息遣いや歴史や文化そのものを示すものであり、教室で学習する上でも大切な要素である。

また、昔話・民話等には、いわゆる神々の物語である「神話」というテキスト形式とは異なる形で人生を生き抜く人々の知恵や民族の思考、価値観等が盛り込まれているため、現代の児童達に時代を超えて大切な生き方やものの見方、考え方を学習し、それらを深め、これからの生活に生かすことが可能である。

また、「現実・通路—異界—通路・現実」というローファンタジー的な場面構成の昔話（例、「茂吉のねこ」「河鹿の屏風」「おむすびころりん」等）や、人間に恩返しをする話（例、「鶴の恩返し」「かさこ地蔵」）等、児童にとってストーリー展開（構成）のおもしろさを味わわせることができる話も数多い。

設定・中心人物（動物）・出来事の変化、ストーリー展開の魅力等を学習し、昔話・民話のみならず、物語・小説、ファンタジー作品やアニメを読む学習へも展開・発展させることができる（注2）。

3 教科書における昔話教材の扱いと実践課題 — 限られた時間数での断片的・入門的指導 —

現在の国語科教科書では、昔話教材の位置づけは部分的断片的であり、系統性・汎用的な学びの観点も希薄と言わざるを得ない。読み聞かせを聞く、感想を述べ合う、好きな場面の紹介（音読）等の言語活動中心の学習が多く配当時間も極めて短い。

中学年以降は昔話や民話を取り扱わない教科書さえもある（学習指導要領では低学年での指導事項に「昔話・神話・伝承」の学習が位置付けられているためと推測される）。授業では「再話の読み比べ」「多読」等、読書生活へつなげる指導も行われているが、どうしても限られた授業時間の制約もあり、読み解く方法（習得）から「自分の考えの形成とまとめ、発信（活用力）」のステップが欠落した学習過程がほとんどである。

4 授業開発のための単元設定の観点

(1) 昔話への興味・関心、学習意欲向上の基礎学習

昔話（伝承物語、民話や古典等）特有の知識をクイズ形式で楽しく学ぶことを通して、昔話（伝承物語）への関心や学習意欲を高めることができるようにする。

(2) 昔話の特質と「昔話を読む観点（到達目標）」

「おもしろい」だけで終わらせないようにするためには、児童一人一人が昔話を通して何をどう学ばば良いのか（習得から活用、探究、読書力、評価の「学び方」）、

また、教師は児童に何を学ばせるのか（到達目標と評価）を明確にしながら指導を進めることが必要である。

(3) 段階的な学習計画—「習得」から「活用」「探究へ」—

「習得（基礎・基本の学力）」から思考力・判断力・表現力等の「活用」する学力、さらに「探究」までの段階的な学習計画を構想することを通して、「話す聞く」「読む」「書く」の三領域の学習との関連を図るとともに、中学校（高校）への学びの系統性をふまえた指導ができるように学習過程を工夫する（注3）。

(4) 「テキスト形式（表現形式）」の特色を生かす

昔話の「テキスト形式（表現形式）」を生かした学習を通して、日本人のものの見方や考え方を知るとともに、自己の内面を見つめたり生き方を考えたりすることができるようにする（「8」「9」参照、注2）。

5 単元名「昔話っておもしろいね！」

主教材「ばけくらべ」（光村図書・小3）・4時間完了。
補助教材「茂吉のねこ」（同・小4）・4時間完了。

6 「ばけくらべ」の実践提案

(1) 「ばけくらべ」教材研究のポイント

「ばけくらべ」は、松谷みよ子著『日本の昔話3（ばけくらべ・雪女・たべられた山んぼ）』（1973年、講談社）、その後、同編著『日本の昔ばなし 第1巻』（1977年、講談社文庫）所収作品の教材化である。

日本人になじみの深い狐と狸の化かし合いがユーモラスに、ほのぼのと語られている。本研究では作品のメッセージを「仲間と知恵を出し合って問題を解決する大切さ」「勝手な思い込みによる失敗と混乱、弊害を避ける大切さ」として授業構想を行った（資料3～4参照）。

冒頭と末尾の昔話の語りの型、事件の発端と展開、知恵あるものが勝利する、仲間・友達との協働的な話し合いの大切さ、人間世界との境界（神社・鳥居）のイメージ、児童に教えたて慣用句（語彙）等、「読む」「書く」の多様な展開に生かせる教材性が高い作品である。

(2) 学習目標（到達目標）

- ① 昔話（民話・古典）特有の知識を楽しく理解する。
【習得1—導入・基礎—】
 - ② 昔話・日本語特有のリズムを感じながら音読する。
【習得1—同上—】
 - ③ 場面や出来事の変化を正確に読み昔話のメッセージ（ものの見方や考え方、人々の知恵等）を読み取る。
【習得2—基本学習—】
 - ④ 習得をもとにして、「ばけくらべ」の後日談を書く。
【活用1—自分の考え・解釈の形成—】
 - ⑤ 後日談の交流を通じ友達の考え方の理解、自分の考え方との比較、深め、再構築する。
【活用2—学び合いと深化・評価—】
- ### (3) 評価規準（基準）のポイント
- ① シンプルなクイズ等を通して、昔話の話型や構成・

- 人物設定、モチーフに込められた意味等（日本人のもの見方や考え方を理解することができる。
- ②特徴的な擬音語や狐と狸の軽快でユーモラスなやりとり（会話文）を通して、「語り」のもつ魅力・日本語のリズムを感じてすらすらと音読することができる（意味・展開、場面のまとまりごとに音読させる）。
 - ③昔話も現代の物語・小説と同じように読むことができることを理解し、「ばけくらべ」に込められたメッセージ（仲間と知恵を出し合って解決すること、思い込みによる弊害等）を読み取ることができる。
 - ④習得したことをもとに想像し、生活経験や知っていることと結び付けながら、狐と狸のその後について、「後日談」を書くことができる。
 - ⑤「後日談」の交流を通して、個性的な着眼点や表現、読みの生かし方について気付くことができる。
- (4) 学習過程（資料1・自作による）、(5) 学習シート（資料3～6、自作の開発シート、イラストは許諾済）。

7 「茂吉のねこ」の実践提案（概略）

(1) 「茂吉のねこ」教材研究のポイント

「茂吉のねこ」は松谷みよ子著『松谷みよ子全集6』（1972年、講談社）、その後、同『茂吉のねこ（おはなし名作絵本19）』（1973年、ポプラ社）所収作品の教材化である。茂吉という「てっぼううち」（獵師）がかわいらしい「童子」（飼っている猫の化身）を導きに死者の世界（「化け物づくしの野原」という異界＝供養されずさまよう様々な靈魂）に紛れ込み、命をいただく生者（獵師の設定が象徴的に）反省を迫る作品である。本研究では作品のメッセージを「どんな物にも魂が宿り、決して粗末にしてはならない」「いただいた命と身体の大切さ」等として授業構想を行った（資料7・8参照）。

日常から非日常（異界）へ展開、不気味で迫力のある異界の語り（描写）、ローファンタジーの技法、茂吉の猫の役割、ハッピーエンドの結末等、これも「読む」「書く」「話す聞く」活動の展開に生かせる教材である。

(2) 学習目標（到達目標）

- ①「ばけくらべ」に同じ。 【習得1—導入・基礎—】
- ②「ばけくらべ」に同じ。 【習得1—同上—】
- ③「ばけくらべ」に同じ。 【習得2—基本—】
- ④習得したことをもとに、好きな場面や登場人物、表現等を選び、「紹介文」を書くことができる。
【活用1—自分の考え・解釈の形成—】
- ⑤「紹介文」の交流を通じ友達の考え方の理解、自分の考え方との比較、深め、再構築する。
【活用2—学び合いと深化・評価—】

(3) 評価規準（基準）のポイント

- ①「ばけくらべ」に同じ。
- ②特徴的な擬音語・擬態語や方言による会話文、「化け

- 物たちの歌」を通して、日本語のリズムを感じてすらすらと音読することができる（出来事の変化、会話）。
- ③ローファンタジーの構成（「風」「穴」「匂い」「音」「トンネル」等をきっかけに、現実から異世界へ入り現実の世界に戻る）に類似した場面構成になっていることへの理解、「茂吉のねこ」に込められたメッセージ（物には魂が宿り、粗末にしてはならないこと、命を大切にすること等）を読み取ることができる。
 - ④習得したことをもとに、場面や人物、表現の良さやおもしろさを、「紹介文」に書くことができる。
 - ⑤「紹介文」の交流を通して、個性的な着眼点や表現、読みの生かし方や自己の生き方について気付く。
- (4) 学習過程（資料2・自作による）、(5) 学習シート（資料7～8、自作の開発シート）。

8 「伝統的な言語文化」授業化のポイント

「伝統的な言語文化」の授業構想にあたっては、以下のポイントを重視することが必要である。

(1) 「到達目標・評価規準（基準）」の明確化

国語科学習では曖昧になりがちな点である「つける力を明確に」とは一般論としてはよく語られてきているが、昔話教材では現在の授業実践の課題に見られるように、何をどこまで、どう指導支援し、評価すればいいのか依然として鮮明ではないといえることができる。

教材の特性に即した形での研究を踏まえた上で、児童の発達段階やつまずき、学習履歴、学びの意欲・関心等を生かした授業構成が必要となる。さらに、「習得」から「活用」（探究）への段階的な学習過程を計画し、児童一人一人がそれぞれの段階で何が・どう・どこまでできればよいかを明確にした学習を構想することが重要である（注3）。

(2) 内容理解と「音読・暗唱」の重視

音読で、昔話・日本語特有のリズムや表現の魅力（擬音語・擬態語、繰り返しの表現、各地域に残る方言等）に気付かせ、「暗唱」で（メッセージ・知恵、構成、特有のイメージ等の理解を踏まえて語ること）、昔話の「伝承・口承文芸」としての特質、意義に気付かせる。

(3) 「現代語訳」の積極的な紹介と活用、再話の利用

昔話は同じ題名でも、地域の特徴や風土によりストーリー展開や表現が異なる話が多い。現代の私達が読むことができるのは、音声言語であった昔話（伝承）を「文字言語」として再構成した「再話」と呼ばれるものである。また、「再話」でももとの話や作者によりストーリー展開や表現が異なる場合もある。「昔話」を教材として授業を行う場合は、児童（生徒）の発達段階に応じて、どの「再話」を取り扱うのかの吟味、児童に親しみやすい現代語訳の効果的な活用の工夫が必要である。

(4) 語られていない「背景・価値観」の指導

昔話はその時代の価値観や歴史、文化という背景の中で生まれ、人々によって語り継がれてきたという特

色がある。現代の児童に昔話への親しみを持たせることが重要だが、安易に現代と過去(昔話)を結びつけるのは昔話の時代的文脈を無視し、込められたメッセージを誤解したりすることにもなりがちである(注4)。

昔話(古典も同様)の背景となっている「常識や価値観(表現の前提、時代的文脈)」のポイントを知ることが、その昔話固有のメッセージや今につながる批評性(普遍性)を知ることになり、同時に民族・伝統やものの見方や発想、文化の変遷や物事の起源等にも気付くことができるようになる。こうした点に気付かせるためには、教師による詳細な説明・解説や資料提示は逆効果であり、小学校段階では、例えば楽しくクイズ等を通して学習させることが効果的である。

(5) 「テキスト形式(表現形式)」と教材研究

昔話・神話・伝承等のジャンルの教材においては、以下に示す「テキスト形式(表現形式)」の特色を踏まえた教材研究、到達目標の明確化、指導過程等を計画していくことが重要であると思われる(注3)。

例えば、いわゆる「神話」のテキスト形式の特色は、それぞれの国家や民族の成立・由来と起源、歴史の記述、古代の神々・英雄物語という形がある。これに対して「昔話・民話(伝承)」は、民族の知恵や文化の記録であり、無名の民衆・庶民の知恵や生き方、論理的な思考(生き抜くための)等の表現であることが多い。

これらのテキスト形式の特色を踏まえ、昔話教材の指導では物語・小説や説明文の読み方(習得・活用、探究)を一方で系統的に指導しながら(両者は重なる部分が多いため)、「自分の考え・解釈・判断」をもたせ、論述・発表、交流・評価(メタ認知)等をさせる学習構成が効果的である。

9 まとめにかえて一考察と今後の研究実践の課題一

(1) 昔話(伝承物語)のテキスト形式の特質

昔話(広く民話)は庶民・民衆による語り伝え(口承文芸)という性質が重要である。①生きるための知恵をテーマに、②登場する人物は役割として類型化され、③語り中心に必要な部分だけが描写される(会話やエピソード)ことが多い。さらに④ストーリー展開・構成のおもしろさ、⑤独特の文体のリズム(語りの特色、生命や労働のリズムとも言われる)、⑥歴史・文化固有のイメージ(動物や植物、人物等の設定)が描かれる(①～⑥はテキスト形式から見た特質論)。

「生きるための知恵の要素」とは地蔵信仰の大切さ(「かさこ地蔵」の報応譚)や協力・連帯の重要性(「おおきなかぶ」)、論理的な思考や発想の大切さ(「吉四六話」)等がある(注4)。人物はおじいさんやおばあさん、吉四六等として役割として設定される。

また、その国固有の伝統的な背景(歴史や文化等)の特質は、例えば鼠(日本における鼠浄土、ロシアにおける知恵等)、お正月信仰(「かさこ地蔵」)、日本独

特の狐や狸のイメージ等である(本稿で扱った「ばけくらべ」等)。これらはいわゆる「神話」が国家や国づくりの由来・起源、神々・英雄伝説を語る場合とは異なるテキスト形式の特色である(詳細は略)。

(2) 「伝統的な言語文化」と昔話教材の授業

〔伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項〕では、昔話は小学校低・中学年で指導する事項となっている。(1)で述べたようなテキスト形式を踏まえると、単に音読や読み書かせで終わらせるのではなく、巨視的には「生きる知恵」や「ものの見方・考え方(思考や発想・論理の型、伝統文化・表現の型)」に気付かせることが教材を生かすことである(注4・5)。

昔話を「読む」楽しさと方法の習得・活用によって、日本人としての(民族・庶民の)アイデンティティの形成を知るとともに、小学校段階でそれらをどう読み解き、自分はこれからを生かしてどう生きるかという創造的な学び、批評的な学力育成につながる学習となる。

(3) 小学校、中学・高校への「学びの系統性と評価」

高校1年における「国語総合」(必履修科目)では社会人としての基礎・基本、日本人としてのアイデンティティの基盤としての教科といった重要な言語能力・コミュニケーション能力、リテラシーとしての位置づけがなされている(注5)。

また、「話す聞く」「読む」「書く」の三領域(一事項)との相互の関連性を図ることが重視されていること等を考慮すると、昔話教材を扱う場合でも小学校6年・中学3年段階、さらに高校1年段階での「伝統文化(古典)」の授業の到達目標(評価規準・基準)を明確にしたところから国語科学習を構想していく必要があるのではないかと考える。

特に、高校生や大学生も含めた日本の児童生徒の学力面での課題とされる「読み解く学力」と「書いてまとめる、一貫した論理で構成する」学力、判断力・評価する力等と関連させた授業開発が求められる。

(4) 能力・学力形成と「伝統的な言語文化」の授業

「自分の考えの形成」「限られた字数や条件での論述力」等の弱さが全国学力学習状況調査(特に、全国学力テスト・B問題)や各種調査で指摘されてきている。この要因についての考察の視点は多様だが、習得から活用へのスモールステップの授業、つまり「自分の解釈・判断」を持ち「論理的に記述する力(話す聞く)」、自らの「学びを意味づけ、汎用的な学びに生かす視点を自覚させる(メタ認知化)」指導が未定着であることが大きな要因ではないと思われる。

昔話教材の授業でも「思考力・判断力・表現力等」の課題解決能力につながるような活用型学習を基軸に系統性を意識した授業、汎用的なカリキュラム開発が行われることが児童・保護者への公的責任を果たすことになると思われる。本稿は小学校中学年を事例に、こうした点への一つの問題提起を行ったものである。

資料1：「習得」から「活用」「探究」までの段階的な学習過程（小3「ばけくらべ」4時間完了）

段階	時	主な学習活動	身に付けさせられる言語力と指導・支援
習得1（導入・基礎学習）	1	1 昔話クイズをする。 2 昔話の学び方を理解する。 3 教師の読み聞かせを聞く。 4 場面の移り変わりや、情景を想像しながら音読する。 5 「自分の考え」をもつ観点を意識して「ばけくらべ」を読み、感想を書く。	1 昔話への興味・関心を高めさせる。 2 昔話を学ぶ意義や読むポイントを示す。 3 読み聞かせや音読後に、おもしろいと思った場面や不思議だと思った場面等について、自分の考えをもたせる。 →学習シート1
習得2（基本学習）	2	1 「ばけくらべ」のあらすじを理解する。 2 2回の「ばけくらべ」について考える。 3 「ばけくらべ」のメッセージ（日本人のものの見方、考え方）を理解する。	1 「ばけくらべ」の全体の構成をつかませることによって、出来事の変化をとらえさせる。 →学習シート2 2 勝敗はどうか、なぜ負けたのかをまとめさせる。 3 たぬきときつねそれぞれの行動を通して示される「メッセージ」について考えさせる。 (1)たぬき→仲間と知恵を出し合って何かを成し遂げる。 (2)きつね→思い込みで行動することはよくない。 →学習シート3
活用1（発展的学習）	3	1 たぬきときつねが、その後どうなったかを想像しながら「ばけくらべ」の後日談を書く。	1 後日談を書く視点として以下の3ポイントを示し、それらを踏まえながら書かせる。 (1)山に帰ったきつねのその後 (2)ばけくらべに勝ったたぬきたちのその後 (3)きつねとたぬきのその後の関係 2 書き出しと結句を示し、三つの視点を踏まえた記述になるようにする。 書き出し ・「山に帰ったきつねは…」 ・「ばけくらべに勝ったたぬきたちは…」 ・「その後、きつねとたぬきは…」 結句 「めでたし、めでたし」 →学習シート4
活用2（交流・発信学習）	4	1 発表会をして、「後日談」の交流をする。 2 友達の記事に対して、自分の考えをもち、相手に伝える。（共通点、相違点、エピソードの選び方等）	1 発表会をして、「後日談」の交流をする。 2 友達の発表に対して、自分の考えをもち、相手に伝える。（共通点、相違点、エピソードの選び方等） →学習シート4
評価・一般化	4	1 学習を通して分かったことや考えたことを振り返る。	1 学習を振り返り、自己評価させることを通じて、学習したことを一般化する。 2 探求型学習への発展を意識させる。例：「同じ構成の昔話を読む」「多読する」「再話を読み比べる」「地域の昔話を読む」「だれかに読み聞かせる」等→振り返りシート

資料2：「習得」から「活用」「探究」までの段階的な学習過程（小4「茂吉のねこ」4時間完了）

段階	時	主な学習活動	身に付けさせられる言語力と指導・支援
習得1（導入・基礎学習）	1	1 昔話クイズをする。 2 昔話の学び方を理解する。 3 教師の読み聞かせを聞く。 4 場面の移り変わりや、情景を想像しながら音読する。 5 「自分の考え」をもつ観点を意識して「茂吉のねこ」を読み、感想を書く。	1 昔話への興味・関心を高めさせる。 2 昔話を学ぶ意義や読むポイントを示す。 3 読み聞かせや音読後に、おもしろいと思った場面や不思議だと思った場面等について自分の考えをもたせる。 →学習シート1
習得2（基本学習）	2	1 「茂吉のねこ」のあらすじを理解する。 2 「化け物づくしの野原」の象徴性と「風」の役割を考える。 3 「茂吉のねこ」のメッセージ（日本人のものの見方、考え方）を理解する。	1 「茂吉のねこ」の全体の構成をつかませることによって、出来事や場面の変化（現実→異界→現実）をとらえさせる。 →学習シート2 2 野原にいる「化け物」の正体は、供養されずにさまよっている様々なものの靈魂であることとおさえる。 3 “風”が「化け物づくしの野原」（異界）に入り込むきっかけとなっていることをおさえる。 4 2の学習を踏まえ、「茂吉のねこ」を通して伝えたい「メッセージ」について考えさせる。 ・生き物の命には魂があり、粗末にしないで大切に扱うこと。 →学習シート3
活用1（発展的学習）	3	1 場面や人物、表現の良さやおもしろさを「紹介文」にまとめる。	1 「はじめ（「茂吉のねこ」の紹介）」「なか（場面や人物、表現のおもしろさ）」「まとめ（「茂吉のねこ」の良さ）」「おわり（自分の考え）」の構成で書かせる。 →学習シート4
活用2（発信・交流学習）	4	1 発表会をして、「紹介文」の交流をする。 2 友達の記事に対して、自分の考えをもち、相手に伝える。（個性的な着眼点や表現、読みの生かし方や自己の生き方）	1 発表会をして、「紹介文」の交流をする。 2 友達の発表に対して、自分の考えをもち、相手に伝える。（個性的な着眼点や表現、読みの生かし方や自己の生き方） →学習シート4
評価・一般化	4	1 学習を通して分かったことや考えたことを振り返る。	1 学習を振り返り、自己評価させることを通じて、学習したことを一般化する。 2 探求型学習への発展を意識させる。例：「同じ構成の昔話を読む」「多読する」「再話を読み比べる」「地域の昔話を読む」「だれかに読み聞かせる」等→振り返りシート

〈注 記〉

- 1 新学校教育法で重視された「伝統文化の尊重」、戦後以降、初めて明記された「学力の3要素」や学習指導要領解説「国語編」(文部科学省2008年)、また次期学習指導要領の骨格となる「21世紀型能力(試案)」については『社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原則(報告書5)』(国立教育政策研究所2013年)、『資質や能力の包括的育成に向けた教育課程の基準の原理(報告書7)』(同2014年)等、参照。
- 2 佐藤洋一(研究発表、及び要項集)「批評的・創造的な学びの授業開発—テキスト形式に着目した21世紀型学習—」第127回全国大学国語教育学会・筑波大会(2014年11月9日(日)、筑波大学)、「全教科・活動の中核としての『国語科習得・活用型学力』の開発と授業モデル—」『国文学言語と文芸 第129号』(国文学言語と文芸の会2013年)、佐藤洋一・有田弘樹「伝統文化(古典)における「習得・活用」の授業開発」『愛知教育大学研究報告61輯(教科教育編)』(2012年)、等を参照。なお、昔話研究には、柳田国男、小澤俊夫、松谷みよ子等の他、プロップ『昔話の形態学』(水声社1987年)、河合隼雄『昔話の深層』(講談社文庫1999年)等、既に多くの文献があり示唆を受ける点も多いが教育実践研究・学習過程論、ローファンタジーの構成論、系統性・テキスト形式論等の観点は見られない。
- 3 佐藤洋一編著『国語科「習得・活用型学力」の開発と授業モデル4巻』(明治図書、2011年)、同「学ぶ楽しさ、教える楽しさ」『教育と医学2014年5月号』(慶應義塾大学2014年)、同連載「論理的思考力・表現力の鍛え方」『国語教育』(明治図書、2010年4月～2011年3月)、同(講演資料)「国語科『習得・活用型学力』のステップと授業改革—『論理的思考力・判断力・表現力等の学力を鍛える』指導過程モデル」(2010年)。
- 4 昔話(伝承物語)における「生きるための知恵」のメッセージを指導することは、いわゆる「徳目的な読みの一方的な押し付け」ではなく伝承物語本来の読まれ方、特質のポイントを現代に生きる児童に「習得・学び方」の観点として提示するためである。これらのメッセージの習得の後、自分の立場や観点、生活経験との関わりから読書レポート・批評(後日譚はその一例)等として活用させ、多様な解釈と判断、評価をさせていくためである(ベッテルハイム『昔話の魔力』評論社1978年、リュウティ『昔話の本質』ちくま文庫1994年等参照)。
- 5 昔話や古典指導とアイデンティティの形成の論点はややもすると国家的イデオロギーの無批判な受容と授業化と受け取られかねない面がある。本稿では学習指導要領の趣旨を生かすとともに、戦後教育におけるアイデンティティの2側面(国家的イデオロギー・ナショナリズムと、日本・共同体に伝承されてきた規範や精神、倫理的な感覚の継承)のうち、後者を意図している。昔話(伝承物語)の授業では文学としての教育的側面と戦後民主主義の獲得と引きかえに希薄化された日本人の規範意識や共同体に伝承されてきた倫理意識・価値観に気付かせるという面の授業開発、系統的な授業論もまた必要ではないか(半藤一利他『占領下日本』筑摩書房2009年、秋尾沙戸子『ワシントンハイツ』新潮社2009年、浜野保樹『偽りの民主主義』角川書店2008年等、参照)。

〈主な参考文献(注記を除く)〉

- 1 学習指導要領・新しい学びの授業開発文献等
 - (1)『評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料(小学校国語)』(国立教育政策研究所2011年)、水戸部修治編著『小学校国語科学習指導案パーフェクトガイド(全3巻)』(明治図書2014年)、同『小学校国語科授業&評価パーフェクトガイド』(同2013年)、赤堀博行『道徳授業で大切なこと』(東洋館出版社2013年)、河合塾編著『「深い学び」につながるアクティブラーニング』(東信堂2013年)等。
 - (2)三宅はなみ監訳(グリフィン他編)『21世紀型スキル』(北大路書房2014年)、立田慶裕『キー・コンピテンシーの実践』(明石書房2014年)、『学習科学ハンドブック』(培風館2009年)、コルトハーヘン編著『教師教育学』(学文社2010年)、伊藤守他編『アフター・テレビジョン・スタディーズ』(せりか書房2014年)。
- 2 研究・実践文献等
 - (1)鈴木悟志「メディアリテラシーにつながる伝統文化理解の学習」『言語技術研究2』(さくら社2012年)、伊藤清英「古典の価値や表現の特質をふまえ、系統的な学習を展開する」『言語技術教育21』(明治図書2012年)、松木尚美「昔話の『読み方』の基礎・基本から発信へ」『教育科学国語教育2008年12月号』(同)、左近妙子「民話を「伝統」と「ファンタジー」の視点から読む」『言語技術教育21』(同2012年)等。
 - (2)千崎晶美「学習過程の明確化で『伝統的な言語文化』を授業化する」『言語技術教育21』(同2012年)、蔭山江梨子「中学・高校における古典指導の開発」『教育科学国語教育 臨時増刊』(同、2009年5月)等。
 - (3)吉川和良「現代の“豊かさ”を互いに学び合う国語科授業の開発」(日本国語教育学会「第74回国語教育全国大会(中学校・話すこと・聞くこと)」発表資料2011年)、松山宜申「国語科古典学習を例にした全教科・活動の中核となる言語力・活動・評価開発」(同学会「第75回同大会(中学校・古典)」2012年)、加藤洋佑「『思考力・判断力・表現力等』を育てる鑑賞文指導」(同学会「第76回同大会(小学校・言語文化等)」2013年)等。
- 3 昔話・民話、古典教材に関する主な文献等
 飯島編『民話の世界(日本文学研究資料新集10)』(有精堂1990年)、柳田国男『日本の昔話』(角川学芸出版2013年)、小堀桂一郎『イソップ寓話(中公新書)』(1978年)、花田修一監修『伝統的な言語文化の学習指導事例集1~4』(明治図書2011年)、田中洋一『小学校古典指導の基礎・基本』(図書文化2011年)、稲田浩二他編『日本昔話ハンドブック新版』(三省堂2010年)、同編集代表『世界昔話ハンドブック』(同2004年)、巖谷國士『シュルレアリスム』(ちくま文庫2002年)、今井編著『絵本とイラストレーション』(武蔵野大学出版局2014年)等。

【付記】本稿は第77回国語教育全国大会(日本国語教育学会)「小学校中学年・言語文化等分科会」2014年8月9日(東京都品川区立小中一貫校品川学園)での室賀美紀(佐藤洋一)による研究発表を骨子としている。本稿における資料・学習シートは全て自作によるものである(使用イラストは許諾済)。なお、誌面の関係で学習シートとその活用の仕方、小学校における実践の詳細については、割愛せざるをえなかったことをお断りする。

(2014年11月19日受理)