さざなみ国語教室
第447号　2019年6月25日
発行者代表　吉永幸司
連絡先　大津市柳川2-11-5
TEL 077-522-1008
発行所　滋賀児童文化協会
NPO 現代の教育問題研究所

野村芳兵衛の綴方教育を通して考える現代の学校教育

冨澤　美千子

野村芳兵衛(1896年-1986年)は、私立池袋児童の村小学校(1924年4月-1936年7月)において訓導と主事を務めた、大正自由教育の代表的実践家である。野村は、1929年に創刊された雑誌『綴方生活』の同人であり、当時の綴方教師たちに多大な影響を与えたことでも有名である。

野村は、学校教育における教科学習は、「読書科」と「生活科」の二つの枠組みに分けられると考えた。「読書科」は「大人の文化の伝達」、すなわち知識をつけることであり、教科書がある「本を読む学習」である。「生活科」は「子どもの文化の観察」、すなわち自分で経験して考えることであり、教科書がない「本を作る学習」である。

1910年以降、日本に綴方教育が現れ、多くの教師たちがこれを教育方法として取り入れていった。その目的は大部分、文章表現の指導であった。そのため、綴方教育は、国語科綴方の時間に行われることとなった。野村の言葉で言うと「読書科」である。しかし野村は、文章を綴る綴方教育は、「生活科」であると考えたのである。

野村は、「綴文以前に綴文欲求がある」と述べている。つまり、書きたい気持ちが子どもたちに生じることが大事だと考えた。その綴りたい気持ちは生活にある。彼は、「生活のおもしろさが、直ちに文のおもしろさになる。従って、おもしろい文が書けるかどうかは、一におもしろい生活があったかどうかにかゝってゐる」と言う。特に低学年の子どもたちは、「生活欲求」と「綴方欲求」とが密接な関係にあることを主張した。また学級の中で書きたいという気持ちは高め合うものであり、一人一人ではまるで「鉢植の植物」であるところを「学級という仲間の生活土壌」へ下ろしてやることが必要であると言う。そのために野村は、「先づ最初に子供達に語らせる。話しかける。そして聞く。聞きながら、又問ひかける」とするのである。落ち着き安心して「綴方欲求」を持つためには、「話すこと」から「書くこと」へと発展させる学級の「仲間作り」が重要であると考えたわけである。

現代の学校教育は、野村の言うような「読書科」と「生活科」のバランスが崩れているのではないだろうか。教師と子どもたちが一緒に「本を作る」ことや、子どもが自ら自分の「本を作る」時間がどれだけあるのであろうか。学校でしか実現できない教育についてあらためて考えていきたい。

（横浜美術大学　教育課程）

さざなみ

▼文章を書く力を育てる上で大事なことにひとつに「指導のことば」がある。先行実践として昭和時代に滋賀県の作文教育を支えてきた『近江の子ども』に学ぶことが多い。成果として継承されたのは、読み手が受け入れること、書いた子どもが指導のことばに納得できること、次も表現したくなることである▼学習指導要領は「主体的・対話的で深い学び」ができる子どもを育てることを大事にしている。アクティブラーニングから始まる指導要領改訂の過程で様々に議論が生まれ事例が発表された。特に、「対話」については、ペア学習、グループ学習や3人がいいか、円卓方式がいいなど熱い議論や実践がなされた▼「指導のことば」という視点で考えるとすれば「「対話」には、先ず、話し手のことばを受け入れる気持ちである。そして、自分の考えを伝える方法である。互いに話題についての相互理解が前提である。このことまでは多くの教室で実践されている。が、「納得」という面から考えると曖昧さを感じる▼「振り返り」という学習活動が一般化し、定着したきたように見える。が、その内容は教室室により多様。「納得」の形が定まらないので次の対話への意欲が伝わってこないこともある。「納得」の視点から「対話」をみていくと「思考」がキーワードになるように思える。

（吉永幸司）

ダウトゲーム

勝矢　真一郎

ダウトとは、「ウソだ！」という意味である。トランプでもダウトゲームというものがあり、これがなかなかおもしろい。「ダウト」を読み物教材に適用すると、おもしろい取り組みができる。教師が、教材文を読みながら「ウソ」を交えるのである。そのウソを子どもたちが見つけたら、「ダウト！」と指摘するだけの、いたってシンプルなゲームである。このゲームには以下の良さがある。

①言葉一つひとつの、細かなところまで覚えておかないとウソを見抜けないため、子どもたちが教材文を何度も読み返して、言葉にたくさん触れるようになる。
②教師の意図的な間違いによって、注目させたい言葉を自然な流れで取り上げて、考えさせることができる。
③単純に楽しい。

①については、音読活動と組み合わせることもできる。ダウトゲームの直前に、音読を一度だけできるなどのルールにしておくと、子どもたちは「言葉一つひとつを噛みしめながら」意識的に音読をするようになる。また、事前予告しておくだけで、休み時間や家庭でも、自主的に音読してくる子がおり、教材文に慣れ親しむという側面からも、かなり有効なゲームである。やる気のある子は、このゲームによって全文を暗記できるレベルに到達することもあるのだ。

②については、「たんぽぽのちえ　光村図書2年」をもとに例をあげてみる。たんぽぽの花のじくが、「ぐったりと、、、たおれてしまいます」という文を「ばたりと、、、たおれてしまいます」に変えることで、「ダウト！」と言った子どもたちに、どこがおかしいのか、「ぐったりと」と「ばたりと」では、同じ倒れる様子でもどのように違うのかを考えさせるのである。ゲーム中の自然な流れの中で、言葉を意図的に取り上げることができるので、言語感覚を養うことにも非常に優位性がある。教師が事前に注目させたい言葉を考え、どのように間違えるのかを考えておくことで、より効果が高まるだろう。

そして、なにより③が一番重要である。このゲームは不思議と「難易度を上げても、それに比例して子どもたちの意欲が上がってくる」という特性をもっている。子どもたちは、こちらが思っている以上に、読むことや、言葉に触れることが大好きなのだということに気づかせてくれる瞬間でもある。国語の苦手な児童も、どんなに勉強嫌いのあの子も、みんなと一緒に参加できるこのゲームは、私のクラスの鉄板となっている。

シンプルだけど奥が深いダウトゲームで、子どもたちと言葉の勝負・・・・してみませんか。

（甲賀市立伴谷東小学校）

しあわせ

弓削　裕之

さざなみ第四四六号に掲載された、川端由紀先生の「学級会による自治能力の向上」は、改めて学級活動について考えるきっかけとなった。

２年生になって初めて給食を全員が完食できた日、子どもたちに「何かお祝いがしたいですね」と投げかけ、「給食完食お祝いパーティー」を企画することになった。学級会でお楽しみ会の企画をすることは、１年生の時に経験している子どもたちである。さっそく開かれた学級会では、様々な遊びが提案された。発言の声がいつもより大きくなることは、毎年感じている。「自分たちのこと」について話しているからだろうか。声も表情も生き生きとしているのだ。多数決で選ばれた遊びは、「宝探しと迷路を合体した遊び」だった。準備などのハードルが高い遊びだったが、実現すれば大きな達成感があるだろうと思い、子どもたちに任せることにした。「先生は、みんなからお願いがあるまでは何もしません」ということだけ、約束した。

どう動いていいかわからない様子だったので、もう一度学級会を開くことに。その時は、迷路はどうやって作るか、宝箱はどのようなものを用意すればいいかなど、より具体的なことを相談し合っていた。その甲斐あってか、学級会後に、いくつかの迷路案が書かれた紙が提案された。当日ゲームに参加するのではなく運営側にまわりたいという児童が何人かいたので、その子たちを中心に休み時間を利用して計画を進めた。準備は一部の子でなく全員が参加できるよう、宝箱の中の宝物をみんなで作った。

迎えた当日、教室には机を使った迷路ができあがった。「おめでとう」の看板や紙吹雪など、宝箱にたどり着いたクラスメイトを喜ばせるしかけがたくさん用意されていた。たくさん作ったため余った折り紙の宝物は、後日子どもたちの手でみんなに配られた。

わたしは、今日おたのしみかいをしました。きゅうしょくかんしょくパーティー、と言ったほうが正しいかもしれません。《たからさがしめいろ》をしました。とてもたいへんでした。立つ、うつぶせ、立つ、うつぶせ・・・いそがしくても、トラブルがあっても、〇〇さんたちとがんばりました。でも、いいこともいっぱいあるんです。はなしあってやるから、ともだちができます。人ときょう力する力もつきます。そして、そして、あそぶ人のえがおが見られる！（しあわせ。）そうおもいました。おたのしみかいがなければ学ぶことができなかったことがたくさん学べ、今、ほんとうにしあわせだとおもいました。

《しあわせなおたのしみかい》と題して書かれた日記である。以前は、「休みじかんはひとりですごしました。ひとりの子のさみしい気もちがわかりました。」と日記に書いていた子である。

その後も週に一度は必ず学級会を開き、クラスの課題などについて話し合っている。自分たちで乗り越えた経験は、指示されてできた経験よりも、生きた力になると信じている。

（京都女子大附属小学校）

優しさの花を咲かせよう

伊庭　郁夫

現在、社会福祉法人「虹の会」「大地」で第二の人生を送っている。

男女二十五名、二十代から七十代の利用者のみなさんが「土づくり」「花・野菜作り」「メンテナンス」「アルミ缶回収や缶仕分け」「シール作業」などの仕事に汗を流している。

日々、笑ったり泣いたりストレートに感情を出し、その純真な心に元気をもらうことも多い。

私が、用事で休むと
「寂しかったは」
「明日は来るの」
また、少し腹痛があると早くに治っていても
「お腹大丈夫」
と聞いてくれる。

この優しさを、より広げ職場全体が温かい雰囲気になることを願い人権学習に取り組んでいる。

一回目は、言われて嬉しい「ぽかぽか言葉」を紹介しあった。

そして、二回目は大型絵本「花咲山」を語り「優しいことをすれば花が咲く」ことを確認して、実生活の中で「優しさ」を感じたことを発表していく。全員の優しさを確かめるため、グループごとに事前に職員に「優しさ」を考えてもらう。

・送迎車の中で、シートベルトがうまくできないとき〇〇さんが締めてくれる。
・毎朝、日めくりカレンダーをめくったりカーテンを開けたりしている。
・トイレのスリッパを揃えている。
・気がつくと、旧施設の掃除をしている。

これらの「優しさ」を色とりどりの画用紙に書く。模造紙に墨を塗り人権学習をした後も日々張り出していく。

どんどん花が咲き乱れ、模造紙が一杯になる。

「たくさん、優しさの花が咲きましたね」

利用者も嬉しそうである。目に見えて花が増えていくので一目瞭然である。

平成が終わり、令和になったのを機会に更に模造紙に墨を塗って継続する。

「伊庭さん、作業棟のスリッパ揃えといた」
「ありがとう。忘れないようにすぐ書くは」
このように、自分で言いにくる場合や
「食堂の椅子を入れるのを手伝ってくれました」
「作業の始まる前に軍手を準備してくれた」
のように他の職員が記入する場合がある。

「優しいことをした人も素晴らしいし、人の優しさを見つける人も素晴らしい」
と私はつぶやいている。

「なるほど」と思ったところを交流することで深める説明文の学習

蜂屋　正雄

6年生の説明文「笑うから楽しい」「時計の時間と心の時間」（光村図書）に取り組んだ。

どちらの教材文も題名から目を引き、「はじめ、中、おわり」の構成が明瞭、かつ、「はじめ」に話題提供、「おわり」に筆者の主張が述べられている。

筆者の主張が「はじめ」と「おわり」に書かれていることは知識として教え、「中」の事例から筆者の意図と自分の思いを発表「はじめ」と「おわり」に書かれていることだけでも、著者の主張は「わかる」が「中」に書かれている事例を読みとることによって「なるほど」と納得できるのではないかと語りかけ学習を進めた。

子供たちは意見交流となると様子を見ることが多いが、自分の考えはノートには書ける。そこで、「中」で著者が示す事例で「なるほど」と思ったところを交流することを学習活動の中心にすえようと考えた。そこで、4人で1人1分ずつ話すよう提案した。それまで様子を見ていた子もそれぞれ「なるほど」と思うところを話しはじめた。次に、それぞれの見つけたことを伝えるだけでなく、似たところや比べられるところがあれば、前の発表者に続けて話すように指示したところ、4分間の後半になるほど内容が深まっていくようになった。話し合いの後半では『「社会を成り立たせているのが「時計の時間」なのです。」というところになるほどと思いました。みんなの「心の時間」の進み方がいろんな原因で違っているので、時計の時間がないとバラバラになってしまうと思ったからです。』という発表に付け足しの意見も出て、事例の有効性を共有することができた。

1人1分という形式は話しやすかったようで、学習感想にも「自分の意見も言えて、友達の意見も聞けるのでよかった。」「1分間で終わるので良かった。」と、交流の手段としては適したもののようであった。また、話すことが苦手な子の番では、まわりの子が「あ、おんなじ」「ぼくも好きなことしてる時はすごい早く感じる。」など、言い淀んでいる間を埋めるように場をつなぐような話をする姿も見られた。

1分間発表と名付けたこの交流の方法は、この次の単元の「学級討論会をしよう」という、グループの意見交流や道徳科など他の学習の場面でも有効に機能している。理想としては、1人の時間を決めることなく同じように全員が話すことであるが、身につけた学習方法として活用し、話し合いを活性化させていきたい。

（草津市立矢倉小学校）

新しい出会い　新しいチャレンジ

西村嘉人

今年度は、特別支援学級の担任をさせていただいている。在籍は五年生の女子児童一名である。昨年度、交流学級の担任をしていたので、初めての顔合わせではない。

しかし、在籍一名の学級で何をどのようにすればよいのか迷うばかりの二ヶ月。最近少し明かりが見えてきた。

前担任が残してくれた「一日のふり返り」を担任して以来続けている。帰りの会の時間を使ってホワイトボードに一日の生活を振り返って作文を書く時間である。

四月十一日（木）

昼休みに、わたしと幸乃ちゃんとねねちゃんとゆのちゃんの四人でカロムをしました。ちょっとだけむずかしかったけど、カロムができてうれしかったです。

四月十六日（火）

五、六時間目のとき、花の絵をかきました。花の絵はちょっとだけむずかしかったけど、じょうずに絵をかいて、とてもうれしかったです。

四月二十四日（水）

三時間目のとき、ジュリア先生といっしょに英語をしました。さいしょに〝How many ～s？クイズをしました。ちょっとだけ数を数えるのがむずかしかったけど、あとからはだんだんなれてきてうれしかったです。さいごに数あてをしました。みんなとできてうれしかったです。

わずか五分ほどの時間ですらすらと書く彼女の文章が面白くて毎日の記録に書き写し、それを学級通信として保護者にお伝えすることにした。（傍線は今回の原稿で付け足したものである）パソコンに打ち込んでみると彼女の文章のパターンが見えてくる。

ところが、時々このパターンが変わる。右の文章では「うれしかったです」で終わらずにもう二文付け加えている。

五月七日（火）

音楽のとき、「こいのぼり」と「すてきな一歩」を歌いました。きれいな歌でうれしい気持ちでした。

給食を食べてすぐに図書委員の仕事をしたので大変でした。

さらに右のように「うれしい気持ちでした」と言葉が変化し、さらに段落を変えてもう一つ話題と付け足して文章を終わっている。

五月十六日（木）

森田先生といっしょにみんなで体育をしました。さいしょに鉄ぼうをしました。前回りはできたけど、さかあがりはちょっとだけできてきました。さいごに「ねことねずみ」のゲームをしました。「ねことねずみ」はちょっとだけややこしかったです。

彼女の文章パターンを考えると「さいしょに」「さいごに」という言葉を使うのは数少ないのだが時々出てくるようになった。しかも、徐々に文章が長くなってきた。

五月三十一日（金）

五、六時間目のとき、西嶋先生とみんなと一生に図工をしました。「すみっこぐらし」のパズルを作りました。糸のこぎりを使いました。ちょっとだけむずかしかったけど、後からはだんだんなれて、じょうずに切れてうれしかったです。

毎日彼女のふり返りを書き写しながら小さな変化を楽しんでいる。たくさんある一日の出来事の中から何を選ぶのか、どのような書きぶりで表すのか、を楽しんでいる。

語彙を増やすために取り組み始めた「擬音語、擬態語」を文意と組み合わせる遊びや国語辞典を使った言葉集め遊びなどの効果はまだまだ出ていないが、いつかきっと使えるのではないかと期待している。ゆっくり一人と向き合いながら、日々の僅かな変化を見逃すまいと毎日の記録を積み重ねている。彼女の文章ではないが「だんだんなれてきて」楽しくなってきた。

（彦根市立稲枝西小学校）

編集後記

▼五月例会（四四六回）提案は蜂屋さん（矢倉小）研究教材は「笑うから楽しい・中村真」「時計の時間と心の時間・一川誠」（6年・光村）提案内容は二つ①目標を「知識・技能」と思考力・判断力・表現力」から教材を分析し指導内容を具体化する②子ども達の「主体的・対話的で深い学び」につながる学習計画をたてる▼単元名「筆者の意図をとらえ、自分の考えを発表しよう」を、筆者の意図と自分の考えを持つという面から教材を分析。手がかりは「教材の文章構成」と「学習の手引き」▼「笑うから楽しい」には次の問いがある。「筆者の考えはどの段落にあるだろうか・筆者はどのような事例をもとに考えを述べているだろうか・あなたは、この文章を読んで、どう思っただろうか。自分の経験をふり返りながら考えよう」この問いの意図は文章の構成・筆者の考えと事例という知識技能の学習内容である。その理解をもとにした学びである。この学びを「笑うから楽しい」で生かすと教材のつくりである▼主たる学習内容を教える部分の強化と事例について考えを持つことができた。グループの話し合いでは「事例になっとく」をキーワードに全員参加の原則を徹底することにより、学習活動の満足度が高くなったという実践の提案であった▼子ども主体になる部分を自覚させる授業像の創造を学び合った。▼巻頭には、冨澤美千子先生から、玉稿をいただきました。深謝。（吉永