

# 読書へのアニメーションの 実践に関する研究

中谷陽子・生野金三・豊澤弘伸・生野桂子・北村好史

A Study of Reading Animation for Practice

Yoko Nakatani, Kinzo Shono, Hironobu Toyosawa, Keiko Shono and Yoshifumi Kitamura

## I はじめに

文部科学省は、平成13年12月に「子どもの読書活動に関する法律<sup>(1)</sup>」が公布・施行されたのを踏まえ、「子ども読書活動推進基本計画<sup>(2)</sup>」を策定し、学校図書館、公共図書館の充実、学校・地域・家庭が連携協力した読書活動の推進、司書や司書教諭の養成等の関連施策の一層の充実を図っていくとしている。その中の「第3 子どもに読書活動の推進のための方策」の項には、読み聞かせやお話し会などの活動を実施<sup>(3)</sup>し、幼児期から絵本や物語などに親しむ活動を積極的に行うよう、教員、保育士、保護者等の理解を促進し、そして子どもの読書の機会が多くなるように工夫する<sup>(4)</sup>とある。ここでは、読み聞かせ等によって指導者である教員が楽しみを供給して子供達の読書意欲を図る指導を強調し、しかもそうした機会を幼児期の段階より積極的に行うといった読書指導が重要視されている。

読書指導といえば、まずもって子供が読書に興味や関心を抱くような手立てを講じることである。このことは読書指導は読書興味の喚起から始まって読書興味の喚起に終わると言及されていることを念頭に置くと、当然のことと言えよう。その方法として、「読み聞かせ」そして「ブックトーク」「ストーリーテリング」「パネルシアター」等が考えられる。これ

らは指導者である教員等がそれぞれ技能を駆使して、子供に楽しみを供給するところにその特徴が認められる。それが、子供に読書の楽しみを味わわせ、そして読書への誘いとなり読書への導入として大いに役立っていることは言うまでもない。<sup>65</sup>しかし、これらは前述したように、教員等が読書の楽しみを読みや話によって子供に供給するという、言わば「耳からの読書」である故、子供によってはそうした活動に集中できず、物語の世界に入り込むことができなくなっている。こうした子供達は最近頃に増加してきていると言われている。

斯様な課題を念頭に置くと、従来の読書指導の方法だけで対処していくことは難しいように思える。そこで、従来の読書指導の方法に加えて、子供自身が本に立ち向かい、楽しみを自ら創造するような読書指導の方法を導入していく必要がでてくるのである。

子供達に対して読書の興味を持たせると同時に、子供の読む力を伸ばす方法として最近注目されているのが「読書へのアニメーション」である。この「読書へのアニメーション」は、一冊の本の様々な読み方を提示し、子供の読む力を引き出すところにその基礎を置いている。換言すれば、それは子供の読む力を引き出すための戦略<sup>66</sup>(strategy)、「方略」と呼ばれる創造的な遊びによる読書教育メソッドである。斯様な把握の観点より見てみると、「読書へのアニメーション」は読書指導のあり様に一石を投じるものである。以上のことを踏まえ、本論では「読書へのアニメーション」の特徴や構造に触れ、そしてその実践展開のあり様について探ることを目的とする。就中、ここでは「読書へのアニメーション」を指導する際の実践的指導力の育ちについても探ることとする。

## II 読書へのアニメーションの基本的な考え方

### 1 アニメーションの意義

アニメーションは、ラテン語のアニマ (anima) =魂・生命を語源とし、

すべての人間がもって生まれたその命と魂を生き生き躍動させること、生命力・活力を吹き込み活性化させることを意味する<sup>(7)</sup>言葉である。ここでは、人間が本来持っている精神を活性化させ、自ら主体的に生き、発展していく上で必要なエネルギーを作り出す根源的な営みがアニメーションであると捉えている。こうしたことから様々な生活の場面において人間はアニメ（魂）を生き生きわくわくさせながら自発的で集団的な活動を行うことによってより豊かになると言及されるのである。

人間的な生活の創造、その発展にとってアニメーションが重要な要素であるとして着目したのがヨーロッパの諸国<sup>(8)</sup>である。特にフランスで、第二次大戦後、社会発展にむけての文化の力に注目して、国民の文化権の保障にいちはやとりくみ〈社会文化アニメーション〉という考え方を成立させ、イタリアやスペインなどの近隣諸国にも、社会改革の原理として影響をもたらし<sup>(9)</sup>た。このようなアニメーションを逸早く日本に紹介したのが埜上衛である。埜上衛は1986年に『世界の公立図書館』という著述で、

フランスの公立図書館の特色の一つとしてアニメーション（animation）と呼ばれる文化諸活動がある。図書館を活性化するという意味で、あらゆる行事活動を通じて図書館という生命体に、ある精神を横溢させる。<sup>(10)</sup>

とし、アニメーションは延いては創造と知的生産の場として図書館を機能させることができるとしている。埜上衛がアニメーションを紹介したのが契機となり、爾来多くの人がアニメーションを紹介している。その中で1994年増山均は、『ゆとり・楽しみ・アニメーション』という著述で、

「アニメーション」という言葉をうまい日本語に訳すために、いろいろ考えて見ました。「活性化」といってもいいのですが<sup>(11)</sup>

と前置きし、私見によればという前提のもと、アニメーションを子どもたち一人ひとりがあるまま、その精神を自由にのびやかに輝かせながら、生き生きとした生活を築きあげていく過程をいっしょに楽しんでいくこと<sup>(12)</sup>と捉え、それは子供の健やかな成長・発達をうながす〈子育て〉の概念の

一つであるとする。

斯様なことを念頭に置くとき、前述した様々な生活の場において人間のアニマ（魂）を生き生きわくわくさせながら自発的で集団的な活動を行うことによって人間はより豊かになると言及されることも頷けよう。

## 2 「読書へのアニマシオン」の意味とそこで身に付く力

「読書へのアニマシオン」は、スペインのモンセラット・サルトが提唱した読書活動のことである。それは、本を一人で読めない子どもを手助けして、自分一人で本を読んで理解し深く考えて自分のものにすることができる力を引き出すための読書教育メソッド<sup>(13)</sup>である。有元秀文は、この「読書へのアニマシオン」を導入することによって、どんな子どもでも潜在的に有している読む力を引き出し、それを伸ばすことができる（モンセラット・サルトの論を基に）とし、その特色<sup>(14)</sup>を掲げている。

- (1) 本を読まない子どもでも読書に親しむことができる。
- (2) 強制されなくても自発的に本を読むようになる子どもを育てることができる。
- (3) 本を集中して読み、その内容を理解し、自分のものにすることができる。
- (4) 読んだ内容について、相互の意見を聞き合い話し合っ、相互に読みを深めることができる。
- (5) 戦略<sup>(15)</sup>（作戦）によって、批判的思考力と創造的思考力を育てることができる。

有元秀文が「読書へのアニマシオン」で身に付くと指摘している力のいくつかを掲げた。こうした力は「戦略」（作戦）と呼称される創造的な遊び（戦略＝作戦に関する「読書へのアニマシオン」の著書は二冊刊行されている。一冊目<sup>(16)</sup>は25の戦略＝作戦が示されている。これを進化させたの

が二冊目で、75の作戦が示されている。これらの著書には、いずれもどの戦略＝作戦をどのような順序でどのように行えばよいかということが体系的に示されている。)、つまりゲーム的な手法を用いて、アニメードール（戦略＝作戦を行う人をアニメードールと呼称。詳述すれば、アニメードールとは、アニメーションを行うという意で、戦略＝作戦を用いて子供の読む力を引き出す人、つまりゲームを組織し支援する人物のことである。）の支援によって引き出されるものである。

創造的な遊び、つまりゲーム的な手法によってグループで数々の作品の出来事を共有するという体験的な活動が個々人の読みの心を襲（ひら）かせ<sup>(17)</sup>てくれる、この「読書へのアニメーション」は、従来行われている読み聞かせ、ブックトーク、ペープサート、パネルシアター等のように指導者が学習者に読みの楽しみを供給することができ、加えて読みの楽しさも学習者自身が創造することができるようにする読書指導の方法といえよう。

### 3 「読書へのアニメーション」の戦略（作戦）の一般的方法

「読書へのアニメーション」の戦略（作戦）の具体的な実施方法をめぐっては、前述した25の戦略（作戦）にそれぞれ示されている。これらの戦略（作戦）は、詳細にわたっては多少異なるものの、いずれも概ね以下の過程で行われる。有元秀文の論を基<sup>(18)</sup>に述べてみる。

- (1) アニメーションを行う二週間前から当日までの期間に、指定された本を個々人で読む。  
(もし指定された本を読んでいない子供達がいたら、その場でアニメードールが読み聞かせを行う。)
- (2) 読んだ本の内容について、参加者全員で概要を捉える。  
(「どんなお話でしたか。」と子供に問うて、その内容を概観させる。)
- (3) 読んだ本の内容に登場する人物や場面について簡単な話し合いをする。

（「登場する人物で誰が一番好きですか。」「どこが一番面白いですか。」等と問うて話し合いを行わせる。）

- (4) アニマシオンが始まったら、配布されたカードの文、あるいは挿絵を見て、個々人で思いをめぐらす。

（質問カードにしたがって、まずは個々人でじっくり考えさせる時間を確保する。この場面では、読んだり聞いたりした内容を記憶しておくこと、そして集中して読んだり聞いたりすること等が要求される。しかし、「読書へのアニマシオン」には、記憶だけに頼らない戦略＝作戦も多く認められる。それは、次の（5）の内容を見るとより明らかである。）

- (5) (4) を踏まえて、カードに記された質問、そしてアニマドールが尋ねた内容に個々人で答える。

（この場面では、子供達が思考したことを指示にしたがって行動【例えば、戦略＝作戦「物語バラバラ事件」の場合、Bさんに対して「あなたのカードに書かれて文を大きな声で読んで下さい。」と指示し、そして「あなたの読んだカードはAさんの前ですか、それとも後ですか。」と尋ねる。そして、前と思ったらAさんの左隣に、後と思ったらAさんの右隣に立ちなさい。」と指示する。】するのであるが、その際記憶だけで物語の論の展開を考えるのではなく、その論理的な構造を考え、論拠を明確にして順番を決定していくことが問われてくる。つまり、この戦略＝作戦では記憶だけでなく論理的な思考力も要求されるのである。）

- (6) 質問に対して個々人で答え終えたら、参加者全員で話し合っ、相互に読みを深め合う。

（例えば、上記の戦略＝作戦「物語バラバラ事件」の場合、順番を考えて個々人が位置を決めた後、全員で話し合いながら順番を確認させるのである。）

### III 読書へのアニメーションの実際

「読書へのアニメーション」をめぐることは、25の戦略（作戦）<sup>(19)</sup>があるとしたが、そこには「本を読んできるところを学ぶ学習」「本の内容を捉えるための活動」「登場する人物に思いをめぐらす活動」「感想を交流して内容を深める活動」等の特色が認められる。以下にそれらの様相を見てみる。

#### 1 本を読んできるところを学ぶ活動

先に「読書へのアニメーション」を実践する場合、参加する子供達に対して、戦略（作戦）を行うまでの間に（実践する二週間前から当日までの期間に）取り扱う本を予め読んでおくように指示しておくとした。このように「読書へのアニメーション」では、まず本を読むことから始めるのがその本質である。これは、我々が現在読書指導において行っている読書の仕方、あるいは読書への誘い等といった読書の世界の入り口に子供を立たせる方法と大きく異なる点である。取り扱う本を子供達が読んでいなければ、戦略（作戦）に参加することができないし、また楽しい体験活動を行うことができないのである。ここで重要なのは、読書を強制せずに、子供自身が自分の意志で戦略（作戦）に参加するか否かを判断し、そしてその意志があれば主体的に本を読んできるところを指導していくことである。勿論、本を読んでいない子供がいれば、読み聞かせを行うのである。

読書は飽く迄も個人的な営為であり、そして個人的な読みに始まり個人的な営みに戻るのが読書そのものの本質<sup>(20)</sup>である。斯様なことを基盤に、我々は読書指導においては、主体的な読書人を育成しなければならない。

「読書へのアニメーション」では、まず子供達が本を読んできるところを重視し、どんな子供でも潜在的に有している読む力をアニマードールによって引き出していくことを基盤としている。そして、実践の段階では、創造的な遊び（ゲーム的な手法）の中で、他者との関わりを持ちながら再度取り扱う本を読むことになる。更に、子供によっては面白さを感じて本

を読む。こうして、実際には取り扱う本を三回読む場合もあり得る。

## 2 本の内容を捉えるための活動

まず、本の内容を理解するための活動をいくつか掲げる。それに相当するのは、戦略（作戦）一の「ダウトをさがせ」、戦略（作戦）十二の「物語バラバラ事件」等の活動である。

- 戦略（作戦）1 アニメーター（アニマドール）の読みまちがいを子どもが言い当てるゲーム

「ダウトをさがせ」

これは、間違い探しのゲームである。読み手が間違えて読んだら「ダウト」と言って子供に手を挙げさせる。ここでは、場面を思い浮かべながら話をよく聞くことが要求される。そして、この戦略（作戦）では、「読み間違えるのではないか。」と疑ってかかる批判的な読みの萌芽を育てることができる。

- 戦略（作戦）12 順不同になった文章をもとどおりに並べ替えるゲーム

「物語バラバラ事件」

これは、順序をばらばらにしたカード（話の要所を抜き出してカード化したもの）を話の筋通りに並べ替えるゲームである。ここでは、話の中の前後関係や因果関係を基にしたストーリーの把握が要求される。



### 3 登場する人物に思いをめぐらすための活動

次に、作品に登場する人物の特徴やその存在について思索をめぐらすための活動を掲げる。それに相当するのは、戦略（作戦）2の「これ、だれのもの？」等の活動である。

- 戦略（作戦）2 持ち物の絵を見て登場人物をあてるゲーム

「これ、だれのもの？」

これは、服や持ち物等の絵より、それが登場人物の誰のものであるかを当てるゲームである。ここでは、作品に登場する人物の姿等を基に登場人物を区別し、その特徴を捉える力が要求される。

### 4 感想を交流して内容を深めるための活動

更に、作品の新たな題名を考え、そしてその作品を評価するための活動を掲げる。それに相当するのは、戦略（作戦）11の「ぼくのタイトル、世界一！」等の活動である。

- 戦略（作戦）11 読んだ本に新たにタイトルをつけるゲーム

「ぼくのタイトル、世界一！」

これは、読んだ本の内容を考えて、それに見合ったタイトルを考えるゲームである。ここでは、タイトルを付けるゲームを通して、本のタイトルにはどんな役割が存在するかということについて思索する力が要求される。

以上が「読書へのアニメーション」の25の戦略（作戦）を概観しての特色である。

## 5 「読書へのアニメーション」の実践

以下は、受講生である学生が科目「学習指導と学校図書館」において行った「読書へのアニメーション」の実践の展開例（2006年の集中講義において受講生が作成した「学習指導と学校図書館」のポートフォリオより抜粋）である。

- (1) 戦略（作戦）名 「ダウトをさがせ」
- (2) 対象 小学校の低学年の児童を想定して
- (3) 作品 『ぐりとぐらのかいすいよく』（中川李枝子  
作 山脇百合子絵 福音館書店）
- (4) 時間 20分
- (5) 作品『ぐりとぐらのかいすいよく』の梗概と主題

〈梗概〉 ある日、のねずみのぐりとぐらが、波打ち際で遊んでいるとき、二匹は波に浮かぶびんを見つけた。その中に入っていたのは、うみ坊主からの手紙と地図と浮き袋であった。泳げないぐりとぐらはその浮き袋を使って、地図に描かれていた真珠灯台へ向かった。しばらく行くと真珠洞窟に真珠を落として困っているうみ坊主に会った。ぐりとぐらは洞窟の奥に入ってしまった真珠をとってやり、そしてそのお礼にうみ坊主から色々な泳ぎを覚えてもらうのである。その結果ぐりとぐらが上手に泳げるようになったという物語である。

〈主題〉 この作品は、のねずみのぐりとぐらが困っている友達のうみ坊主を助け、そのお返しに泳ぎを覚えてもらうというほのぼのとした他者への思い遣りを描いた話である。他者の存在に気づき、さりげなく救いの手を差し伸べ、そしてその行為にまた応えるという友達同士の思い遣りの大切さを教えようとしている。

## (6) 活動の特色

最初、子供達はまず絵本を見ながら話を聞き、二回目の読み聞かせ（絵本を見ずに）においてダウトに気づき、それによって内容をより深く理解することができるのである。特に泳ぎの場面では、細かい所までダウトの問題にするので、より集中して聞くように読み聞かせの場面では工夫して展開した。

## (7) 読み聞かせ

### ① ねらい

『ぐりとぐらのかいすいよく』を読み聞かせ、言葉や挿絵に着目させることによって、場面の様子を想像しながら話を聞くことができるようにする。

### ② 用意する物

- ・ 『ぐりとぐらのかいすいよく』の絵本
- ・ ペープサート（ぐり、ぐら、うみ坊主）

### ③ 活動の実際（留意点）

- ア 読み始める前に作品の内容に関する事項をいくつか取り上げ、その内容に興味を持たせる。
- イ 読み聞かせの後にゲームを行うことを予め伝え、挿絵にも着目させながら聞かせる。
- ウ 絵本を読む際、絵本が見易いように提示し、内容の分かり難い場面はペープサートを使用して理解させる。
- エ 場面の様子を醸し出すために必要に応じて歌を歌い、様子を捉えさせる。

(8) 戦略(作戦) 1 ダウトをさがせ

① ねらい

この「ダウトをさがせ」というゲームでは、話を集中して聞くことや話の内容を正確に聞き取ることに加え、挿絵等から視覚的にも捉えることができるようにする。そして、本の楽しさを味わわせ、読み物に興味をもつことができるようにする。

〈ねらい設定の背景〉

『小学校学習指導要領解説編 国語編』の第1学年及び2学年の「C読むこと」の目標に「書かれている事柄の順序や場面の様子などに気付きながら読むことができるようにするとともに、楽しんで読書しようとする態度を育てる。」とある。「楽しんで読書しようとする態度を育てる。」とは、自ら楽しむために読書しようとする態度を指し、このことは、結局生涯にわたって読書に親しむ態度を育てることにつながるのである。

② 用意する物

- ・ 『ぐりとぐらのかいすいよく』の絵本
- ・ ペープサート (かえるおよぎ、ひらめおよぎ、イルカジャンプ、くらげおよぎ、くじらおよぎ、いぬかき、かぼちゃ、いかだ、牛乳パック)
- ・ 泳ぎ方の説明を記した模造紙

③ 展開

過程又は活動とその解説	語　　り　　T=アニメードール C=子供(学習者)
○ 導入	<p>T 皆さん、こんにちは。                      C こんにちは。                      T 今日は、この『ぐりとぐらのかいすいよく』という本を読みたいと思います。(表紙を提示) 皆さんは、「ぐりとぐら」は知っていますか。                      C 知っています。                      T (知っている子供を指して) ぐりとぐらは何の動物でしょうか。                      C ねずみです。                      T はいそうです。ぐりとぐらは「のねずみ」です。それでは、皆さんは、この夏、海水浴に行きましたか。                      C 行きました。                      C 行っていません。                      T 行った人が多いですね。行ってない人もプールでは泳いだことがあるかもしれませんね。このお話ではぐりとぐらも海に行きます。さてさて、そこで一体何が起こるのでしょうか。挿絵も見ながらよく聞いて下さいね。読んだ後皆で楽しいゲームをしたいと思います。それでは絵本を読みます。</p>
○ 読み聞かせ	<p>『ぐりとぐらのかいすいよく』 中川李枝子作                      山口百合子絵</p> <p>のねずみの　ぐりと　ぐらが、なみうちぎわで　あそんでいると、                      「おや、あれは　なんだろう。」                      なみに　ひかるものが　うかんでいます。                      「ぼくたち　およげたら　みにいくんだけどな」                      「あつ、だんだん　こっちへ　くる」</p>

ながれついたのは、とうもろこしの かわを  
おなかへ まいた びんでした。

「これは すてき、ぶどうしゅだ」

ぐりが はなを うごかすと、ぐらは、

「よいしょ」と、ゆすって、

「なかみは ちがうよ」

と、いいました。

「あけてみようか」

「うん、あけてみよう」

ところが、コルクの せんは かたく、びく  
ともしません。

「せんぬき みつけた」

ぐらが さきの とがった かいがらを ひ  
ろってきて ねじりこむと、うまいぐあい、ポ  
ンと、ぬけました。

びんから でてきたのは、

てがみと ちずと うきぶくろ。

しんせつな ともだちへ しんじゅ・とうだ  
いへ きてください。うみぼうずより

「しんせつな ともだちって、ぼくたちのこと」

ぐりと ぐらは、かおを みあわせました。

「うみぼうずって」

「およぎの めいじんに きまってる」

〈以下略〉

○ 読み聞かせ  
終わり

○ 戦略への誘  
い (内容の確認)

T たくさんの泳ぎ方が出てきましたね。皆さん  
覚えていますか。

C 覚えています。

T それでは、ちょっと確かめてみましょう。

(泳ぎ方を書いた紙を提示する。) 今から私が  
泳ぎ方の挿絵を見せますので、それを見ながら  
答えて下さい。

T これは何泳ぎでしょう（「犬掻き」のペープサートを提示）。

C 犬掻きです。

T そうですね。それでは、これは何泳ぎですか（「くらげ泳ぎ」のペープサートを提示）。

C くらげ泳ぎです。

T はい、正解です。（ペープサートに「くらげ泳ぎ」の文字を貼付する。）それでは、これは何泳ぎでしょう（「くじら泳ぎ」のペープサートを提示）。

C くじら泳ぎです。

T そうですね。（ペープサートに「くじら泳ぎ」の文字を貼付する。）それでは、これは何泳ぎでしょう（「バタフライ」のペープサートを提示）。

C バタフライです。

T 正解です。（ペープサートに「バタフライ」の文字を貼付する。）よく覚えていましたね。それでは、次は何泳ぎでしょう（「ひらめ泳ぎ」のペープサートを提示）。

C ひらめ泳ぎです。

T はい、正解です。（ペープサートに「ひらめ泳ぎ」の文字を貼付する。）それでは、後二つの質問です。これは何泳ぎでしょうか（「かえる泳ぎ」のペープサートを提示）。

C かえる泳ぎです。

T 正解です。（ペープサートに「かえる泳ぎ」の文字を貼付する。）それでは、最後の質問です。これは何泳ぎでしょう（「イルカジャンプ」のペープサートを提示）。

C イルカジャンプです。

T 正解です。（ペープサートに「イルカジャンプ」の文字を貼付する。）皆良く覚えていましたね。とても素晴らしいです。

○ 「ダウトをさがせ」の説明

T はい。それでは、これから今読んだこの『ぐりとぐらのかいすいよく』という物語を使って

○ ダウトをさがせの開始

皆でゲームをしたいと思います。今からもう一度『ぐりとぐらのかいすいよく』のお話を読んでいきます。その中に間違いがいくつかあります。間違いを見つけたらすぐに「ダウト」と言って手を挙げて下さい。それでは、1回「ダウト」と言って練習をしてみましょう。さんはい。

C ダウト。

T 声が少し小さいですね。もっと大きな声で言ってみましょう。はい、もう一回言ってみましょう。さんはい。

C ダウト。

T はい。皆よくできました。本番では間違いを見つけたらすぐに「ダウト」と大きな声で言って下さいね。それでは、もう一度物語を読んでいきますので、よく耳を澄まして聞いておいて下さい。

T それでは、読みます。

『ぐりとぐらのかいすいよく』  
のねずみの ぐりとぐらが、なみうちぎわであそんでいると、  
「おや、あれは なんだろう。」  
なみに ひかるものが うかんでいます。  
「ぼくたち およげたら みにいくんだけどな」  
「あつ、だんだん こっちへ くる」

ながれついたのは、とうもろこしの かわをおなかへ まいた ぎゅうにゅうパックでした。

C ダウト。

T そのあなた。

C 「牛乳パック」でなく「びん」です。

T はい、正解です。これは簡単でしたね。続きを読みます。

「これは すてき、ぶどうしゅだ」  
ぐりが はなを うごかすと、ぐらは、  
「よいしょ」と、ゆすって、



「なかみは ちがうよ」

と、いいました。

「あけてみようか」

「うん、あけてみよう」

ところが、こるくの せんは かたく、びくともしません。

「せんぬき みつけた」

ぐらが さきの とがった えんぴつをひろってきて

C ダウト。

T はい。

C 「えんぴつ」ではなく「かいがら」です。

T そう、かいがらでしたね。よくわかりました。続きを読みます。

さきの とがった かいがらを ひろってきて  
ねじりこむと、うまいぐあい、  
ポンと、ぬけました。

びんから でてきたのは、

てがみと ちずと うきぶくろ。

しんせつな ともだちへ しんじゅ・とうだいへ  
きてください うみぼうずより

「しんせつな ともだちって ぼくたちのこと」

ぐりと ぐらは、かおを あわせました。

「うみぼうずって」

「うたの めいじんに きまってる」

C ダウト。

T はい、そこのあなた。

C 「うた」ではなくて「およぎ」です。

T そのとおりです。続きを読みます。

「およぎの めいじんに きまってる」

ぐりと ぐらは ちずを みました。

「みなみへ みなみへ いくと……ほら、ここ

が しんじゅ・とうだい」  
「よし、いってみよう。うきぶくろが あれば  
だいじょうぶ」  
ぐりと ぐらは、うきぶくろを ふくらませ  
ました。  
「よういはできた」  
「しゅぱつ」

うみは はじめて ぐりと ぐら  
なみに ゆられて  
だいぼうけん  
あわてちゃ だめだめ ぐりと ぐら  
のんびり いこう  
どこまでも

とつぜん、うみの まんなかに、まるい お  
しりが うかび、  
C ダウト。  
T はい。  
C 「おしり」ではなく「あたま」です。  
T そうですね。よく分かりました。続きを読みます。

まるい あたまが うかび、  
「ほーい、しんせつな ともだち」  
「あ、うみぼうずだ、おーい」  
ぐりと ぐらも、てを ふりました。  
うみぼうずは ほんの ひとかきで、そばへ  
きたとおもうと、

「さあ、ひっぱっていくぞ、うみぼうず・およ  
ぎだ」  
と、いかだを つかみ、  
C ダウト。  
T はい、あなた。  
C 「いかだ」ではなく「うきぶくろ」です。  
T そう、うきぶくろでしたね。続きを読みます。  
うきぶくろを つかみ、

あしで いきおいよく みずを けりました。  
た。

そのはやいこと

あつというまに、

ぐりと ぐらは、そびえたつ いわに かこ  
まれた。すなはまに いました。

「ここが しんじゅ・とうだい。しんじゅの  
まめでんきゅうを みがくのが、おいらの  
しごと」

C ダウト。

T はい。

C 「まめでんきゅう」ではなく「ランプ」です。

T そうですね。よく分かりました。続きを読みます。

「しんじゅの ランプを みがくのが、おいら  
の しごと」

と、うみぼうずは むねを はって、

「だけど、おいら しんじゅを このあなへ  
おとしちゃったんだよ」

と、しょんぼりしました。

ぐりと ぐらは、いわを のぞきました。

「ぼくたちが ひろってきてあげよう」

ぐりと ぐらは、うすぐらい いわあなへ  
ひとあし、ふたあし、はいていきました。

なみの くだける おとが ひびきます。

すつと おくに、あおじろい ひかりが み  
えてきました。

それは みごとな おおつぶの カボチャで  
した。

C ダウト。

T 一杯手が挙がりましたね。じゃあなた。

C 「カボチャ」ではなく「真珠」です。

T 正解です。「カボチャ」ではありませんね。

(カボチャのペープサートを提示。) 少し簡単

<p>○ 終末</p>	<p>だったかな。〈中略〉</p> <p>T 皆、「ダウトをさがせ」をしてみてどう思いましたか。</p> <p>C 楽しかった。</p> <p>C 簡単だった。</p> <p>C 又やりたい。</p> <p>T 皆がとても速く間違いに気付いたのでびっくりしました。皆は絵本がもっと好きになったのではないですか。</p> <p>C はい。</p> <p>T このゲームをお友達同士でしてみると良いですね。こんどは、この絵本を使って違うゲームをするので、楽しみにしておいて下さい。これで終わります。</p>
-------------	---

## 6 実践に対する生野の考察

戦略（作戦）「ダウトをさがせ」を行う場合、まずどんな種類の本を使用してそれを行うかということを考えるべきである。「読書へのアニメーション」では、「デンデンムシノカナシミ」（新美南吉作）のような叙情的な作品は避けるべきである。「読書へのアニメーション」においては、教師が読み聞かせを行うが、その際欧米では必ず子供達に質問して話し合いを行わせ、そこでコミュニケーションの技術を高めているとされている。この「ダウトをさがせ」は、故意に間違える戦略（作戦）であるので、前述したように叙情性の強い作品は不向きである。このようなことから有元秀文は笑って済ませるようなコミカルな作品が最適であると指摘する。戦略（作戦）に当たっては、アニメーションは予め間違い文を用意するのであるが、その際どこを間違えたらよいかということを考えておくべきである。一般的には名詞を変えたり、類義語や対義語を変えたりする場合が多い。具現すれば、「枝」を「幹」に、「ペペン ペンペン」を「ポポン ポンポ

ン」に、「死」を「生」にそれぞれ変えて間違い文を用意することである。

斯様なことを踏まえ『ぐりとぐらのかいすいよく』の実践に目を転じて見ると、「びん」を「牛乳パック」に、「えんぴつ」を「かいがら」に、「あたま」を「おしり」に、「うきぶくろ」を「いかだ」にそれぞれ変えて間違い文を用意し、又「およぐ」を「おどる」に変えて間違い文を用意している。前者は、名詞を変え、一方後者は動詞を変えて、実践の中で間違いに気付かせている。そして、作品の内容をより正確に捉えさせていこうとしている。以上のことから、この実践は、「ねらい」に向かって展開されている「読書へのアニメーション」であるといえよう。

上記は、作戦（戦略）に当たっての本の選択、そして戦略（作戦）「ダウトをさがせ」を実践する際の基本的な立場について触れたものである。以下に、展開について少し考察を加えてみる。

まず、読み聞かせを終えた段階で、学習者に対してこれから始まる戦略（作戦）の進め方について（今からもう一度「ぐりとぐらのかいすいよく」のお話しを読んでいきます。その中に間違いがいくつかあります。間違いを見つけたらすぐ「ダウト」と言って手をあげてください。）説明を加えている。このことはとても重要なことである。学習者がこれから始まる学習の方向性をしっかり捉えているか否かというのは、この戦略（作戦）が成功するか否かの鍵を握る重要な要因であるからである。戦略（作戦）の進め方を学習者に把握させたら、これから取り扱う作品の内容について参加者全員で確認を行う段階を設ける必要がある。具体的には、「どんなお話でしたか。」「どこが面白いでしたか。」「それからどうしましたか。」等の質問をして、取り扱う作品の内容、興味のある場面等を確認し合っ、その後「ダウトをさがせ」という創造的な遊びの段階へと入っていくことが重要である。斯様なことを踏まえ『ぐりとぐらのかいすいよく』の実践に目を転じてみると、「戦略への誘い」という項のもとに、特に後半の部分に関しては、「犬搔き」「くらげ泳ぎ」「くじら泳ぎ」「バタフライ」等と作品の内容に触れている。この点に関しては概ね良かったと思う。しか

し、前半部の内容にも少し触れておく必要があったように思う。

## IV 実践的指導力の育成をめぐる

### —まとめにかえて—

受講者である学生は、「読書へのアニメーション」の基本的な考え方を学んだ後、グループ毎に戦略（作戦）名を決定し、そして作品の選択、作品の梗概と主題の検討、細案の作成、小道具の製作等をそれぞれ行ってきた。それを踏まえて実践体験を行った。この一連の作業を通して受講者である学生の「読書へのアニメーション」を指導する際の実践的指導力は如何に育成されたのか、以下にその様相を見てみる。（受講生の作成した「学習指導と学校図書館」のポートフォリオより抜粋。）

- 今回の講義で、私は「読書へのアニメーション」という言葉を初めて聞きました。「読書へのアニメーション」は、本に対する興味や関心を喚起し、そして本の面白さや楽しさを理解させる読書の方法であることを知りました。（中略）私が教育実習の時、学級活動の中に「本を図書室で読もう。」という時間がありました。子供達は図書室で本を選び、ただそれを読むだけでした。そのような時間も確かに必要だと思いますが、中には図書室で何を読んでよいのか分からないでまごついていたり、おしゃべりをしていたりして先生に注意される子供もいました。もし、あの子供達がいつも「図書室で本を読むだけ」に留まっているような「読書時間」を過ごしていたとしたら、そして本に何ら興味を示さず苦痛を感じていたとしたら、その当時「読書へのアニメーション」のような読書の方法を知らなかったことが今でも悔やまれてならない。（中略）私は、子供達が本に興味を持つことができるように「読書へのアニメーション」を実践してみたいと思います。（受講生〇）
- 今回の「読書へのアニメーション」という実践においては、子供の興

味をどうしたら引き付けられるか、またどうしたら子供が潜在的に持っている「読む力」を最大限に引き出せるかを考えて戦略の細案を作成しました。子供が自然と読書に親しむようにするためには、教師の導きが重要であることが分かりました。(受講生K)

- 「読書へのアニメーション」は、児童の読書意欲を喚起させ、児童がより多くの本を手にするきっかけを与える最適な指導法であります。私は、「読書へのアニメーション」は、用いる戦略によって児童に本を見る視点や読む視点を与えることができると思いました。「読書へのアニメーション」を受ける身になった時、こんなにも本を読むことが楽しいものか、また皆で本の世界を感じることにわくわくするものかということ想像もしませんでした。子供達がこのような気持ちを持つことができたら、これから多くの本を読もうという意欲、本をより身近に感じる態度等を育成することができるであろう。

このような気持ちにさせる「読書へのアニメーション」においては、まず戦略の内容に見合った良い本を選択することが重要であると思います。それに、子供達に興味や関心のあることと結び付けて実践の展開を作成することも重要であると思います。「読書へのアニメーション」を実践する際には、授業設計の段階で工夫を凝らしたものを如何に本の世界の雰囲気を出すように演出するかが重要な鍵であると思います。(受講生T)

- 今回は、「コッケモーモー」という作品を用いて「読書へのアニメーション」の実践を行いました。この実践を終えて、「読書へのアニメーション」を設計するための力について考えることができました。以下に詳しく述べます。

「読書へのアニメーション」を行う前の段階の準備では、児童の年齢等の発達状況に見合った興味深い本を選択することや教師が本の内容を十分理解していること(教材研究を十分に行い、あらすじや児童に伝えたいことを予め理解しておくこと)が大切であると思います。今

回行った戦略「ダウトをさがせ」は、本の内容が難しいと間違いに気付かせることが困難になってしまうため、十分に楽しめないことが予想されます。〈中略〉児童が間違いに気づきやすいようにしたり、楽しんで行えるようにしたりするためには適切な教具等を作製できる力が必要であるということに気がきました。劇等を行う際には、お面や挿絵を用いることで児童は本の世界に興味や関心を持つ事ができると思います。

「読書へのアニメーション」の実践では、児童に本への興味を持たせる発問力、児童の興味や関心を引くように話す力、本の内容や世界に見合うような表情で声を使い分ける力、紹介する登場人物になりきって表現する力等が大切であると思います。〈中略〉今回の実践を通して教師は「読書へのアニメーション」を実践するためには様々な力（設計力・実践力）を身に付ける必要があることが分かりました。（受講生S）

抜粋した受講生の「読書へのアニメーション」を終えての感想を見ると、「読書へのアニメーション」の目的やその設計力や実践力に関する内容がいくつか認められる。受講生Oと受講生Tは、「読書へのアニメーション」をめぐる、いずれも読書への意欲を喚起せしめる指導法であるとしている。これらは、「読書へのアニメーション」の目的を踏まえた上での感想である。また、受講生Tや受講生S等は「読書へのアニメーション」の設計力や実践力の一端について触れている。受講生Tの「子供達に興味や関心のあることと結び付けて実践の展開を作成」と受講生Sの「適切な教具等を作製できる力」等は「読書へのアニメーション」の設計力に関する内容である。また、受講生Sが触れている「児童に興味を持たせる発問力」「児童の興味や関心を引くように話す力」「本の内容や世界に見合うような表情で声を使い分ける力」「紹介する登場人物になりきって表現する力」等は「読書アニメーション」の実践力に関する内容である。



以上見てきたように、受講者である学生は、「読書へのアニメーション」の目的を概ね把握し、「読書へのアニメーション」を設計する力や実践する力的一端を指摘し、その力量を指導者である教師は身に付けておく必要があるとする。斯様なことは、受講生である学生が実践した「読書へのアニメーション」の展開例からも窺い知ることができる。

## 注

- (1) 文部科学省 『中等教育資料 第795号 8月号』 p.32
- (2) 同上
- (3) 同上書 p.33
- (4) 同上書 pp.33-34
- (5) 生野金三・豊澤弘伸・北村好史・中谷陽子 「ブックトークの実践に関する研究」(『白鷗大学論集 第21巻 第2号』所収) pp.218-219
- (6) 有元秀文 『読書へのアニメーション』 学習研究社 p.31
- (7) 佐藤一子・増山均編 『子どもの文化権と文化的参加』 第一書林 p.45
- (8) 同上
- (9) 同上
- (10) 埜上衛編 『世界の公立図書館』 全国学校図書館協議会 p.101
- (11) 増山均 『ゆとり・楽しみ・アニメーション』 労働旬報社 p.82
- (12) 佐藤一子・増山均編 前掲書 p.30
- (13) 有元秀文 前掲書 p.22
- (14) 同上書 pp.13-19
- (15) 戦略をめぐる、有元秀文は次のように指摘する。  
「戦略」とは、子どもの読む力を引き出すために、モンセラ・サルトが開発した手段です。(中略) スペイン語ではエストラテヒア (estrategia) と言い、英語のストラテジー (strategy) に相当し本来は、軍事目的を達成するための手段としての「戦略」の意味です。(中略) 日本語でも教育学や心理学、言語学などで、「ストラテジー」とか「戦略」「方略」と呼ばれます。モンセラ・サルトは「子どもの読む力を引き出すための手段」つまり指導戦略 (teaching strategy) の意味で「戦略」を用いています。  
同上書 p.31
- (16) モンセラ・サルト著／佐藤美智子・青柳啓子訳 『読書で遊ぼうアニメーション』 柏書房
- (17) 「読書へのアニメーション」は、読み手の心を襲かせてくれるとしたが、それをめぐっては、C・オリンバレスが「読書へのアニメーション」の定義で、次のように述べている。  
本を読むうちに想像力によって起ち上がってくる登場人物や場面が、読み手の

中谷陽子・生野金三・豊澤弘伸・生野桂子・北村好史

五感を開き、グループで数々の出来事を共有しながら夢中で読んだ一回の読書体験が、他のあらゆる本に対しても読み手の心を襲かせる、そんな本と出会い。

同上書 p.20

- (18) 有元秀文 前掲書 pp.34-35参照
- (19) モンセラット・サルト著／佐藤美智子・青柳啓子訳 『読書で遊ぼうアニメーション』 前掲書 pp.3-5
- (20) 渡辺康夫 『読書のアニメーション』 全国学校図書館協議会 p.20