

誰もができる楽しい文学的文章の指導 2

－「感想チャット」で作品の感想を共有する－

横 田 経一郎

(植草学園大学発達教育学部教授)

1 「感想チャット」の概要

前号では「誰もができる楽しい文学的文章の指導 1－「着語読み」で作品との出会いにときめく－」として、「着語読み」による作品とのときめく出会いを提唱した。出会いで作品への興味が喚起されなければ、主体的な学びは望むべくもない。

よく分からぬままに作品を読み聞かせられ、読みたくもないのに先の活動を強要されたら、その時点でその作品は「学ばされる作品」になってしまう。だから、「学びたい作品」として出合わせるには「着語読み」が有効であることを提唱した。

本稿では、そのように出合った作品の感想をどのように共有したらよいかについて提案したい。

本稿で提案する感想の共有の方法が「感想チャット」である。

「感想チャット」は、どの文学作品でも基本的には同じ視点で感想を共有する。その視点とは、次の3点だ。

- ① 主人公のことをどう思う？
- ② 対役のことをどう思う？
- ③ 作品の終わり方をどう思う？

大抵の文学的文章がこの視点で感想を交流することができる。「モチモチの木」なら①豆太のことをどう思う？②じさまのことをどう思う？③作品の終わり方をどう思う？と問えばよいし、「大造じいさんとがん」なら①残雪のことをどう思う？②大造じいさんのことをどう思う？③作品の終わり方をどう思う？と聞くだけなので、誰でもできる。

聞いたら、ノートにできるだけ簡単に自分の思いを書かせる。全員が書いたのを確認し、順番に全員の考えを聞いていく。

その際、子どもたちの思いは決して否定しない。思ったことなのだから、そこには正解も誤答もない。どう思うかは、自由だ。必ず、個々の思いは尊重されなければならない。

ただ、聞きっ放しにするのではなく、子どもの思いを受けて、「どうしてそう思ったの？」「どこからそう思ったの？」と問い返すことは忘れてはならない。勿論、「なんとなくそう思った」というような反応も尊重するが、問い返すとほとんどの子が理由や根拠を語る。必要に応じて、「そうなの？」「もう少し詳しく話してくれるかな」などと更に問い返すこともある。詳しくは、後述の授業記録を参照してほしい。

2 「感想チャット」の実際1 — あまんきみこ「きつねのおきやくさま」の感想チャット

2023年6月24日に木更津市立木更津第一小学校から、あまんきみこ「きつねのおきやくさま」(教育出版2年)の「感想チャット」の授業の要請があった。前時で、子どもたちは「着語読み」によって作品との出会いを済ませている。2時間目に自分が飛び込みで授業を展開することになった。

1つ目の共有は、「きつねのことをどう思う？」である。「ひどい」「ずるい」という否定的な感想と「や

さしい」「すごい」という肯定的な感想が相俟った。問い返していると、次第に子どもたちは「最初は食べようとしたずるいきつねだったけど、だんだん優しくなった」「場面毎にきつねはずるかったり、やさしかったりする」「最期はおおかみと闘って死んだのだから、絶対優しい」「でも、<はずかしそうにわらってしんだ>ってあるから、最後まで食べたいって思っていたかもしれない」などの考えが出された。

2つ目の共有は「ひよこ・うさぎ・あひるのことをどう思う？」である。これも、「やさしい」という感想と「ずるい」という感想が相俟った。問い返していると、「きつねお兄ちゃんって、やさしいね。」「ううん。きつねお兄ちゃんは、とっても親切なの。」「ううん。きつねお兄ちゃんは、かみさまみたいなんだよ。」という彼らの台詞を根拠にする子が多かった。「やさしい」とする子は、きつねの優しさに感謝しているからという。一方、「ずるい」とする子は、わざときつねを誉めて食べられないようにしたという。中には、最初の「きつねお兄ちゃんって、やさしいね。」は本心だったが、後半はわざと誉めていたというような読みをする子もいた。

3つ目の共有は「この作品の終わり方をどう思う？」である。この共有が、実に面白かった。当初は「かわいそうだ!」「いやだ!」といった感想が出された。「どうして?」「どこからそんなふう考えたの?」と尋ねると、「きつねが死んでしまったから」「きつねさんは、ひよこやうさぎやあひると暮らせなくなってしまったから」という反応が返ってくる。

学級の半分程度感想を聞いて、根拠などをやりとりしていくと、教室の真ん中の後ろの席の女の子が実に不満そうな顔をしている。以下はその子とのやりとりとその後の子どもたちの展開の記録である。

教師：なんか怒ってるみたいだけど、どんな感想をもったの？

A児：許せない！（明らかに怒っている）

教師：どうして、そんなに怒ってるの？

A児：ふざけちゃ、駄目だよ！

教師：えっ？どこがふざけているの？

A児：「とっぴん ぱらりの ふう」は、絶対に駄目！きつねさんが死んだのに、ふざけるのは絶対に駄目！

教師：そうなの？

A児：そうでしょ！死んでるのに、「とっぴん ぱらりの ふう」は、ふざけすぎ！

教師：なるほどねえ！面白いね！

あれ、あなた、手を挙げてるけど、何かいいたいことあるの？（男の子が突然手を挙げる）

B児：あのね、この物語を書いたあまんさん？

教師：そう、あまんきみこさんだね。

B児：あまんきみこさんは、「とっぴん ぱらりの ふう」って書かなかったら、悲しすぎたんだと思うよ。

教師：そうなの？もうちょっと詳しく聞かせて。

B児：あのね、きつねさんが死んじゃってあまんさんも悲しいけど、死んだままじゃ読む方も悲しくなるから、元気を出すように「とっぴん ぱらりの ふう」を書いたと思うよ。

教師：へ～！なるほどね、「とっぴん ぱらりの ふう」って何だろうね。どうして、あまんさんは「とっぴん ぱらりの ふう」で終えたんだろうね。面白いね。

担任の先生によれば、この授業後も子どもたちは「とっぴん ぱらりの ぷう」の是非で盛り上がっていたようだ。「感想チャット」によって、子どもたちに追究すべき問いとして根付いたようだ。

3 「感想チャット」の実際2 — 新美南吉「ごんぎつね」の感想チャット

もう一つ、授業記録を示そう。2021年10月に木更津市立請西小学校の4年1組をお借りして修士論文の検証のために13時間展開で「ごんぎつね」の授業を行った。その2時間目の「感想チャット」の実践記録である。

1つ目の共有は、「ごんのことをどう思う？」である。「いたずら」「いじわる」という感想もあったが、「やさしい」という感想が上回っていた。問い返していくと、前半の悪戯の場面がマイナスの根拠であるが、後半の償いに向かう場面からは性格が変わっているということで落ち着いてきた。ごんについての感想チャットの終末の授業記録を紹介する。

教師 さあ。黑板見てください。(わあ。凄い！たくさんだ！)。意味分かんないって感想も分かるよね。本当はどんなきつねなんだろう？

A児 神の子！

教師 神の子？

A児 神様みたいに伝説になったきつねだよ。

教師 ふ…ん。なら、なんでいたずらしたんだろうね？「かまってちゃん」で感想があったよね。「かまってちゃん」がいたずらする時ってどんな時？

B児 目立ちたい時。

文頭を下げる。

C児 自分がさびしい時（口々に反応する）

T そう考えると、どう思う？

D児 かわいそうかもしれない。

E児 ごんって不器用かもしれないよ。

教師 そうかもしれないね。

2つ目の共有は、「兵十のことをどう思う？」である。ごんを撃ったことを根拠に、「酷い」という感想が多かった。しかし、一方で「運が悪い」という感想をもった子もいた。また、「一人ぼっちでかわいそう」やごんを撃ったことを後悔しているから「意外といい人」などの感想も出された。

やはり面白かったのが、3つ目の「この作品の終わり方をどう思う？」である。大半の子は、ごんの死をもってしか分かり合えなかった結末を「悲しい」と捉えていた。ただ、死んでしまったが、ごんと兵十分かり合えたから「よい終わり方」という感想もあった。また、「続きが気になる」という感想が、意外に多かった。更に感想は多岐に亘った。授業記録の一部を紹介する。

A児 悲しい終わり方だと思う。

教師 どうして？

A児 神様がいなくなっちゃった。ごんは、兵十の神様だったから。

教師 はあ、なるほど。ごんは、兵十の神様だったんだね。すごいね。どう？
B児 不思議な終わり方だと思う。
教師 どうして？
B児 ごんは主人公でしょ、でも、その主人公が死んじゃったら、すごいもうわかんないし、続きもすぐく気になるし……。
教師 どうやって続くんだろうな。不思議だね。どう？
C児 この物語以外にも主人公が死ぬのが結構あって……。
教師 死ぬ話って他にもあった？ほんと？
C児 「一つの花」
児童 「きつねのおきやくさま」
児童 「あなぐまさん」
児童 「わすれられないおくりもの」だね
C児 「おにたのぼうし」だって、おにたがどうなったか不思議だったよ。
教師 本当だね。死ぬ作品は意外と多いんだね。Cくんは、凄い発見をしたね。(頷く児童が多数)。

このような多様な感想を交流する中で、子どもたちの中に問いが萌芽する。この時も、授業後の休み時間に、ごんのいたずらは死に値するのかを巡って議論する子たちの姿があった。これらの感想チャットを受けて、子どもたちは話し合いたい問いを話し合っていた。その結果、「なぜごんはいたずら好きなんだろう?」「ごんは、最後うれしかったの?」「だれが(この村で最初に)この話を伝えたの?」という問いを児童は話し合いで絞り込み、追求していった。

4 「感想チャット」の理論

「自由に感想をどうぞ」と言われても、簡単には浮かばないことが多い。例えば、一杯のラーメンを食した後「どうだった?」と聞かれると「美味しかった」とか「あまり美味しくなかった」という漠然とした感想しか生まれないが、「スープはどう?」「麺はどう?」と聞くと具体的な感想が生まれる。

だから、感想の視点を与えることで、子どもたちの感想は具体的になる。その際、どの物語でも汎用的に読むことができるような視点を与え続ければ、子どもたちが物語に出合ったときにその視点を使って自己の読みを振り返ることができる。自力で読むための一助となる。

物語の構造については、様々な先行研究があるが、最も単純化すれば<何某(主人公)かが何某(対役)かと接触して今まで体験したことのない出来事や感情を体験する>と言える。そう考えたとき、注目すべきは<主人公>であり、その主人公の触媒としての役割を果たす<対役>であり、その両者が接触することで生まれる<結末>だろう。

そこで、子どもたちが汎用的に読めるようになるために、<①主人公のことをどう思う?><②対役のことをどう思う?><③作品の終わり方をどう思う?>という3つの視点を定めた。

感想を共有する際に重要なのは、どんな感想も否定しない態度である。個々の体験も能力も価値も文化も、全て異なる。だから、読者は体験や能力や価値や文化に応じて感想をもつ。そこによりよい感想はあるだろうが、間違った感想はない。そこで、全ての感想が肯定され、共有されなければならない。仲間に肯定されることで、子どもたちは感想をもち表現することに自信をもち、意欲的に読むようになる。