



大学

参与観察を通して 大衆文化の本質を明らかにする

社会学部助教 マティアス・ヴァン・オメン

自ら参加し体験することでリアルを伝える

参与観察 (Participant Observation) という社会調査の手法を通して、普段私たちが楽しんでいる様々な文化や習慣、伝統、コミュニティ等を体感的にとらえようと考えることができます。自分自身がアクターとしてその環境に身を置くことが大切で、他の参加者と一緒に活動し内側から観察することで、新しい発見につなげていくことが可能となります。

私を取り組んでいるのはデジタル社会、特にオンラインゲームにおける参与観察です。コロナ禍を経てデジタル商材の売行きが伸びている中、子どもがずっと部屋でゲームばかりして心配だという声が多く聞かれるようになりました。世界保健機関 (WHO) はゲーム依存に対して注意喚

起を促す一方、ソーシャル・ディスタンスを守るためにゲームを推奨するなど、その判断基準はたいへん曖昧なものになっています。

バーチャルの世界と言うと、親世代にとっては何となく理解しがたい、受け入れがたいと思うかもしれません。コロナ禍でゲームをする人が何パーセント増えた…という数字だけでなく、表面から見えない部分、例えばそれがどのように現代社会を反映し、私たちの生活にどんな変化をもたらしているのか…。参与観察による実体験に基づいた言葉で分かりやすく説明することで、ゲームをする人としての人の間を橋渡しできるのではないかと考えています。

共通体験を通して育まれる強固な絆

私は7年くらい前からある人気オンラインゲームに参加

社交場としてのバーチャル空間

し、そこで親しくなったコミュニティメンバーに個別インタビューを実施したり、チャットログを解析したりしています。ゲームの世界では、クリエイターが提供する本来のストーリーとは別に、ユーザーが中心となって作り上げるイベントも盛んに開かれています。ゲームを通して知り合った仲間同士がバーチャルの世界で結婚式を挙げることも少なくありません。新居用に土地や家を買ったり、他ユーザーにギフトを贈ったりすることも可能です。

ゲームでは自分の役割分担やチャレンジ目標が明確で、達成感や満足感がお互いの信頼や絆にダイレクトにつながりやすいという傾向があります。バーチャル世界で結婚したカップルにインタビューすると、「ドラゴンを倒すのにこんなに苦労した」というような一緒に困難を乗り越えた経験の話題がよく出てきます。定量的なデータはありませんが、例えば東京や大阪、名古屋などにあるゲームの世界をテーマにしたコンセプトカフェを利用し、リアルな場外出会を楽しむ人も増えています。ゲームを一つのフレームワークとした共通体験を通して、それこそアイコンタクトで通じ合う独自のコミュニティがそこに作り上げられているのです。

最初、オンラインゲームのプレイヤーは学生など若いメンバーばかりかと思っていました。私が所属するコミュニティは会社員や主婦層が中心で、「普段とは違う自分を表現したい」「誰かと会話を楽しみたい」という積極的な理由で忙しい合間を縫って参加している人が多いこと気づきました。いつも駅ですれ違うあの人が、実はバーチャル世界でドラゴンと一緒に倒す仲間かもしれないのです。少し前までゲームは、一人で部屋に籠って楽しむイメージであり、いわゆるオタク文化の一部であると考えられていました。が、今回の参与観察を通して透かし見ると、社交性を持った人たちが集まり、独自のインティマシー、つまり友情や愛情を育みながら、豊かな時間を費やす居心地の良い場に変化していることが明らかになりました。

世の中には、実際に経験してみなければ理解できないモノ、コトがたくさんあります。バーチャルの世界だけでなく、例えば自分たちが住む地域や学校の活動に参加することで、今までの考えや視点が変わったり、家族や友人との関係性を深めたりすることができるかもしれません。

日本流コミュニティスタイルの面白さ

例えば、オンラインゲームの中で新しいコミュニティメンバーを募集するときに「社会人に限る」という制限を設けるとか、イベントが終わった後は「お疲れ様」と言ったりログアウトしなければいけないとか、日本人にとっては当たり前なことでも、外国出身のユーザーから見ると不思議に感じる場合があります。その人が本当に社会人であるかどうか、また社会人とはどういう意味なのか、判断することとは難しいでしょう。現実社会のビジネスカルチャーが、仮想であるはずのバーチャル世界にそのまま投影されているのは日本独特のスタイルと言え、たいへん興味深いと思います。

これまでオンラインゲームのプレイヤーとして参与観察に取り組んできましたが、次はゲームを開発するクリエイターの立場からバーチャルの世界を調査・記録していきたいと考えています。私が担当するゼミ活動では、2023年7月に京都で開催されたインディーズゲームのイベント「BitSummit」を訪ねて、クリエイターやユーザー、ディベロッパーなどへインタビューを行いました。ますます多様化・複雑化する現代社会において、ゲームだけでなく、

XRなど新しいメディアにも関心を広げ、独自の目線で大衆カルチャーを読み解いていきたいと考えています。



大学

速く走ることができ身体への興味

スポーツ健康科学部・准教授

わかほら
若原

たく
卓

世界記録保持者の測定をきっかけにして抱いた興味
学術的な理解から実践へ

私は、陸上競技1000m走・2000m走種目の世界記録保持者である、ウサイン・ボルト氏の身体を測定したことがあります(図1)。2011年9月のロンドンと、2012年5月のローマで測定を行いました。いずれも、ボルト氏を特集するテレビ番組の取材に協力する形で実現しました。彼の身体に関するいくつかの測定を行いました。さまざまな制約もあり、なぜ彼が驚異的な速度で走ることができるのか、という本質に迫ることはできませんでしたが、ボルト氏が樹立した1000m走、2000m走の世界記録は、10年以上経過した2023年でも、いまだに破られていま

せん。この間に道具(スパイク)やトレーニング方法が進化していることを考慮すると、彼の偉大さを実感します。私自身、速く走ることへの憧れは小さい頃から持っていました。ボルト氏の身体を実際に測定したことで、速く走ることができ身体に対して、より強い興味を持つきっかけとなりました。

私は、ヒトの骨格筋やそれにつながる腱を対象とした研究を実施してきました。比較的マクロな視点から、骨格筋・腱の形態と機能の関係や、筋力トレーニングによる変化に



図1 ボルト氏の脚を測る筆者

関する研究を進めています。私自身に陸上競技の経験はありませんが、ゼミ学生や大学院生には陸上競技の経験者が多く、そうした学生さんたちに協力してもらいながら、短距離走選手を対象とした研究にも取り組んでいます(Takahashi et al.2021, 2022など)。こうした研究活動を通して、速く走るための身体に関する私自身の理解も徐々に深まってきました。

そうした中で私が感じていたことは、「もし仮に、中学生頃から今と同じぐらいの知識を持って、短距離走の練習・トレーニングを行っていたら、どれだけ速く走れるようになったのだろうか?」という疑問です。「もしかしたら、100mを10秒台で走ることもできたのでは!」と勝手な妄想を抱いていました。ある時、『過去にトレーニングしていたら』と考えていてもしかたがないので、今からでも速く走ることを目指してみよう!』と思いました。特に何かきっかけがあったわけではありませんが、そう決意しました。これが2020年の冬で、私は40歳でした。

その頃の私は、週末にジョギングをする程度で、短距離を全力で走る、というような運動をまったく行っていませんでした。そこで、手始めに100m走のタイムを測ってみることにしました。2020年12月29日、大学は冬期休

暇期間に入り、ほとんど人がいません。誰もいない京田辺キャンパスの陸上競技場へ行き、ストップウォッチを片手に100mを走ってみました。結果は、14.29秒でした。年が明けた2021年から、速く走るためのトレーニングを開始しました。大学教員としての仕事や家庭での役割もあるため、トレーニングに充てることができるのは1日の中で10〜20分程度です。内容は、家の近所での全力疾走や、筋力トレーニングです。筋力トレーニングは、ジムには通わず、仕事の合間に行っています。学術論文の知見を参考に、短距離走パフォーマンスと関連があることが示された筋肉を中心に鍛えています。

速く走れるようになるために、私自身の身体を測定・評価しています。私の実験室には、超音波画像装置(いわゆるエコー)が設置されています。エコーを使って、腹部皮下脂肪厚や腹直筋厚を測定し(図2)、速く走るために余計な脂肪が蓄積していないか、定期的にチェックしています。

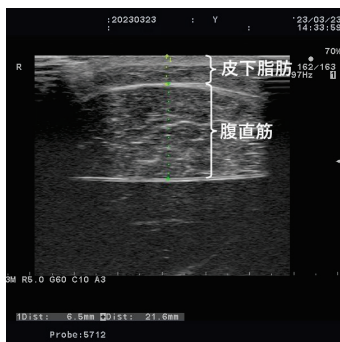


図2 腹部の超音波画像

また、授業や研究の一端で、医心館のMRI装置を使用させてもらっています。授業の終わり際や予備実験などで、自身のMRIを撮影してもらいます

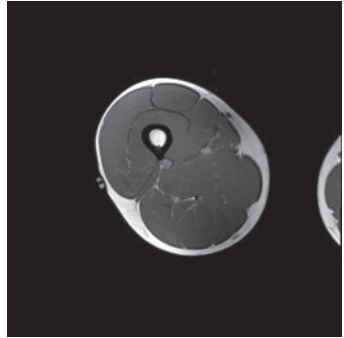


図3 大腿部のMRI

(図3)。MRIでは、一つひとつの筋肉の体積を評価することができます。短距離走選手は、お尻の大殿筋や太もも裏側のハムストリングスの体積が大きいことがわかっていますが、私はもともと肥大させる必要があります。

100m走のタイムは、光電管という装置を使って測ることができます。大学院生の実験を兼ねて、自身の100m走タイムを測定してもらっています(図4)。2021年9月は13.57秒、2022年4月は13.04秒、2022年10月は13.14秒でした。当初に比べて1秒以上短縮しており、当面の目標は12秒台のタイムです。2023年になってからは100m走タイムを計測できませんが、2024年にはマスターズ大会に出場し、公認記録を計測してみたいと考えています。

私の家系は比較的長寿です。4人の祖父母はすでに亡くなってしまいました。そのうち3人はとても長生きでした。私も不摂生をしなければ、長く生きられると期待しています。



図4 100m走タイムの計測

そんな私の目標は、100歳で100m走のマスターズ日本記録を樹立することです。スポーツ科学の研究と実践を結び付けて、50年後に達成したいと思っています。

Takahashi K, Kamibayashi K, Wakahara T. Muscle size of individual hip extensors in sprint runners: Its relation to spatiotemporal variables and sprint velocity during maximal velocity sprinting. PLoS One. 2021, 5:16(4):e0249670.

Takahashi K, Kamibayashi K, Wakahara T. Gluteus and posterior thigh muscle sizes in sprinters: Their distributions along muscle length. Eur J Sport Sci. 2022, 22(6):799-807.



女子大学

子どもが育つ環境創造のために

生活科学部准教授

塚田 つかだ由佳里 ゆかり

居住空間を快適にする創造力を養う住居学

生活科学は家政学を前身とし、家事学や良妻賢母教育のイメージが根強く残るかもしれませんが、今日では家族・家庭生活を核に個人・人間生活全般を対象とする「暮らしの専門家」の養成を使命とします。生活科学は暮らしの発展・向上を目指し、人が人らしく生き、より豊かな人間生活を創るための条件を生活者・消費者の視点から科学的に解明・追究・実践する問題解決学です。生活を考えるためには専門分野だけでなく異なる専門分野との協働や多角的視点が不可欠で、研究成果を現実社会へ還元することが重視される文理融合・学際領域に位置づく独自の学問なのです。

私の専門分野は住居学と建築計画学です。伝統的住居の住空間と暮らし方・住文化を見つめ、住居の見方や選び方を学び、現代家族・個人の暮らし方からみた居住空間のあ

り方を考える「住生活学」、住宅や店舗等の居住空間を計画・デザインするための計画理論や設計手法を学ぶ「住まいの計画学」「インテリアデザイン論」、講義の学びを基に居住空間を設計・デザインする実習を担当しています。「住まいの計画学」では暮らしが大きく変容する明治時代以降に日本の住居がいかに発展してきたのか、専門家・建築家によってどのような住宅が生み出され、現代住宅に至っているのかを学びこれからの居住空間を考えます。身近な環境であっても住居について学べるのは工学・芸術系大学の建築学と生活科学系大学の住居学のみ。建築学では生産者・ものづくりの視点からアプローチするのに対して住居学では居住者や生活スタイルを出発点として暮らしやすい住空間を考える点が特長で、生活者としての生活経験、感性、問題意識を活かせるのが魅力です。

ライフワークは「放課後の居場所づくり」研究

学生時代から取り組んでいる研究テーマは「放課後の居場所づくり」です。特に共働き・ひとり親家庭の小学生が放課後や長期休暇中を自宅の代わりに過ごす学童保育所・児童館の施設計画・整備手法を研究していて国内唯一。日本の認可保育所の施設水準は世界的にみても高水準ですが、共働きが主流の今日であっても社会インフラ施設である学童保育所の施設整備はかなり遅れていています。

空間課題の一つは生活空間の乏しさです。過半数の学童保育所は小学校内に設置され、余裕教室の転用や簡易建物や建築して場所を確保しています。ところが四十名の子どもが一室空間で過ごし、静養・クールダウンスペースもなく調理設備もなく、遊びや生活に支障が多いのが現状です。もう一つの空間課題は子どもを囲い込む居場所づくりが進んでいる点です。子どもが学校内で放課後を過ごすことは事故・犯罪に遭うリスクが少ないため親にとって安全安心ですが、子どもの育ちという観点が希薄なようです。朝から夕方まで一日中、子どもは学校内で過ごし、自宅周辺に広がる地域空間で近隣住民と交流したり、地域社会・地域文化に触れる機会が減り、生活体験を得にくくなっています。放課後は本来課業から解放された自由時間であり、

誰とどこで遊ぶか、何もしないことや休むことも含め、子ども自身が自ら選択・決定できる時空間が必要です。過度に管理された安全な居場所施設に子どもを囲い込むのではなく、居場所施設を放課後の生活拠点として位置づけ直し、子どもが地域空間へ出かけ、地域と関わって過ごせるように保育環境や地域環境を再構築していく視点が必要と思います。このような考えに立ち、学童保育所・児童館を訪問し、現場スタッフ、利用者、自治体の声を聴き、子どもが育つ放課後の居場所のあり方を探究しています。

暮らして学んだフィンランドの住環境

国内で研究を進展させることに限界を感じ、学位取得後はフィンランドへ留学しました。なぜフィンランドなのか。きっかけは次の二つです。一つは建築見学のために訪れた教会で父子三組が木工する光景に出会った時です。平日夕刻に父子が共に集う光景は日本では稀で見かけません。「なぜこのように親子が触れ合う時間が持てるのか。フィンランドの暮らしや子育て環境を知りたい」と興味を惹かれました。もう一つはフィンランドが世界で最も子どもが自由に街を移動できる国だからです。世界十六カ国が参加した国際調査（二〇一五）によると、北欧諸国が上位を占め、フィンランドが首位でした（日本は五位）。移動自由性の

指標は「子どもだけで大通りを横断できるか」「子どもだけで自転車移動できるか」「暗くなつてから子どもだけで移動できるか」等子どもの単独移動が何歳からできるのかで測っています。交通事故・犯罪・迷子等に対する親の不安感が大きければ親は子どもの行動に制限をかけざるをえません。子どもが単独移動できるのは安全な都市空間の印なのです。それはさておき、フィンランドで子どもが自由に移動できる背景には、小国で都市密度が低いことに加え、他者への信頼感が高く、自立・自律を重んじる独自の文化的価値観があるからでした。

公園が青空児童館―レイッキピイスト事例研究―

フィンランドでは保育園、学校、学童保育所・ユースセンター、公園、子育て支援施設・ネウボラ、図書館等を調査して廻りました。中でも注目しているのはレイッキピイストと呼ばれる公園で、110年の歴史を持ちます。原型は広場でしたが利用者ニーズを反映して改良され、現在は低年齢児向け遊具や屋内施設が整備された、誰にでも開かれた公園です。平日はスタッフが常駐して子ども達の安全を見守ってくれ、午前は乳幼児連れの親子を対象とした子育て支援プログラムが行われています。親同士が知り合う場にもなっており、キッチンではコーヒーを飲みながら子

育て相談する姿もみられます。午後は小学生が来所する遊び場となり、二〇二三年から屋内施設では登録児童向け学童保育が行われています。屋内施設の部屋は時間貸しも可能で、自治会の集会や子どもの誕生日会にも使われます。3ヶ月近くある夏休みには公園で「夏の食堂」が行われ、子ども達へ無料のスープが配られます。共働きの主流のフィンランドで定着している市民サービスです。このような日本とは異なる発想・コンセプトで作られた先進事例の仕組みや、建築空間とその使われ方を調査し、利用者ニーズや空間と人の行動の相互作用を読み解き、子ども施設の空間計画・設計へ活かすヒントを集めています。



レイッキピイスト



公共図書館の家族スペース



女子中高

中学三年生総合的な学習の 時間の取り組み

司書教諭

加藤 かつう

美穂子 みほこ

二〇二三年度から中学三年生の総合的な学習の時間は新カリキュラムとなりました。二〇二三年度は、二〇二二年度までの実践を元に、発表とそれに対するフィードバックの充実やデータリテラシーの育成を目指して計画しました。この授業に携わる者の一人として、一学期と二学期の内容をお伝えいたします。

中学三年生総合的な学習の時間「未来をみつめる」は、「SDGsから考える未来」(以下「SDGs」と「データで読み解く社会」(以下の「データ」)の二つの単元を両輪としておこなっています。二つを並行して進めていくことで、「未来をみつめる」全体の統一した目標達成を目指しています。一年を通じての目標は以下の通りです。

① 探究的な学習の課程において、教科の枠にとらわれず、正解のない課題を協働的に探究し続け、自己の生き方を

考え、探究的な学習の良さを理解する。

② 知的好奇心を持って日常生活や社会のさまざまな事象を観察し、それらを数理的・統計的に捉え、実社会や実生活の中から問いを見出し、自分で課題を立て、情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現する力を養う。

③ 探究的な学習に主体的・協働的に取り組むとともに、自分と異なる価値観や視点を持つ人の存在に気付き、互いの良さを活かしながら共に生きるために、「地の塩」「世の光」として積極的に社会に参画する態度を育む。

本校は聖書にある「地の塩」「世の光」となる自分の力を活かして社会の様々な方面で奉仕する心の豊かさを実行力を育てることを教育の理念としています。「未来をみつめる」は一年間を通じて、現代社会の抱える課題を知り、自分の身近なところから自分ができることを探すことで、

将来にもつながる学習経験を持つことを目指しています。

時間割は、二クラスを同時に行い、「SDGs」と「データ」を裏表として設定しました。二〇二三年度は、一期の「データ」で数学科の教員が全クラスの授業を担当し、一学期の「SDGs」は、主となる教員一名と司書教諭が全クラスの授業に入り、サブとなる教員が三名で二クラスずつ担当しました。二学期は、「データ」と「SDGs」を分けて授業を行い、教員は各クラス二名で担当しました。

一学期

一学期は、二学期に予定している発表に向けて、各自でテーマのSDGs目標・ターゲットに関する情報を集め、スライドにまとめました。また、並行して統計データの扱い方を学び、毎回学んだ内容に関して表計算ソフトを用いて実践しました。

当初は二時間連続の授業時間を「SDGs」と「データ」で一時間ずつ分けておこなう予定でしたが、作業時間の確保のため途中から二時間連続で一週おきに変更しました。二時間連続になったことで、課題に取り組む時間が十分に確保できました。

二学期

二学期は、授業のほばすべてを発表の時間としました。一人の八分〜十分の発表とし、それに加えて質疑応答をおこないました。発表に向けて、生徒は一学期から夏休みの間に作成したスライドに加え、レジュメを用意しました。スライドは提出後担当教員からフィードバックを受けて、修正・追加をしたものを用いて発表しました。また発表者それぞれに対して、発表の内容やスライド、レジュメ、グラフなどについて評価をつけ、どのようなことを学べたかコメントを記入しました。

当初は、その日予定された発表がすべて終わった後、クラス全体でその日の発表全体を通して学びを共有する時間を持つ予定でしたが、発表と質疑応答のみで授業時間が終わることも多く、毎回の総括はおこなえませんでした。しかし、発表とフィードバックの時間を十分に確保したことで、生徒は積極的に質疑応答に参加したりそこから教員も交えて話題が発展したりと、二〇二二年度までに比べて学ばはより深まったと考えられます。

まとめと展望

二〇二三年度からの新たな試みとして、複数教科の教員が授業に入り、生徒の学習をサポートしました。これにより、それぞれの教科の専門性を活かしたアドバイスが可能になりました。特にSDGsは経済分野や環境分野にかかわりが深く、生徒としては既習の部分もあれば、まだ授業では習っていない概念や用語もあり、その時には教員のサポートが効果を発揮したと考えます。また、中学三年生の担当が授業担当者として関わっていることで、生徒の事情をよく理解したうえで対応できたのもよかったです。

時間数が一時間から二時間に増えたことも、大きな変化でした。これによって、生徒たちは調査や作業により多くの時間を充てることができるようになりました。授業内に作業する時間を多く持てたことで、教員からのサポートもより充実しました。また、先にも述べた通り、発表に対するフィードバックの時間が充実したことで、調べただけに終わらない学びや気付きが生まれたと思います。

また、同じく二〇二三年度からの新たな取り組みである「データ」の単元によって、調べたデータの出典の信頼性や最新のものかなど、表やグラフなどの数値に対する意識

も高まっていました。今までもグラフを用いて説明をした発表はありましたが、二〇二三年度はより多くの生徒がグラフやマップチャートを読み解いたり作成したりして活用する姿勢を見せました。授業で実践を多くおこなった効果が出ているといえるでしょう。

一方で、次年度以降の課題もあります。生徒の様子を見て途中から二時間連続の授業に変更しましたが、授業が隔週になることで、生徒が取り組みへの継続した意識を持ちにくかったり、生徒の取り組みに対して教員がアドバイスするタイミングが減ったりするという課題が見つかりました。また、全クラスの授業回数が揃っていない場合や急な休校や変更などが起きた場合は、クラスで大きな差が生じることが予想できます。

また、担当者についても課題があります。複数の教員がいたことで、生徒が各自取り組む作業に手厚く指導ができました。しかし、複数教科に渡って教員が関わる授業となると、担当者を決めたり時間割を組んだりする作業が煩雑になります。今後も複数の教員が関わってこの授業を続けていくためには、持続可能な仕組みを考える必要があります。



国際学院

読書につなげる 国語（にほんご）の授業

初等部教諭

あがり
上里 久美

一条校として大切にしたい国語教育

同志社国際学院初等部では授業全体の約半分を英語で教えています。一学年に必ず1、2人の外国人が副担任のような形でついているため、子ども達は日常的にシャワーを浴びるように英語に親しむ環境にあります。しかし、本校は学校教育法第一条で定められた一条校です。英語教育に力を入れ、バイリンガル教育を教育の3本柱の一つとして進めている学校だからこそ、「にほんご」を教える教師は母語である日本語の力をそれ以上にしっかりと培う必要があると私は考えています。

文部科学省の文化庁文化部国語科は、「国語力を身に付けるための国語教育の在り方」の中で、「国語教育の中で、「自ら本に手を伸ばす子供」を育てることを考える必要がある。読書は、国語力を形成している「考える力」「感じる力」「想像する力」「表す力」や「国語の知識」のいずれにもかかわり、これらの力を育てる上で中核となるものである。」と述べています。また、「学校における国語科教育

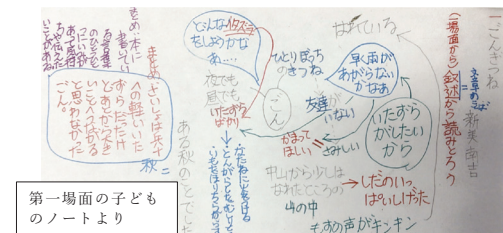
では、「情緒力」「論理的思考力」「思考そのものを支えていく語彙力」の育成を重視していくことが必要である。情緒力を身に付けるためには、小学校段階から「読む」ことを重視し、国語科の授業の中で、文学作品を中心とした「読む」ことの授業を意図的・継続的に組み立てていくことが大切である。」とも述べています。

同志社国際学院の国語の授業

さて、現在私は四年生の担任をしています。国際バカロレアに基づく探究型の授業を行っているため、国語（本校では「にほんご」と言っている）として単独で確保されている授業数は四年生では週三時間であり、一般的な学校の週七時間とは四時間少なくなっています。（その四時間は探究の授業に組み込まれており、説明文などで学んだ力を活用していく教科横断型の授業として探究の時間の中で実施しています。）

ここでは、四年生の代表的な物語文『ごんぎつね』をどのように授業したのかについてご紹介させていただきます。

四年生の物語教材 『ごんぎつね』



『ごんぎつね』は一九五六年に初めて国語教科書に登場して以来、七〇年以上も教科書に掲載され続けてきました。しかも、この四十五年余りは、すべての四年生の教科書に掲載されています。なぜ、『ごんぎつね』がこれほど長く教材としての命脈を保ってきたのかを鶴田清司氏はその文学的価値から、起承転結が明確なストーリー構成、異なる世界に生きるものたちの心のふれあいというテーマ性、最後の場面における視点の転換と感動的な結末、民話的な語り口と伝承性という4点を指摘しています。『1』

『ごんぎつね』の授業

この物語文の学習では、「読むこと」において、登場人物（ここではごん）の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わり（六場面）と結び付けて具体的に想像できることが大切です。

まずは、物語を読み取る際に大切な、いつ・どこ・だれについて一場面から読み取り、その後、全六場面を構成されている物語の場面ごとに（四、五場面はまとめて考えま

した）一貫して叙述から読み取り、そこから考えられることについて一緒に考えていきました。

板書・ノートへのまとめ方、授業の方法については有元秀文氏が提案しているブッククラブの方法を師事し、キャラクターマップ（登場人物関連図）・シーケンスチャート（あらすじ）を作った後に、ブッククエストジョン（主発問）で話し合う形を取りました。『2』

例えば、自分がやってしまったいたずらを反省して兵十につぐないをするごんは、初め、ぬすんだいわしを兵十のうちの中へ投げ込みます。しかし、次からは入り口にくりを置いて帰ります。そして、さいこの場面の兵十に火縄じゅうでうたれた時にはうちの中の土間にかためて置いています。このつぐないの渡し方（置き方）の叙述に注目してみただけでも、そこからごんの気持ちが想像できます。しかも、くりや松たけをくれているのを兵十が「神様のしわざ」だと考えていることを知った後は、置く場所が入り口からうちの中となっています。そこに気がついた子ども達は、（自分が届けていることを兵十に知ってほしかったか）ではないかな。」と考えました。

また、兵十のごん呼び方が「ぬすつとぎつねめ」「あのごんぎつねめ」から「ごん」「おまい」「おまえ」に変わっていったことから兵十のごんに対する気持ちを考えました。文章で使われているオノマトペや色に注目して考えてみたりもしました。（これは高学年での宮沢賢治作品の読解につながります。）

そしてシーケンスチャート（あらすじ）を考える中で、

一場面から五場面がすべて「〇〇するごん」だったのに、六場面だけが「〇〇する兵十」になりました。そこから子ども達が「なんだかおかしいな」と気づき、実は六場面だけ意図的に語り手の視点がごんから兵十になっていることがわかりました。なぜそうしたのか!? を考えていく中で、新美南吉が伝えたかったことをより深く考えることができましたように思います。

国語教育の中で、「自ら本に手を伸ばす子供」を育てることが大切であるため、この単元の最後は、他の新美南吉作品を読んで自力でキャラクターマップやシーケンスチャートを書く学びを入れ（『新美南吉童話集』世界文化社を全員に課題図書として渡しました）、「ごんぎつね」で培った力を使って他の作品も深く読解しようということを目指しました。最後に、学習を終えての子ども達の感想をいくつかご紹介して私のご報告を終えたいと思います。

「最初は、悲しくてごんぎつねがかわいそうだなと思いました。でもじゅ業でしっかりオノマトペや色いろな力ギとなるものを見つけるうちに、作者はどんなことが表したかったのかがわかるようになりました。もっと読んでいくと、ごんぎつねのし点から急に兵十のし点に変わっているのも読みとれました。細かく本を読んだのが初めてだったので、一つの言葉で意外なことがわかったりするのにびっくりしました。

ごんぎつねが本当に反省していることがよくわかりました。ナレーターのことを語り手ということがわかりました。細かいところまでよみとるということがわかりました。いろいろなし点から見ると、本がもっと楽しくなることがわ

かりました。」

「ぼくは、ごんぎつねを読んで、最後はくりや松たけをとどけていたのがごんだと兵十に分かってもらえてよかったですと思います。何回読んでもむねがぎゅつといたくなります。なぜなら、もつとちがう方法でつくなつていたらなと思うからです。

イワシや栗をだましとってわたしてつぐなおうと思って、まさかいたずらもののごんがくれた物だとはだれも思いません。もしぼくが、兵十ならやっぱり神様のおかげだと思えます。なぜなら、ごんは、けつして悪いきつねではないと思えます。ただ、楽しいことをしたい。友達になりたい。と思っただけです。兵十も優しい人なんだと思います。だから何度も何度もすなおにあやまれれば兵十もゆるしてくれたかもしれません。せめて、火縄じゅうでうつ前にごんが栗をとどけてくれた事に気づいてくれたらなあと思います。

最近、「クマひ害」が社会問題になっています。山の動物達と人間はなかなか仲良くなれません。山の動物達が人をおそうのもきつと理由があるんだと思います。もつと気持ちをつ分かってあげられるようになったらいいなと思いました。」

「1」『文学の授業づくりハンドブック・授業実践史をふまえて』浜本純逸監修 渓水社

「2」『言語力を育てるブッククラブ・ディスカッションを通じた新たな指導法』

タフイー・コラファエルその他（著） 有元秀文訳 ミネルヴァ書房