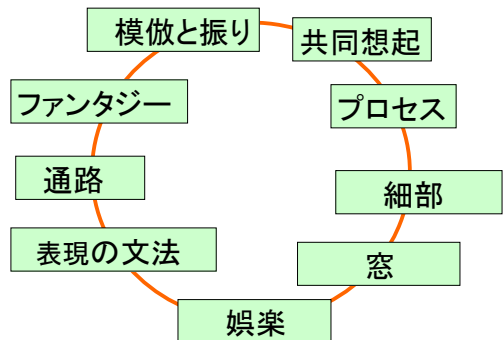


キーワードから考える ことばの学習(3) ～読解能力を中心に～

言語・学習指導室
葛西ことばのテーブル
三好純太

今回のキーワード



物語の存在の
認識

物語の産生

物語世界への
入り口

物語世界の
理解

さまざまな表現の
認識と理解

読解を育てる
ために

読解ができないパターン(自分の場合)

- ①単語の意味・文法がわからない 古文・外国語
- ②字が読めない 難しい漢字・外国語
- ③文が難しく理解できない 専門書
- ④筋書きや登場人物が複雑で、覚えられない ミステリー
- ⑤文学的なテクニックに精通していない 実験的小説
- ⑥登場人物の思考回路や感性が理解できない 文化の差
- ⑦書かれている内容についての知識が乏しい 料理本
- ⑧内容に興味を持てない 経済に関する本など

読解問題ができないパターン (≒つまらない)

読解ツールの問題

- ①文章が読めない →聞き取りならOKかも
- ②単語の意味がわからない →説明されればOKかも
- ③文法がわからない →聞き取りならOKかも
- ④単語・文を読みまちがえる →聞き取りならOKかも

課題理解の問題

- ①「問題」の概念がわからない
- ②内容と設問の関係がわからない
- ③解答方法がわからない

読解問題ができないパターン

認識・概念の問題

- ①「物語」もしくは「作品」という概念がわからない
- ②文字・文章による伝達という概念がわからない

内容理解の問題

- ①ストーリーがわからない
- ②文と文の関係がわからない
- ③登場人物・語り手の心理がわからない
- ④文章の内容についての知識がない
- ⑤物語の文法がわからない
- ⑥含意がわからない
- ⑦省略がわからない

読解問題ができないパターン

楽しさの問題

- ①文章を読み進める、意欲がない

用語の確認①

イメージ

目の前にないものが、頭の中で再現されたもの

～ 再現すること ～ 再現する力



「あるところに、広い野原がありました」



すべての芸術はイメージ

すべての記号はイメージ **ことば**

用語の確認②

ファンタジー

一定の展開や、まとまりを持ったイメージ

イメージの集合

一般的には、空想的な物語世界、夢のような世界、がイメージされる

用語の確認③

表現

経験や、気持ち、考えを表わすこと

現実では、ないことを表現するとき、ファンタジーとなる・・・？

作品

創造的に表現されたもの

表現の外化

ももたろう

チューリップのお遊戯

じいちゃんの話



用語の確認④

物語

ストーリー(筋書き)をもつ表現作品

絵本・小説・映画・マンガ・演劇etc

フィクション(空想) / ノンフィクション(実話)

文章

文字で表現されたもの

「ことば」で表現されたもの

童話・小説・評論など

映画・演劇・歌など

絵本・マンガなど

用語の確認⑤

読解

聴解

★文章で書かれたものや「国語」のテストの理解

文章を読み、内容がわかること

理解

映画やマンガは、何解?

表現された作品の内容が、わかること

★「作品」という概念や、それぞれに表現された内容がわかる。

用語の確認⑥

読解する文の種類について

物語文	告知・メモ	日記	問題文 ★算数文章題
説明文	マニュアル		
会話文	辞書 新聞		
読むことを目的	手紙	書くことを目的	解く行為を目的
	メール		
	伝達を目的		

文体

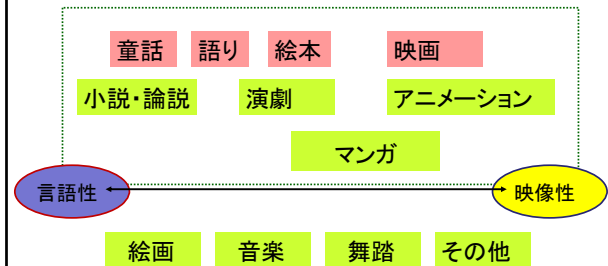
一人称

三人称

語りかけ

お話する事柄の整理と確認②

読解と関わる表現作品について



お話する事柄の整理と確認③

読解の前提となる単語・文の理解について

記号の読解

りんご

ほんとうの読解ではない

しかし・・・ 続きは「ことばの二重性」へ

どのようにして、人間は、想像の世界を知って行くのか?

～読解誕生の起源～

模倣

imitation

相手の行為のまね

ふり

pretending

虚構のしぐさ

共同想起

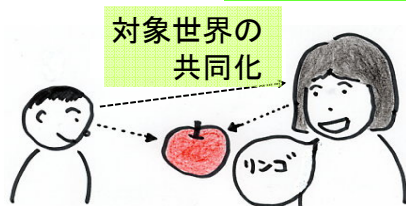
joint remembering

協力して 思い出すこと／物語を作ること

子どものことばの発達

三項関係

ことばの発見 = 「いま・ここ」の
世界の発見



模倣の出現

音声の模倣

表情の模倣

運動の模倣

行為の模倣

大人がコップで水を飲むの
を見て、自分も、コップで飲
んでみる

↓
手本となる行為と、それ
を写す行為が一致

他者との同一化 = 同型的な存在の認識

「ふり」の出現

「ふり」

「いま・ここ」から世界を、ずらして行く行為

↓
「ふり」が、現実を超えて、
物語を生みだして行く

「ファンタジーと現実」

麻生武(1996)

「ふり」の発達過程

①コミュニケーション行為としての「ふり」

②動作的表象としての「ふり」

③記号行為としての「ふり」

④象徴的行為としての「ふり」

「ふり」の発達過程

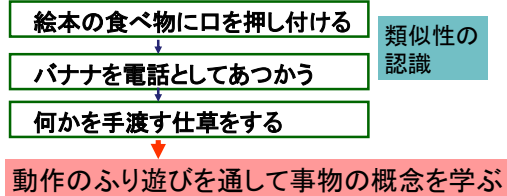
①コミュニケーション行為としての「ふり」

- 生後3～4ヶ月頃より
- * 対人的な行為として
 - * 現実とのズレの意識の萌芽



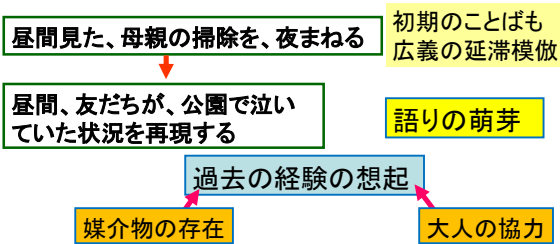
②動作的表象としての「ふり」

- 生後1才4ヶ月頃より
- * 表現する対象の出現
 - * 眼前の状況が対象
 - * ズレを少しずつ意識化



延滞模倣

- 観察した事柄を一定時間後にまねる
- 生後1才半頃より



共同想起

- 大人と子どもが、共有する経験を、協力して、思い出す

大人との適切な対話が、子どもの表出活動(語り)を支え、豊かにして行く



過去の経験の想起を促す媒介物

ことば

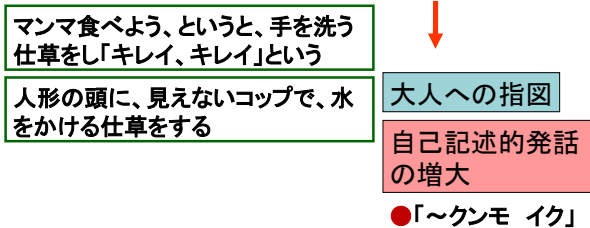
その名前と呼ばれるもののイメージを浮かび上がらせる

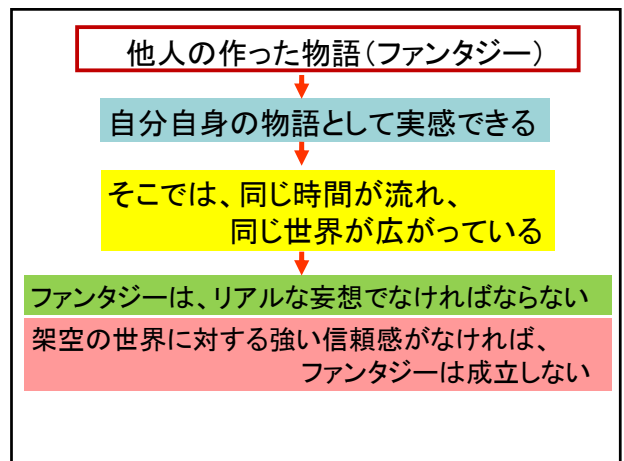
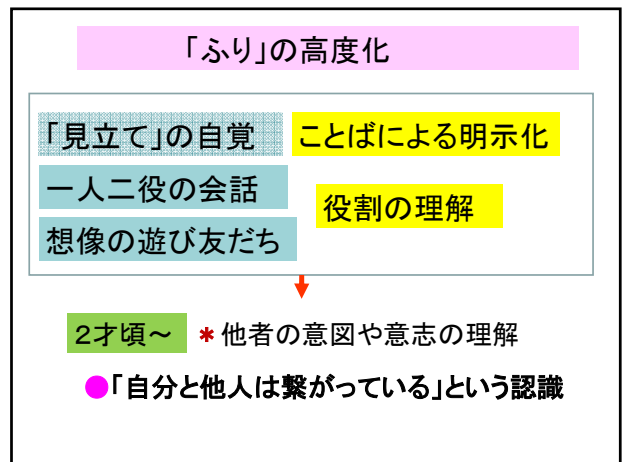
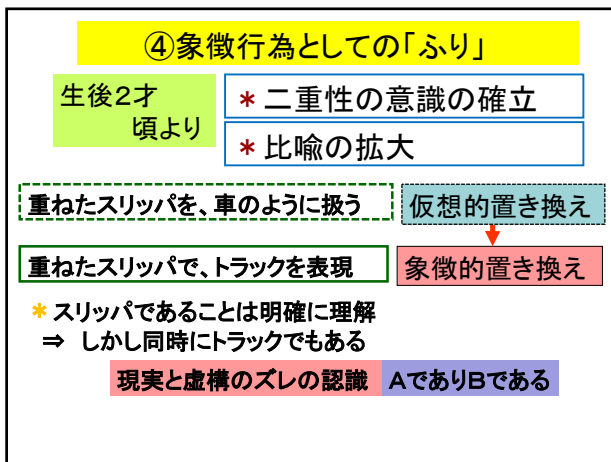
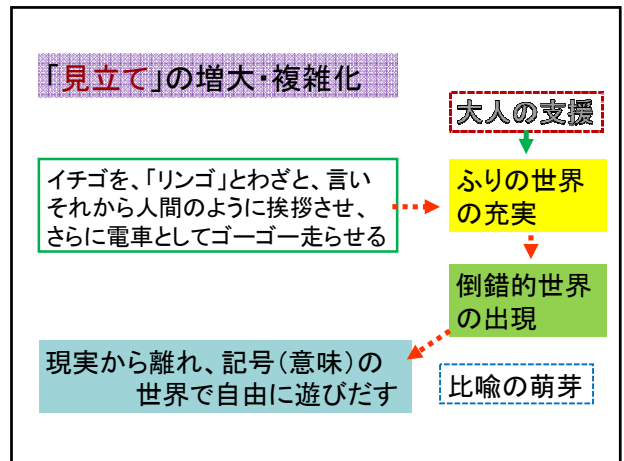
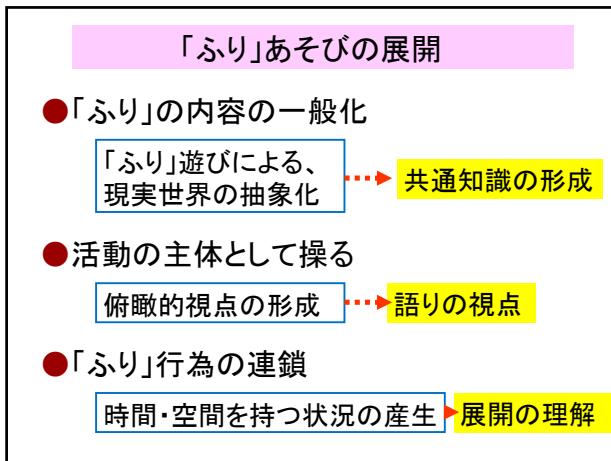
構文の獲得

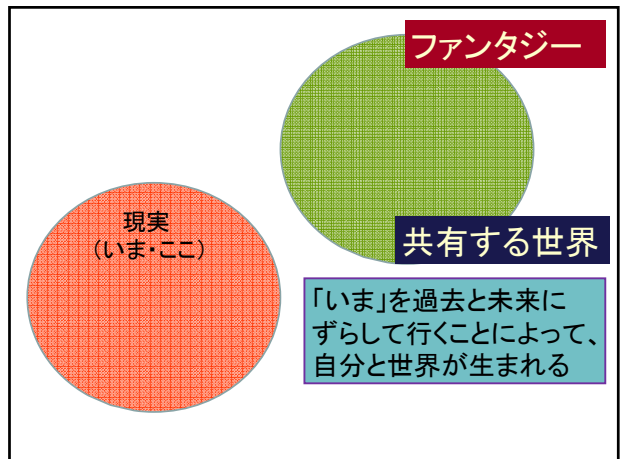
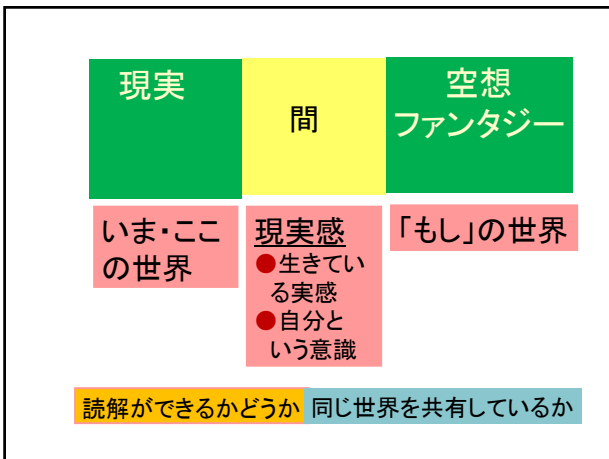
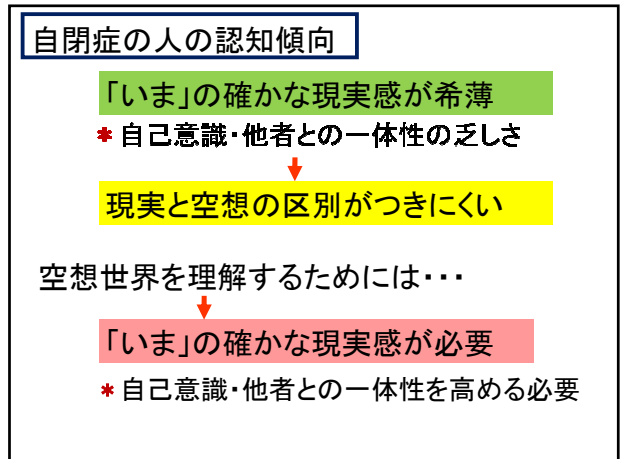
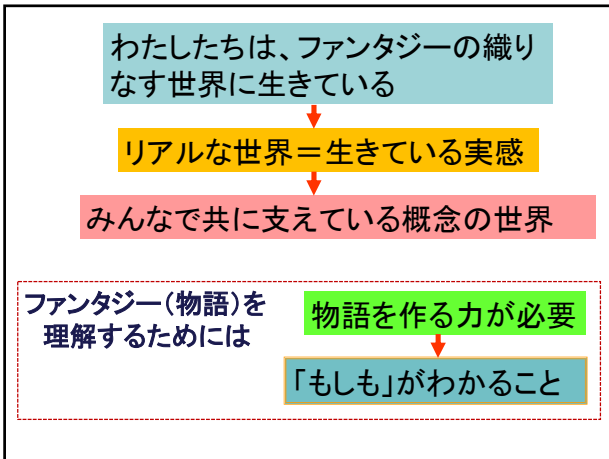
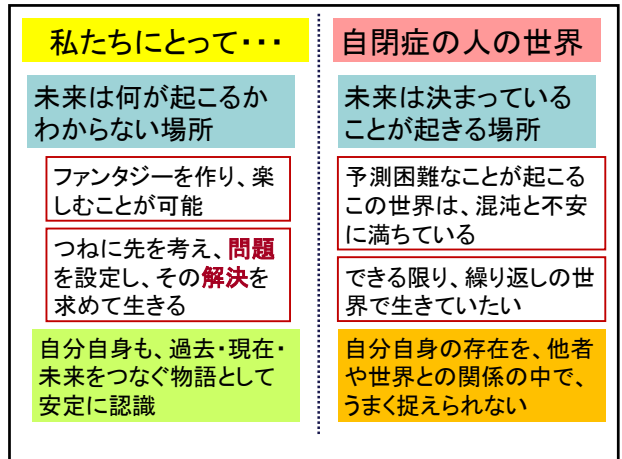
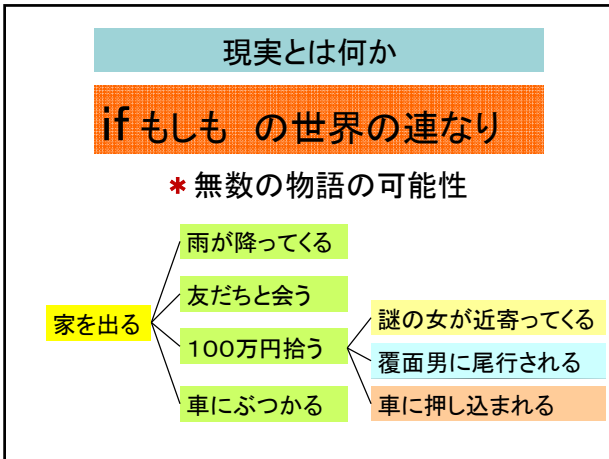
パパ イナイ 非存在の表明

③記号行為としての「ふり」

- 生後1才半頃より
- * 他者への伝達の自覚
 - * 「ふり」の内容の一般化







物語る行動の発達

～内田・荻野らの著作から～

2才頃から子どもは経験を語りだす

* 経験を「不正確」に語りだす ← 大人の支援
共同想起

ことば
の発達

● 名詞・動詞・形容詞の獲得
= 経験を語る素材となる

● 文法
= 時間・空間を動かし、話に秩序を与える



連続した出来事を、順序をつけて語りだす

「過去経験の語り」の変化

初期

* 否定的な経験を語ることが多い

けんくんに、
ぶたれた

* 一般的な事柄を繰り返し語る

ごはんたべて、
はみがいて

↓
日常的な事柄を抽象化・知識化

スクリプト・省
略の理解へ

* 特別なエピソードを語りだす

ネコが、
いたの

* 経験をもとに予期的な語りが見れる

ママき
て、か
えるよ

「過去経験の語り」の変化

* 時間表現の豊富化・複雑化

きょう → きのう → あした

時間関係の位置づけ

ごはんたべたあとに、ピアルிட்டの

関係づけの時点

出来事の時点

発話時点

* 物語における語りの視点・三人称などの
理解へとつながる

語りを高める大人の援助 共同想起の手法

● 繰り返しによって子どもの発話を促す

● 「次は」「それから」などの質問で促す

● 5W1Hの質問を行う

読解問題における
「問い」の理解へ

● 「～したんだよね」のような付加疑問で促す

● 情景・状況の細部を尋ね、想起させる

親の語りのスタイル

反復スタイル

・ 同じ質問を繰り返す
・ 子どもの発話を繰り返す

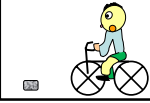


精緻化スタイル

・ 情報が多く含まれる
・ 様々な言い換えがある
・ 新しい情報が付加される

* 精緻化スタイルの方が、語りを高めやすい

「過去経験」ではない語りの産生

学習課題:「系列絵の説明」

	●2才児 うわ、 いしだ!	●3才児 男の子が、 自転車に のってます。	●5才児 ある日、男 の子が自転 車に...
	あ、ぶつかっ ちゃったよ!	自転車が、 いしに、ぶつ かった。	ちょっと、よ そみてたら...
	いたいよー	男の子が、 いたくてない てます	ひざから血 が出て...

ファンタジーの創生

物語を語る技法

「難題」—「解決」の展開

さて、こまったぞ

「欠如—補充」枠組み

さがして、こよう

三度の繰り返し

犬と猫と、ブタは

「組み込み」技法

それは夢でした

後ろから前へ、話を作る

じつは~だったのです

5才以降、このような技法を用
いて、物語が語れるようになる

他者の目を育む

因果関係の理解

なぜ人は物語るのか

ブルーナー

人が生きて行く過程で出会う事柄について、
自分で納得し、意味づけるため

人に説明したり、物語ることにより、思考
や情動、行為が客観化され、冷却される

大人の支援

大人のおしゃべりに参加

絵本の読み聞かせ

* 経験の乏しさを補って行く

自ら語るという実践 ⇒ 語りの完成

障害児の語りの特徴

どの視点で語っているのかが、
聞き手にわからないことが多い

だれ・どこ・いつ

困難なもの

* 「あげもらい」「行く来る」などの可逆事態

* 時間表現

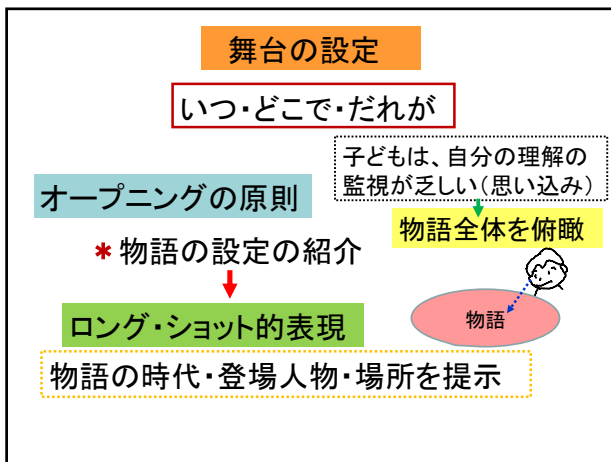
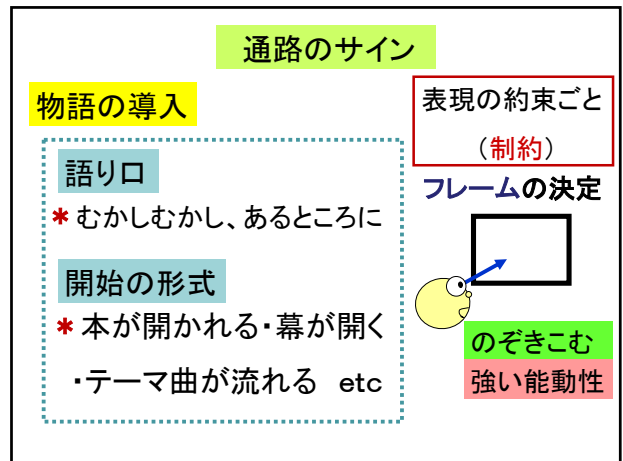
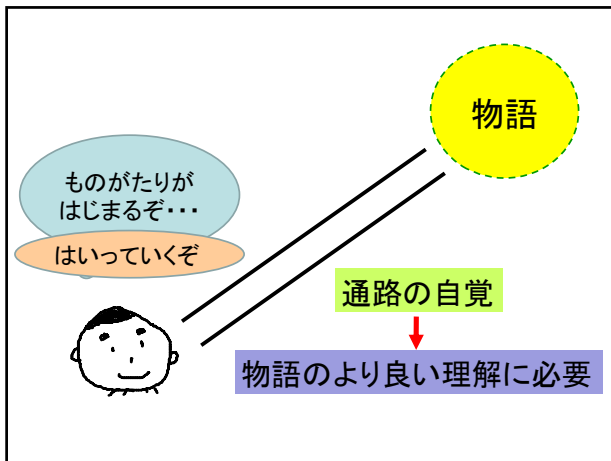
* 因果関係

物語世界への入り口

通路

passage

現実世界と物語をつなぐ道



読解に必要なものは何か

- 読解に求められるものは何か
- 記述内容に対する知識(スキーマ)
 - 物語構造の理解・知識
 - 事柄の展開(プロセス)に対する知識
 - 因果関係の理解
 - 類推の能力
 - 心理洞察の能力

● 記述内容に対する知識(スキーマ)

よく知らないことはわからない

野球を知らない
↓
野球の話はテン
パンカンパン

スキーマ

物や事柄についての共有知識

日常的な事柄についての
スキーマは、物語で省略される

常識 共通感覚

道に迷った、
おばあさんは、
だんだん足が
痛くなってしま
した。

● 物語構造の理解・知識

物語の文法

むかし話・おとぎ話 パターンの構造 コード進行

- 往還形式
- 三度の繰り返し
- 難題解決
- 「欠如一補充」
- 「組み込み」

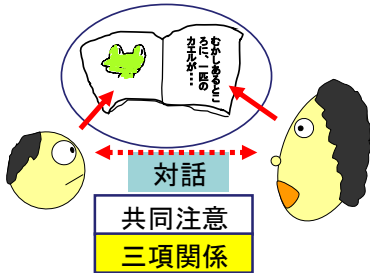
絵本の読み聞かせ・昔語りなど
によって、徐々に習得

絵・声色・表情
などの補助

プロット(筋書)は、あるが
細部(ディテイル)はない

より高度な物語へ

絵本の読み聞かせ・お話しりの意義



時間やストーリー、人物、気持ちが内包
されたファンタジーを共有 ⇒ 確立

● 因果関係の理解

原因—結果の関係の類推

～たら、どうなるか？

if の世界

雨にぬれた。夜、熱が出てきた。

類推 ぬれる→風邪を引く→熱が出る

プロセス

出来事や事柄についての手順・経過

ストーリー理解のためには

スクリプトが必要 行為系列についての知識

- A ジムは、レストランに入った。
- B ジムは、シチューを注文した。
- C シチューが、出てきた。
- D そして、シチューを食べた。
- E ジムは、レジで、お金をはらった。

日常的な
行為系列は
省略される

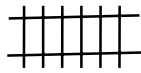
F 外に出ると、雨が降っていた。その
とき、ジムは、注文を取った男が、
犯人であることに気づいた。

展開を予見
する

プロセス

スクリプトの基礎となるもの

- もし ①線を横に、1本書く
- もし ②その下に、もう1本、線を書く
- もし ③2本の線に、交差するように、縦線を何本も書く



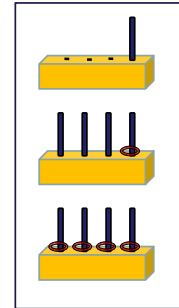
線路をまねして書ける

線路ができるまでの過程を辿れる

プロセス認識のための課題として①

●プロセスの投影

わかった!



Setの構造

プロセス認識のための課題として②

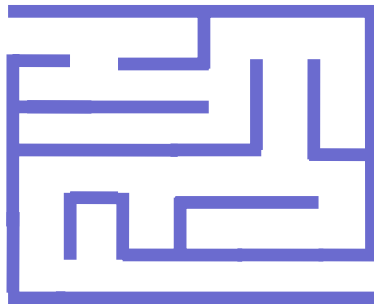
●迷路

展開とともに、開けてくる道筋

アフォーダンス

前へ進む

↓
いくつもの
もしの世界



表現を理解するために

表現の文法

style

表現の文法

style

作品を成り立たせている表現方法や特性

文章—映像テスト

目的

- 文章(ことば)と映像の特質を、理解する
- 映像の文法の例を示す

方法

同内容の事柄を、文章と映像で、それぞれ提示し、その後、内容について質問し、解答を得る

文章テスト: 内容

提示文(読み上げ)

お皿の中に、チョコレートが、ひとつだけある。
丸くて、黄色いチョコレートだ。

質問

- 問① お皿の中に何があった？
問② いくつ、あった？
問③ どんな色だった？
問④ どんな形だった？

映像テスト: 内容

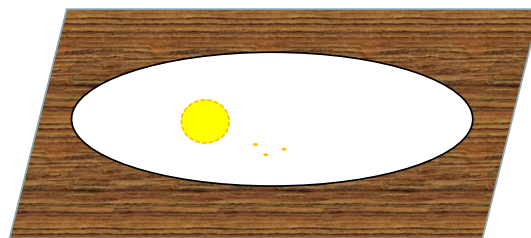
提示映像(視聴)

対応文章(お皿の中に、チョコレートが、ひとつだけある。丸くて、黄色いチョコレートだ。)

質問

- 問① お皿の中に何があった？
問② いくつ、あった？
問③ どんな色だった？
問④ どんな形だった？

提示映像

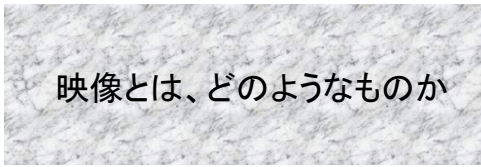


解答結果から 文章テスト

問① お皿の中に何があった？	チョコレート	りんご/皿	* 丸い黄色いチョコレート
問② いくつ、あった？	1個	3個/はじめ2個であと3個/	* ひとつしか
問③ どんな色だった？	黄色	茶色/白/青/黒 etc	誤り多
問④ どんな形だった？	丸い	四角/黄色/お皿の形/ハート etc	誤り多

解答結果から 映像テスト

問① お皿の中に何があった？	?	ボール/粘土/ガム/アイス/バナナ/たこやき/たまご/だんご/イモetc	黄色いもの/たま/ボール?/わからない/アメみたいな/何これ?...
問② いくつ、あった？	1個	誤答ほとんどなし	* たったひとつだけ
問③ どんな色だった？	黄色	誤答ほとんどなし	
問④ どんな形だった？	丸い	誤答ほとんどなし	



映像とは、どのようなものか

小栗康平「映画を見る眼」

映像の特性

映像は語れない

全体性・個別性
のみが示される

コピュラ(繫辞)がない

～である ～のだ

||

語り手の判断が示されない

映像の文法で
語る必要

具体性から 概念へ

シーンの
集まり

筋書・状況・感情
の読み取り

ex. 皿／食べかす etc

文章の特性

文章は語る

概念性・一般性
が伝達される

コピュラ(繫辞)がある

～である ～のだ

||

語り手の判断が示される

具体性は伝わらない

概念から具体性へ

||

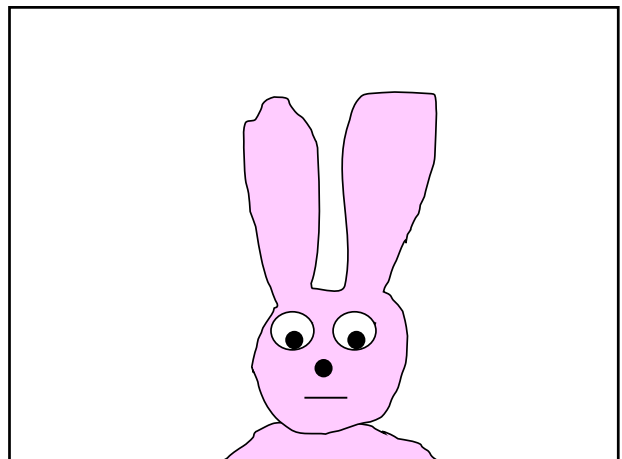
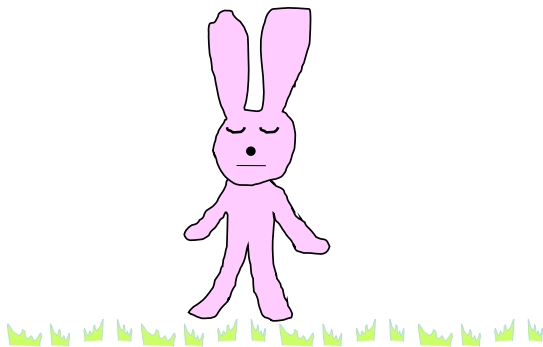
生き生きとしたイメージのための描写が必要

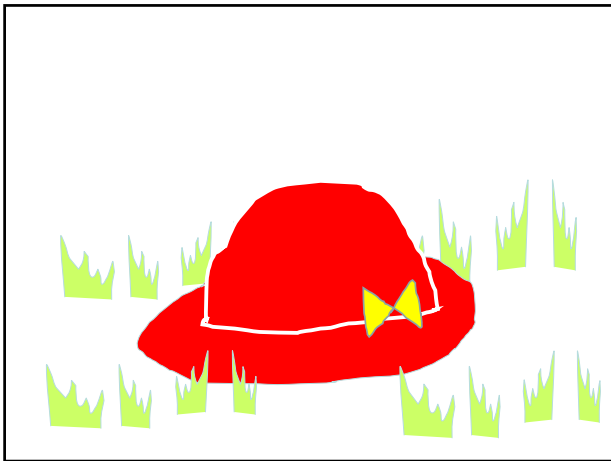
映像の文法

●カットの技法

●視線

●カットの技法





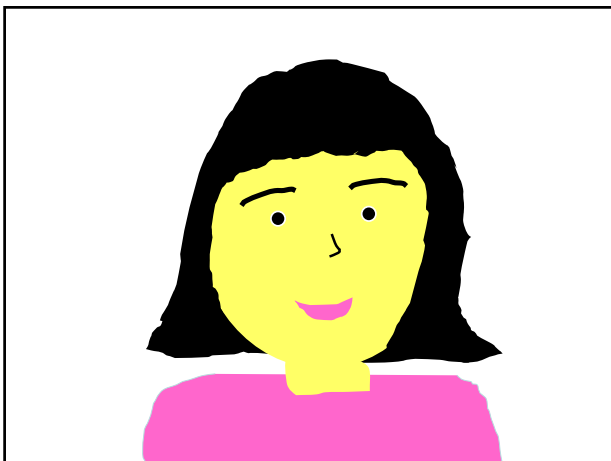
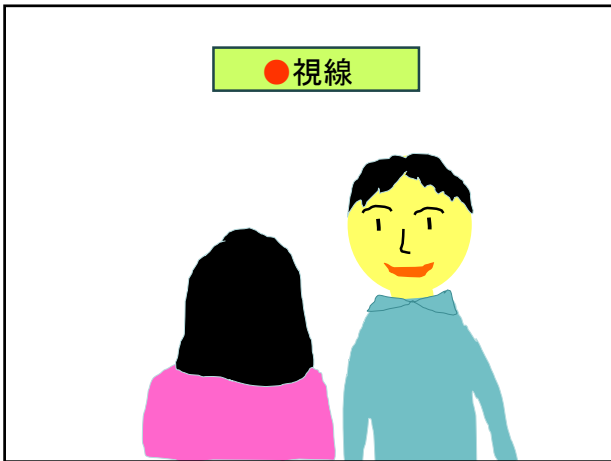
関係の類推 **共同注視**

ウサギ
帽子
発見

視線の共有

感情の共有

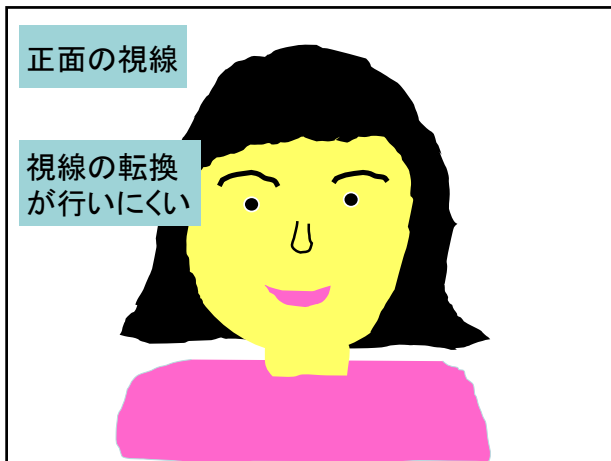
- * 表情の理解
- * 仕草の理解



● 視線

視線の転換

二者の視線の共有



文章における視線理解①

のはらの まんなか。
 おおきな はこが おちていた。
 「なんだろう？」
 うさぎが やってきた。

語り手の視線

登場人物の視線

複雑・多様な視線・視点の転換

読み手の視線

文章における視線理解②

たいこは そらに きえてった。
 どうぶつたちは そらを みた。
 おひさまが きらきら ひかっていた。

視線による誘導

物語時間の存在

細部

detail

物事の詳細 / イメージの焦点化

細部をイメージする読解学習

「視点」宮崎・上野らの著作より

前提として

文章＝概念の伝達

＝具体性は伝わらない
＝記述されていない心理は？

↓

登場人物の感情や思考の洞察は難しい

↓

まず 状況や情景を、具体的にイメージする

モノ的状况

「見え」先行方略

「次郎物語」中の描写の読み取り 武田の授業から

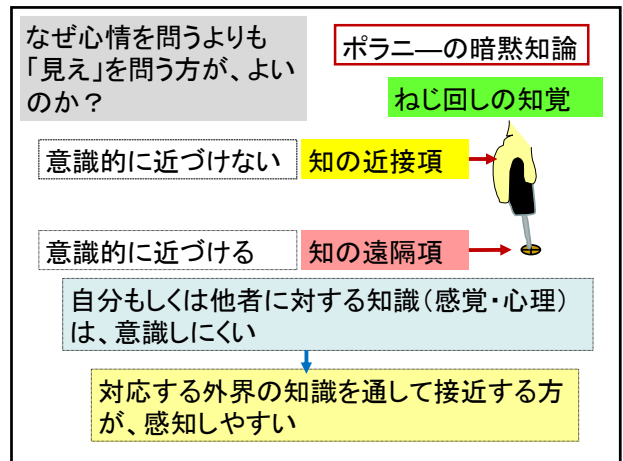
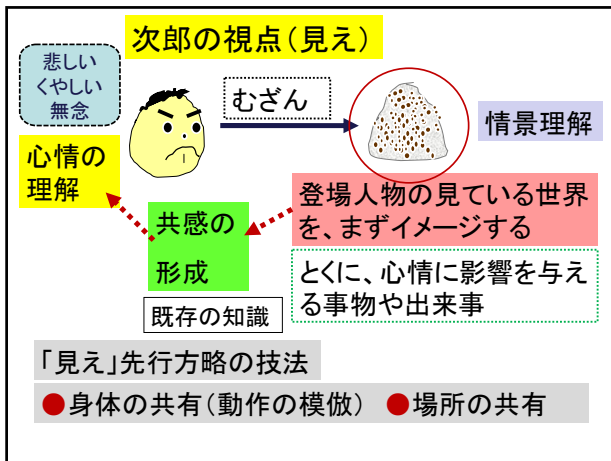
昼御飯で食べているおにぎりに、土を投げつけられる。

問題 次郎はどんな気持ちでしょうか？

砂のついた、オニギリの想起

- 土でまだらになっている
- よごれた
- 食べたらジャリジャリする

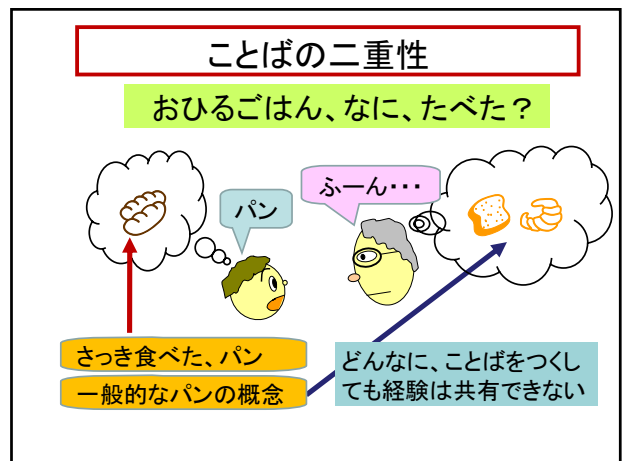
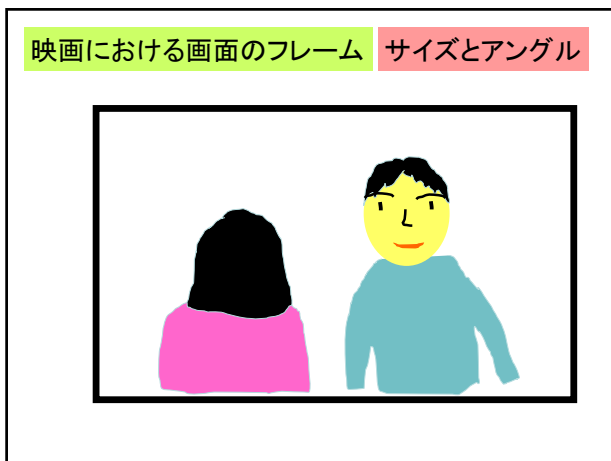
大人の支援
共同想起

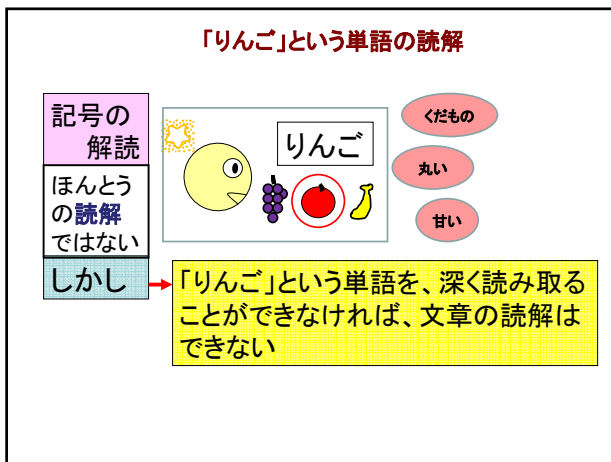
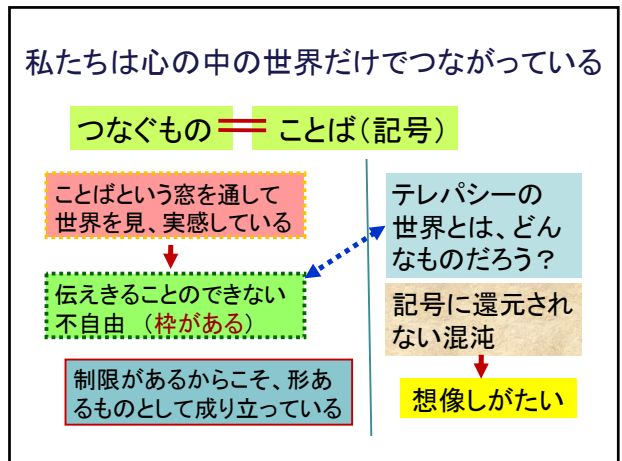
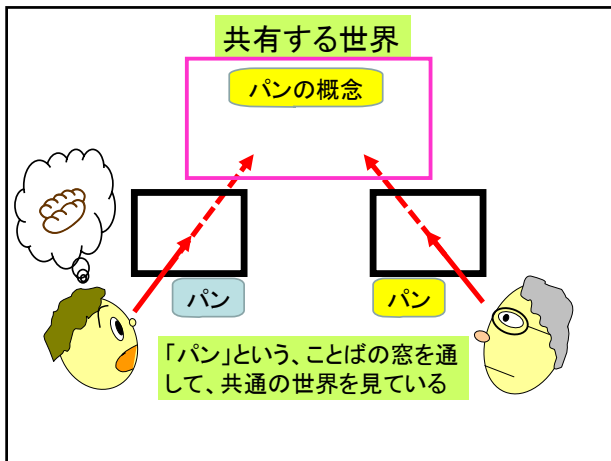


視点形成や共感的理解の課題として

ロールプレイ(≒会話練習)

ひろし	ねえ、鉛筆、かして?	他者の「ふり」
けん	え? なんで?	
ひろし	筆箱、わすれちゃったんだよ	身体の共有
けん	しょうがないなあ	
ひろし	たのむよー おねがい!	心理の共有
けん	はい...消しゴムはいいの?	

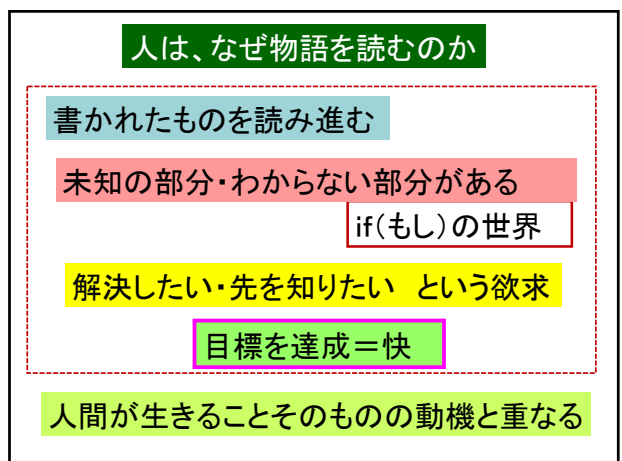
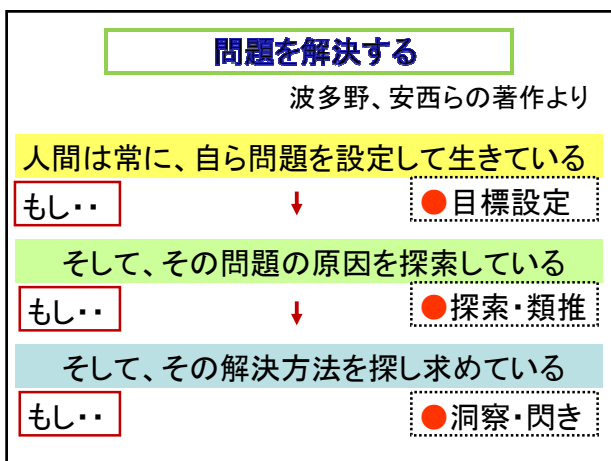




娯楽

pleasure

「わかる」を楽しむこと / 楽しみを生きること



ほんとうの「問題」とは何か

自動的に解けるものは
問題ではない

常識クイズ
計算問題

「問題」とは

- 推論(ひらめき)が必要とされるもの
- 考え続けて、「ああそうか！」とわかるもの
準備された心

読解問題 書かれていないことに解答できる

分析問題と洞察問題

● 分析問題

少しずつ解答
に近づく

● 洞察問題

解答が予測なしに、ひらめく

とんち

創造性を要求
される

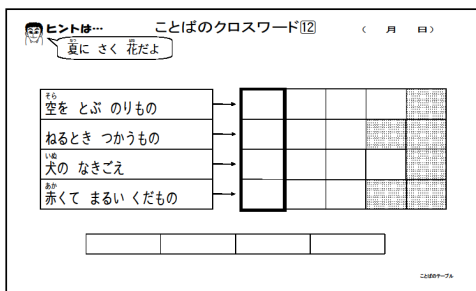
読解

書かれていない
ことを推測する

洞察問題の意義

洞察力のための課題として

ことばのクロスワード



人は、なぜ物語を読むのか

なぜ読解の学習をするのか

問題を解決して行く**娯楽**のために

「わかれ」ば、「楽しい」

楽しくなければ
本来の読解で
はない

「楽しけれ」ば、「わかる」

解答の正誤は、「問題解決を楽しんだ
かどうか」の表れのひとつに過ぎない

物語や作品を、よりよく、
楽しむための方法を考える

||

よりよく、生きていくための方法を考える

↓

日常生活の中での読解能力の育成

読解を導くための方法・教材の開拓

★【参考・引用図書&DVD】

- 「ファンタジーと現実」 金子書房
- 「言語発達心理学」 放送大学教材
- 「映画を見る眼」 日本放送出版協会
- 「視点」「比喩と理解」 東京大学出版会
- 「美学入門」 朝日選書
- 「問題解決の心理学」 中公新書
- 「認知心理学者 教育を語る」 北大路書房
- 「ことばの発達と障害」 大修館書店
- 「知的好奇心」「人はいかに学ぶか」 中公新書
- 「ニッポン近代化遺産」 NHK放送出版協会
- 「マンガはなぜ面白いのか」 NHKライブラリー
- 『飛べフェニックス』 20世紀FOX