

2009年3月 ことばのテーブル学習会

キーワードから考える

ことばの学習(3)

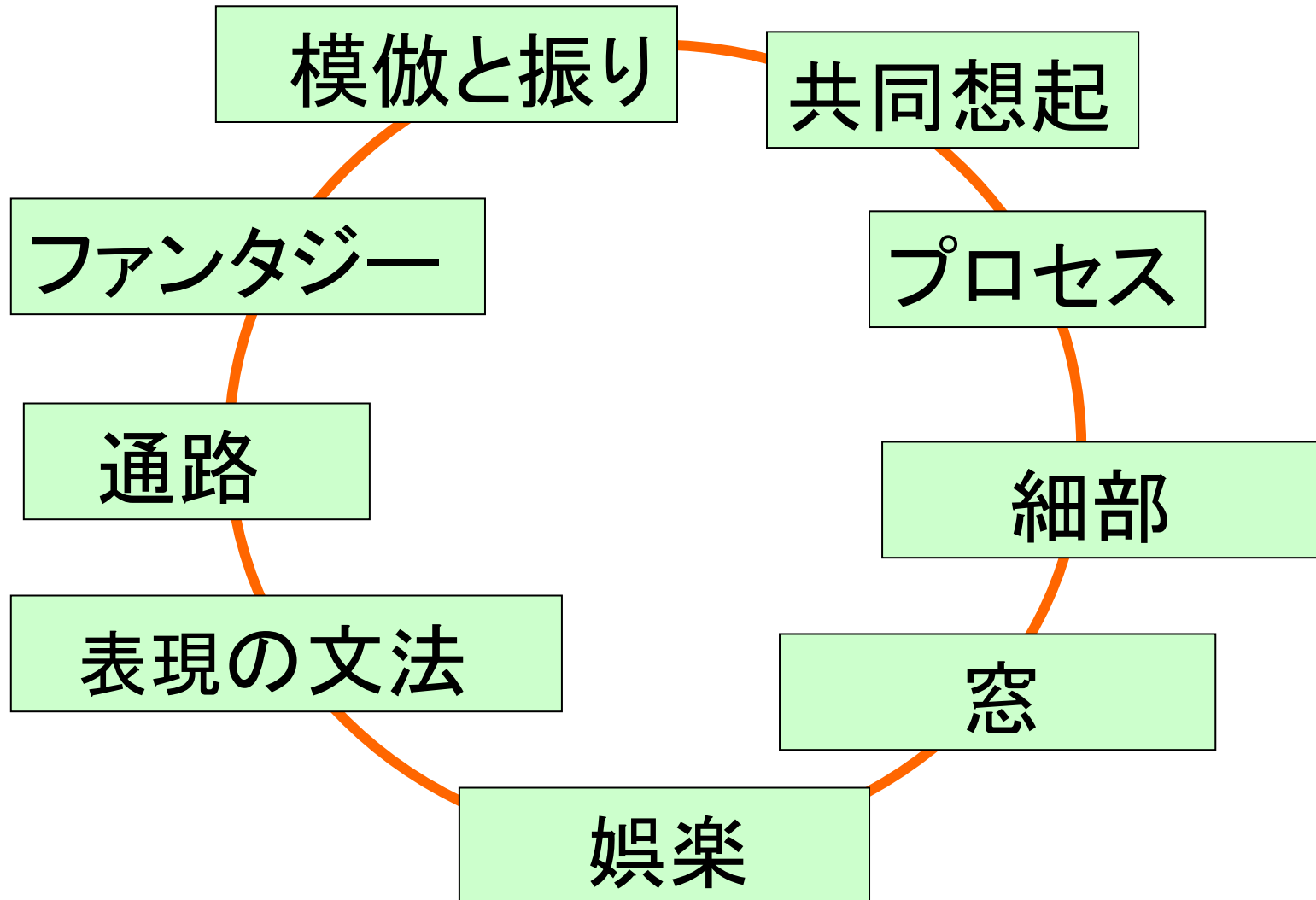
～読解能力を中心に～

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内容に興味を持ってない 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

お話が、はじまる！

好き！
嫌い！

わかる
わからない

表現の外化

ももたろう

チューリップのお遊戯

じいちゃんの戦争の話

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

童話・小説・評論など

「ことば」で表現されたもの

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	書くことを 目的	解く行為を 目的
	手紙		
読むこと を目的	メール		
	伝達を目的		

文体

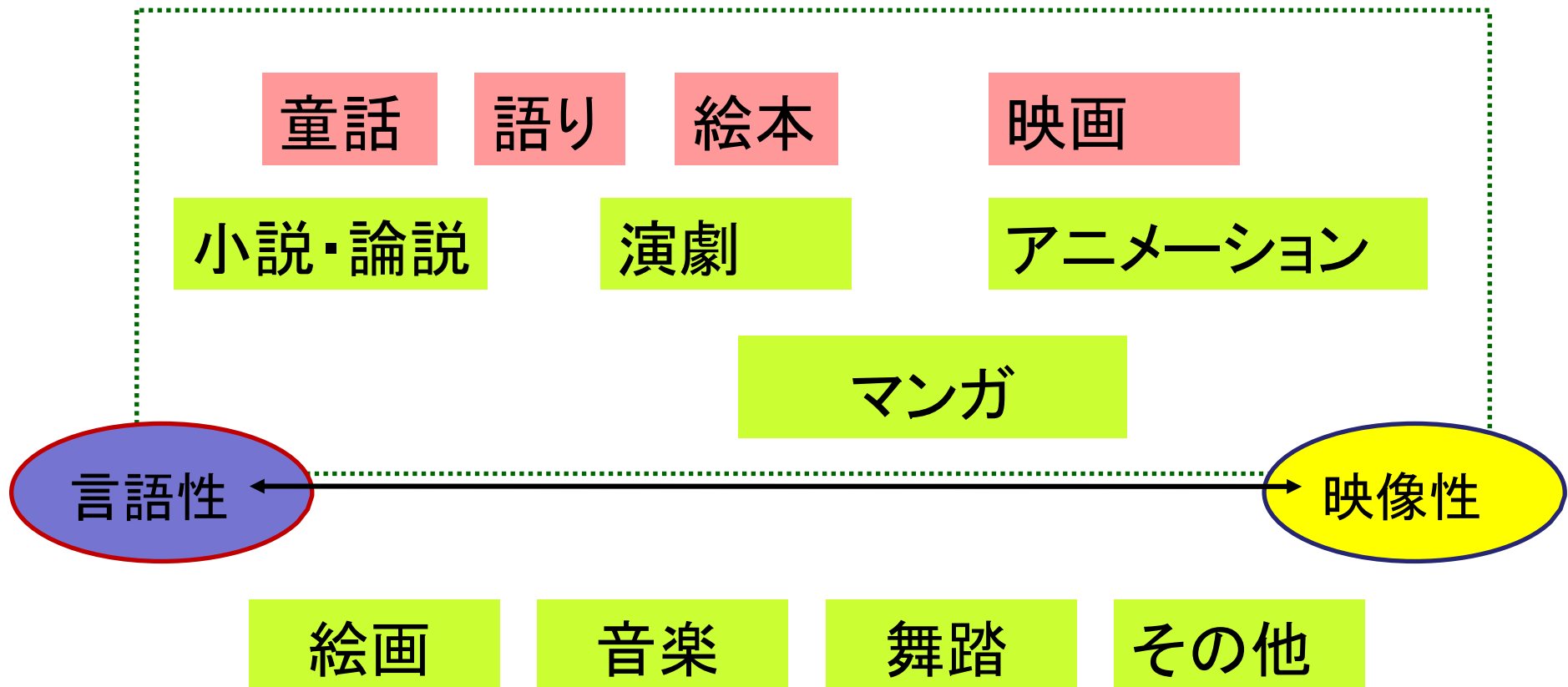
一人称

三人称

語りかけ

お話しする事柄の整理と確認②

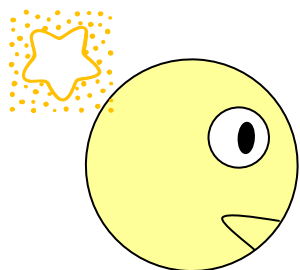
読解と関わる表現作品について



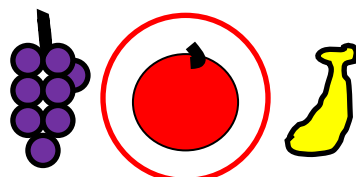
お話する事柄の整理と確認③

読解の前提となる単語・文の理解について

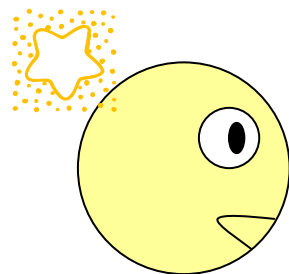
記号の
解読



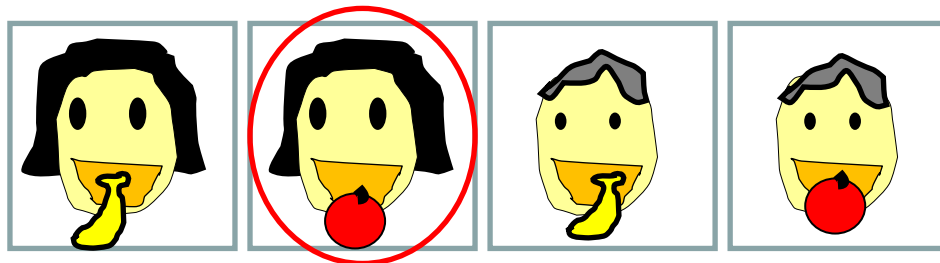
りんご



ほんとう
の読解
ではない



おかあさんが りんごを たべる



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 と ふり

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

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

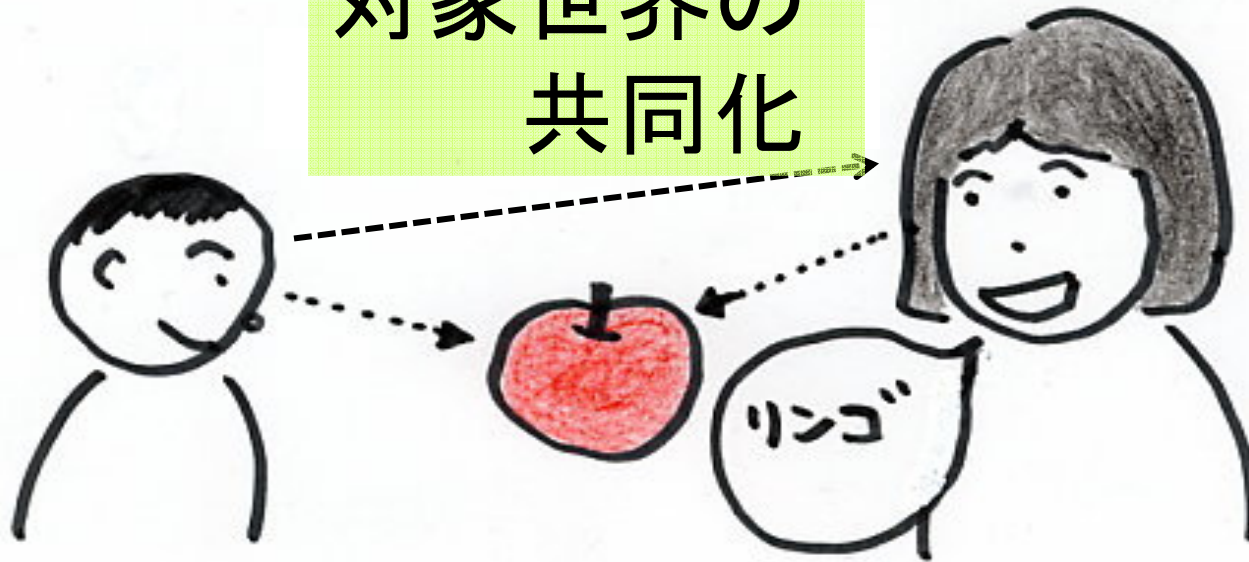
三項関係

ことばの発見

=

「いま・ここ」の
世界の発見

対象世界の
共同化



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

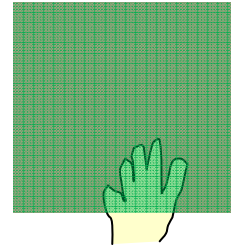
大人がコップで水を飲むのを見て、自分も、コップで飲んでみる



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」

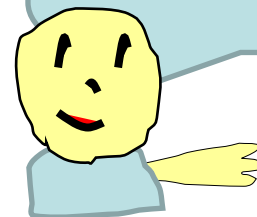
生後3～4ヶ月頃より

* 対人的な行為として

* 現実とのズレの意識の萌芽

嘘泣き
からかい

あげようとして、
手を引っ込める



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

絵本の食べ物に口を押し付ける

バナナを電話としてあつかう

何かを手渡す仕草をする

類似性の
認識

動作のふり遊びを通して事物の概念を学ぶ

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

昼間見た、母親の掃除を、夜まねる

初期のことばも
広義の延滞模倣

昼間、友だちが、公園で泣いていた状況を再現する

語りの萌芽

過去の経験の想起

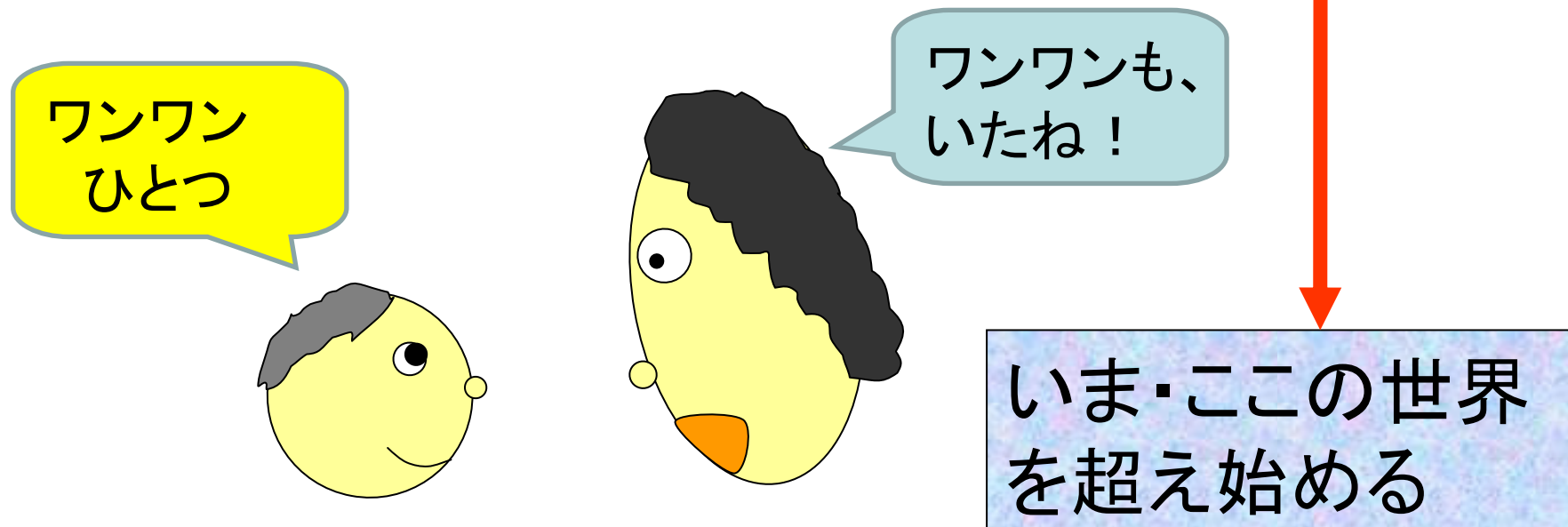
媒介物の存在

大人の協力

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

その名前で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

マンマ食べよう、というと、手を洗う
仕草をし「キレイ、キレイ」という

人形の頭に、見えないコップで、水
をかける仕草をする



大人への指図

自己記述的発話
の増大

●「～クンモ イク」

「ふり」あそびの展開

●「ふり」の内容の一般化

「ふり」遊びによる、
現実世界の抽象化

共通知識の形成

●活動の主体として操る

俯瞰的視点の形成

語りの視点

●「ふり」行為の連鎖

時間・空間を持つ状況の産生

展開の理解

「見立て」の増大・複雑化

イチゴを、「リンゴ」とわざと、言い
それから人間のように挨拶させ、
さらに電車としてゴーゴー走らせる

現実から離れ、記号（意味）の
世界で自由に遊びだす

大人の支援

ふりの世界
の充実

倒錯的世界
の出現

比喩の萌芽

④ 象徴行為としての「ふり」

生後2才
頃より

* 二重性の意識の確立

* 比喩の拡大

重ねたスリッパを、車のように扱う

仮想的置き換

え

重ねたスリッパで、トラックを表現

象徴的置き換え

* スリッパであることは明確に理解
⇒ しかし同時にトラックでもある

現実と虚構のズレの認識

AでありBである

「ふり」の高度化

「見立て」の自覚

ことばによる明示化

一人二役の会話

役割の理解

想像の遊び友だち



2才頃～

* 他者の意図や意志の理解

● 「自分と他人は繋がっている」という認識

ファンタジー

fantasy

ファンタジー

fantasy

リアルな妄想

他人の作った物語（ファンタジー）



自分自身の物語として実感できる



そこでは、同じ時間が流れ、
同じ世界が広がっている

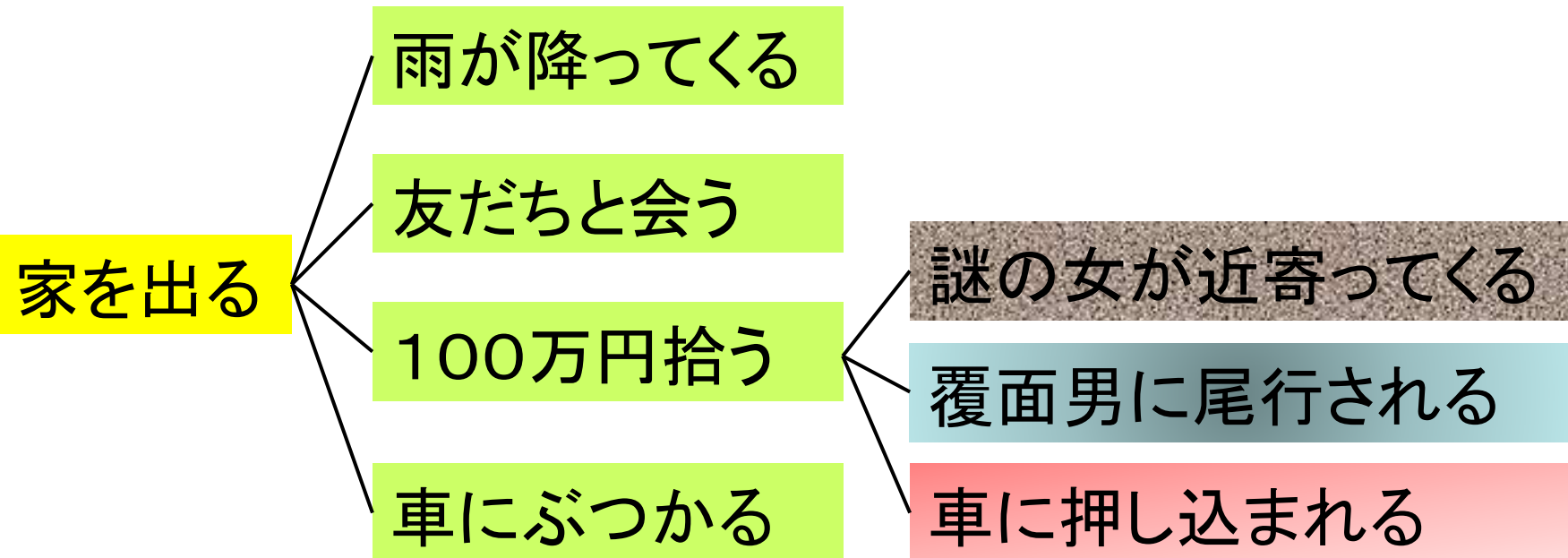


ファンタジーは、リアルな妄想でなければならない
架空の世界に対する強い信頼感がなければ、
ファンタジーは成立しない

現実とは何か

if もしも の世界の連なり

* 無数の物語の可能性



私たちにとって・・・

未来は何が起こるか
わからない場所

ファンタジーを作り、楽
しむことが可能

つねに先を考え、**問題**
を設定し、その**解決**を
求めて生きる

自分自身も、過去・現在・
未来をつなぐ物語として
安定に認識

わたしたちは、ファンタジーの織り
なす世界に生きている



リアルな世界 = 生きている実感



みんなで共に支えている概念の世界

ファンタジー(物語)を
理解するためには

物語を作る力が必要



「もしも」がわかること

自閉症の人の認知傾向

「いま」の確かな現実感が希薄

* 自己意識・他者との一体性の乏しさ



現実と空想の区別がつきにくい

空想世界を理解するためには・・・



「いま」の確かな現実感が必要

* 自己意識・他者との一体性を高める必要

現実

間

空想
ファンタジー

いま・ここ
の世界

現実感

- 生きている実感
- 自分という意識

「もし」の世界

読解ができるかどうか 同じ世界を共有しているか

ファンタジー

現実
(いま・ここ)

共有する世界

「いま」を過去と未来に
ずらして行くことによって、
自分と世界が生まれる

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

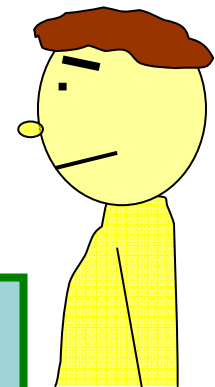
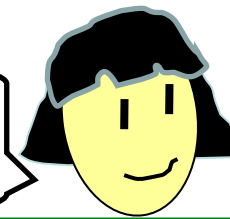
時間関係の位置づけ

ごはんを食べたあとに、ピアノいったの

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

● 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

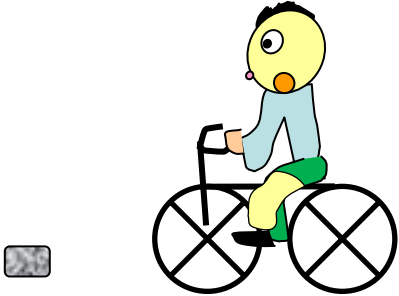
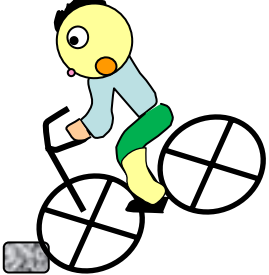

精緻化スタイル

- 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。	ちよつと、よ そみしてた 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

大人と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

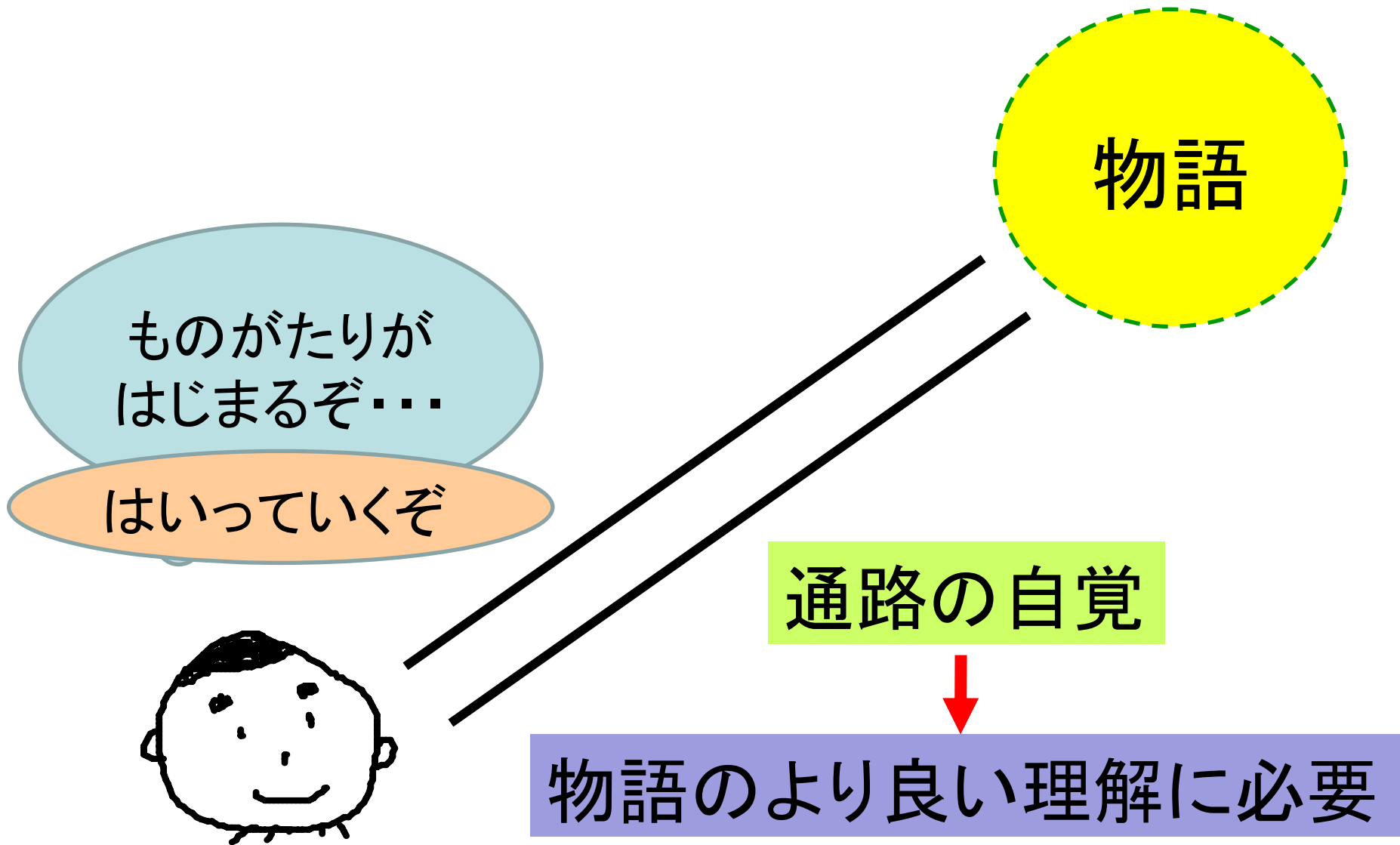
通路

passage

通路

passage

現実世界と物語をつなぐ道



通路のサイン

物語の導入

語り口

* むかしむかし、あるところに

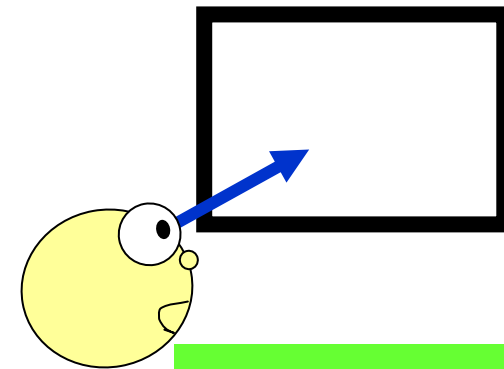
開始の形式

* 本が開かれる・幕が開く
・テーマ曲が流れる etc

表現の約束ごと

(制約)

フレームの決定



のぞきこむ

強い能動性

舞台の設定

いつ・どこで・だれが

オープニングの原則

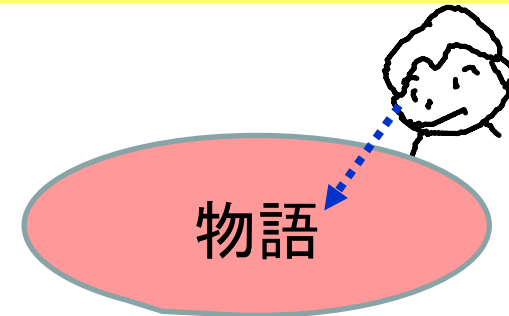
* 物語の設定の紹介

ロング・ショット的表現

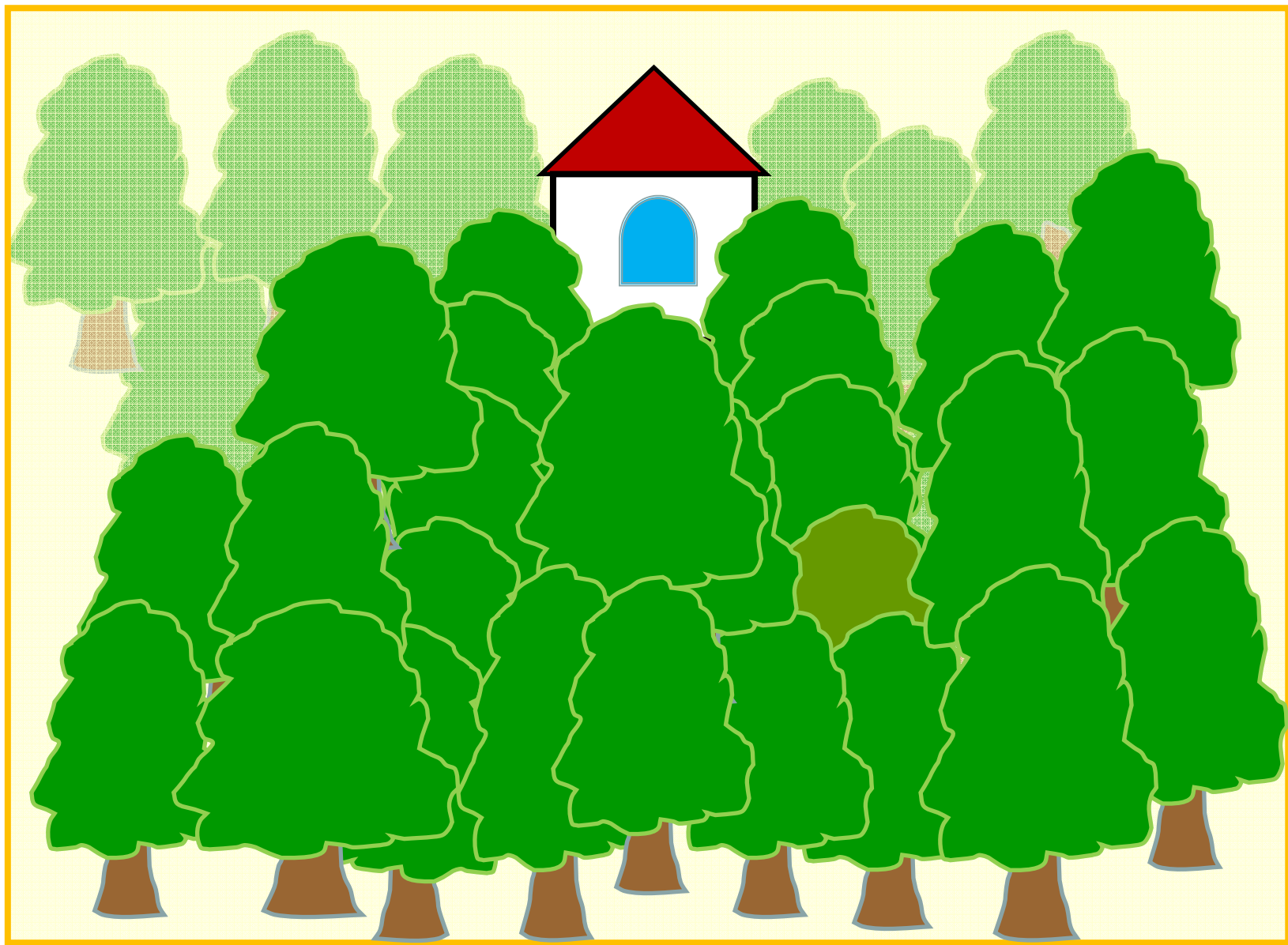
物語の時代・登場人物・場所を提示

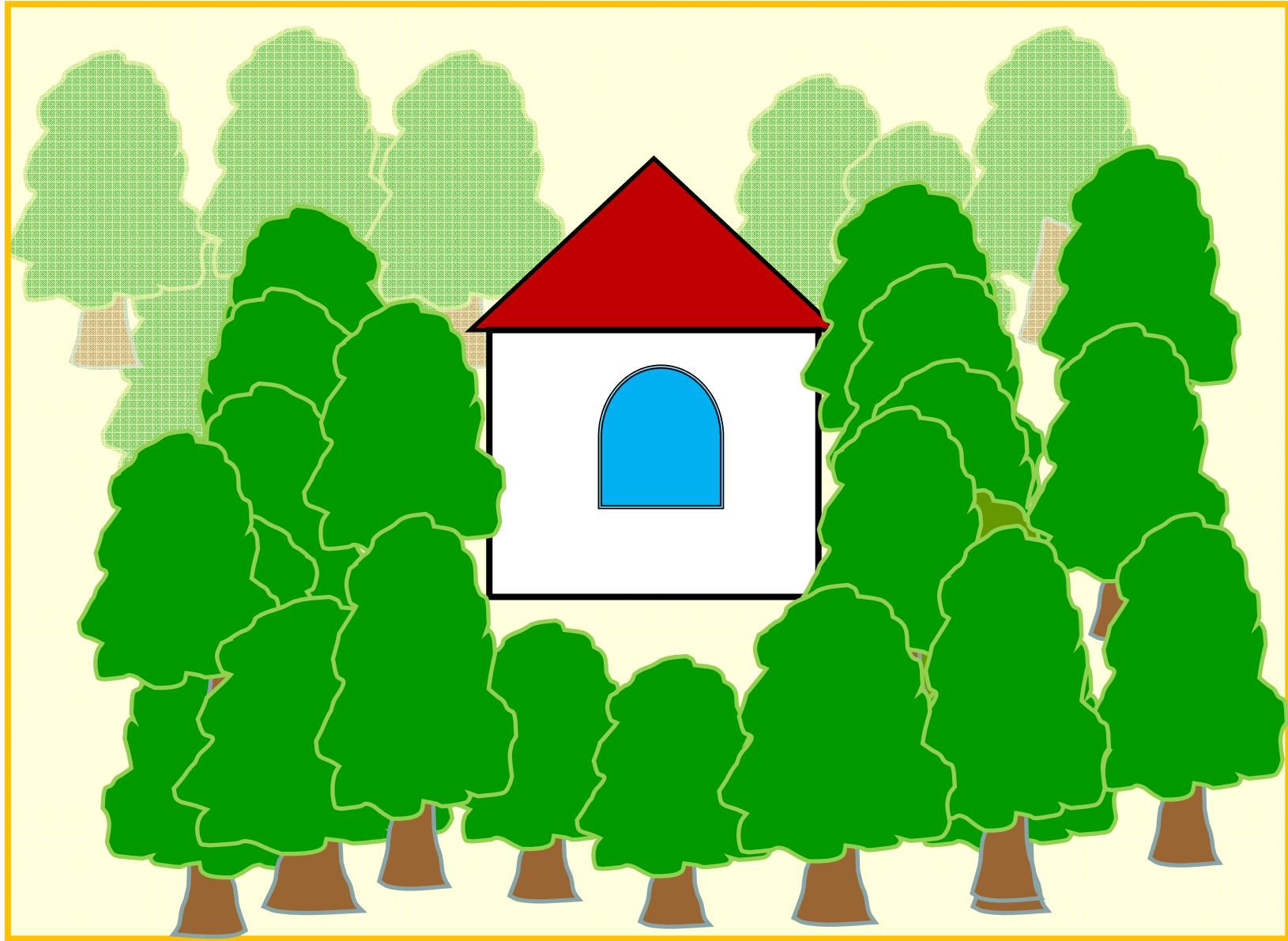
子どもは、自分の理解の
監視が乏しい(思い込み)

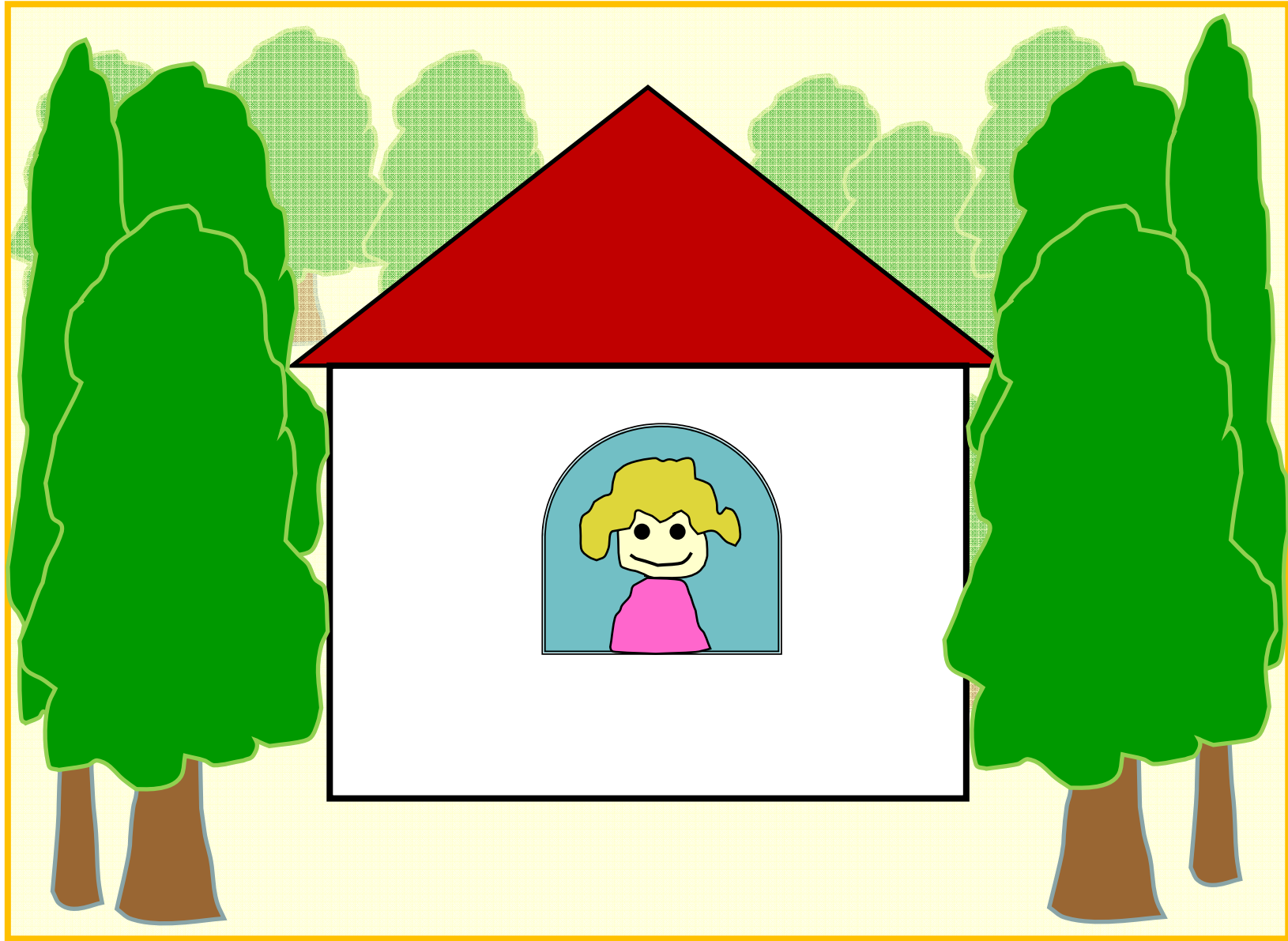
物語全体を俯瞰



ひみつの森のせの子







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

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

野球を知らない



野球の話はチン
パンカンパン

道に迷った、
おばあさんは、
だんだん足が
痛くなってきま
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」

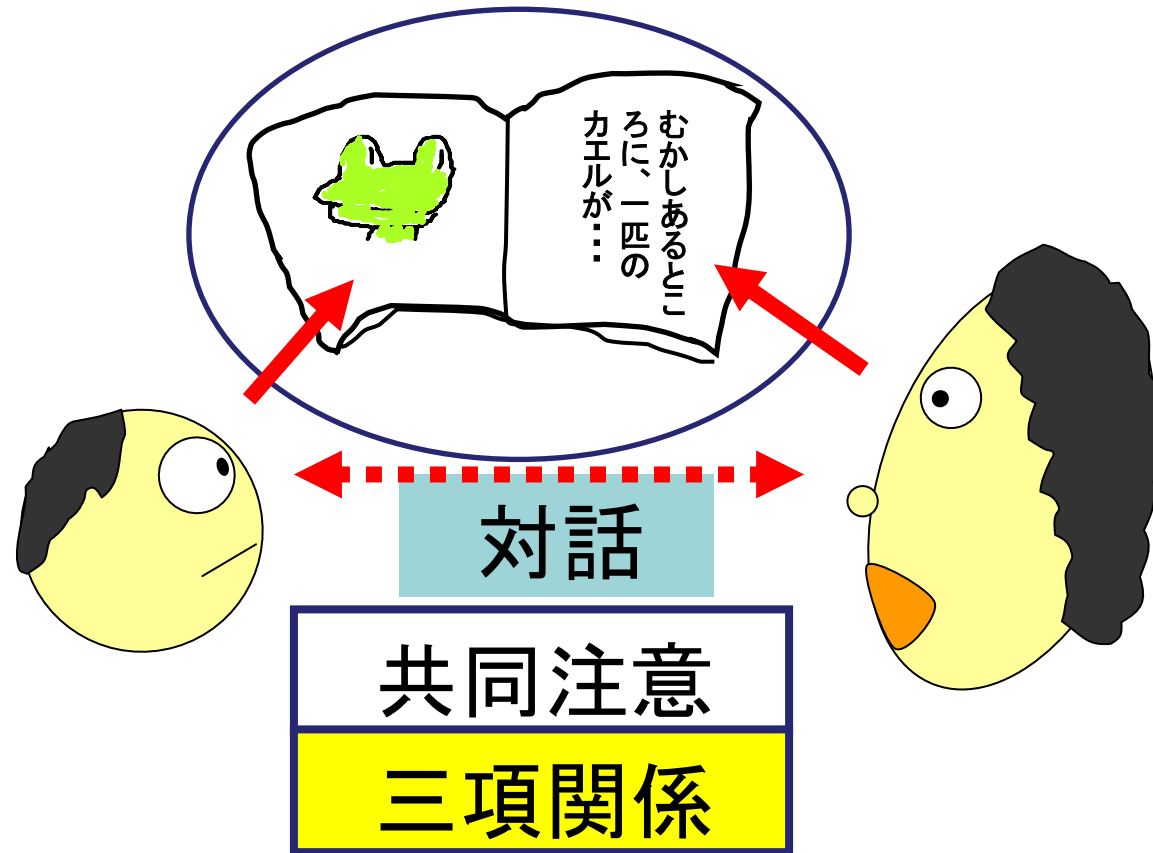
絵本の読み聞かせ・昔語りなど
によって、徐々に習得

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・お話語りの意義



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

process

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。



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。

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。

日常的な
行為系列は
省略される

展開を予見
する

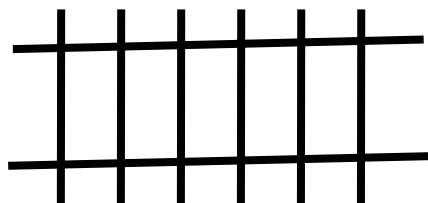
プロセス

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



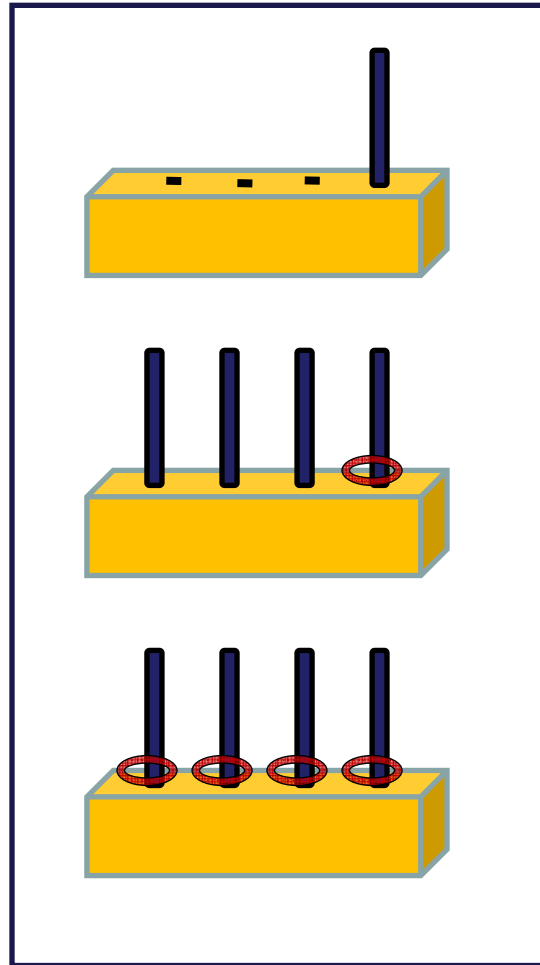
線路ができるまで
の過程を辿れる

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!



やって
ごらん

Setの構造

プロセス認識のための課題として②

● 迷路

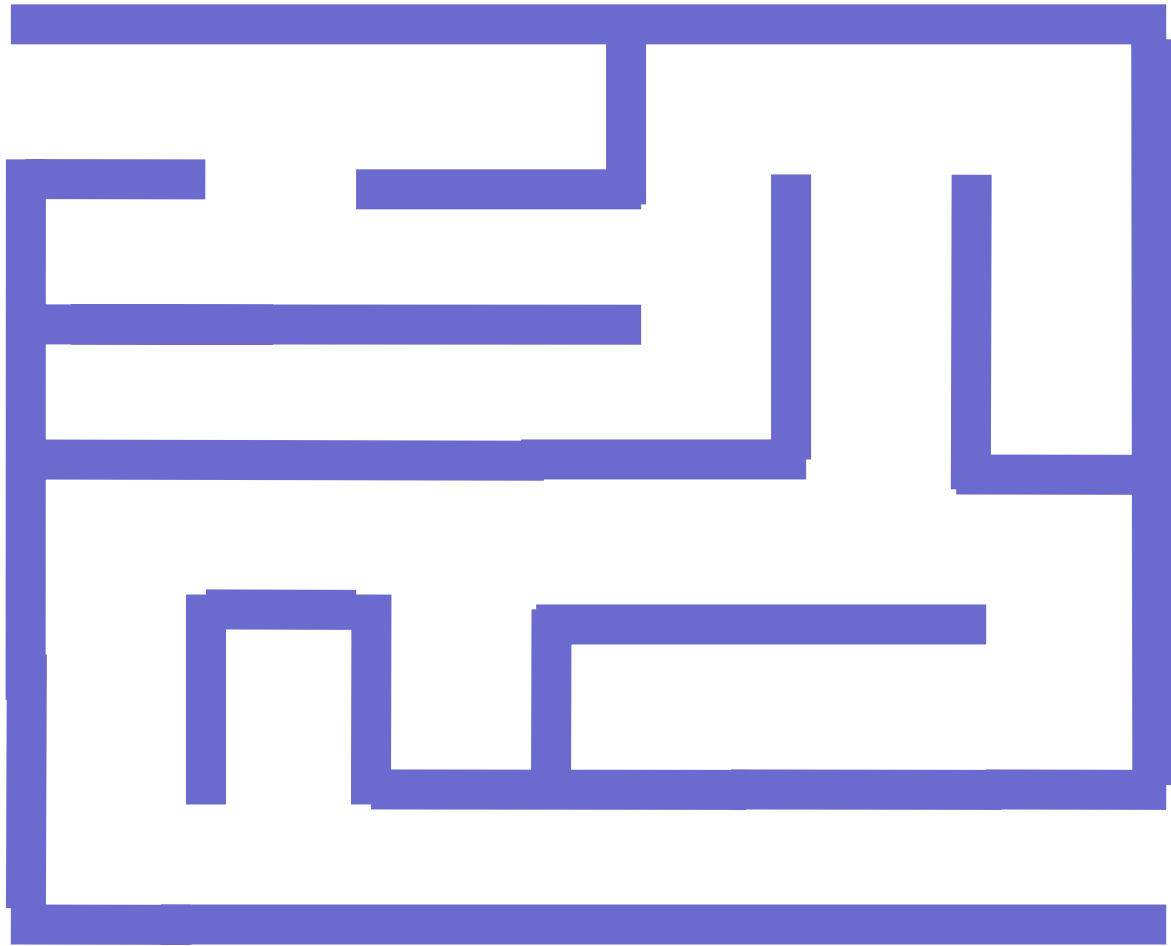
展開とともに、
開けてくる道筋

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

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

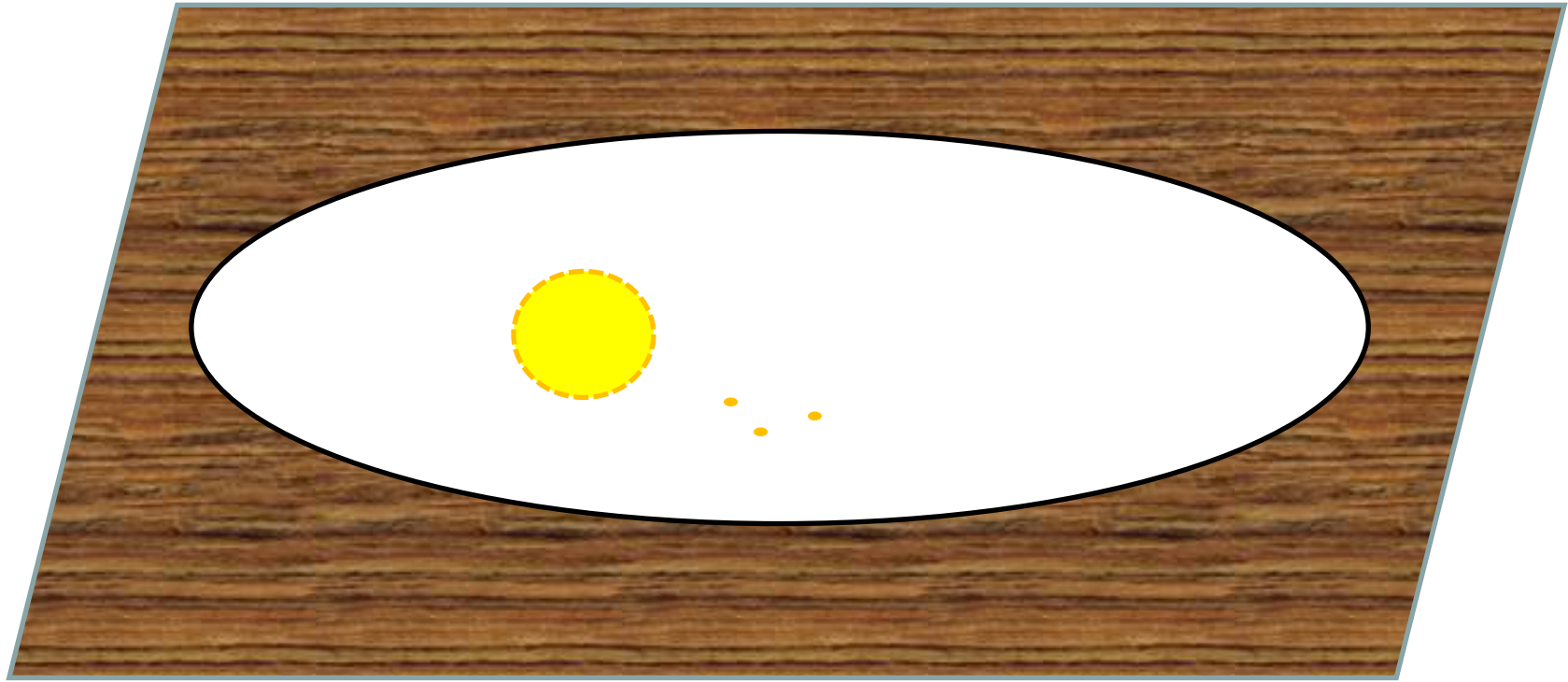
問① お皿の中に何があった？

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/

* ひとつしかない

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

ex. 皿／食べかす etc

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

文章の特性

文章は語る

概念性・一般性
が伝達される



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

コピュラ(繫辞)がある

～である ～のだ



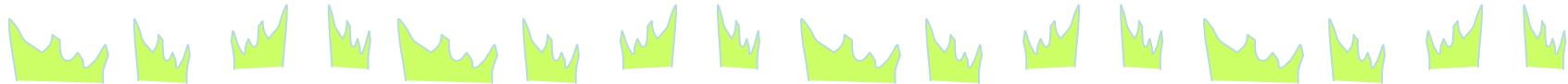
語り手の判断が示される

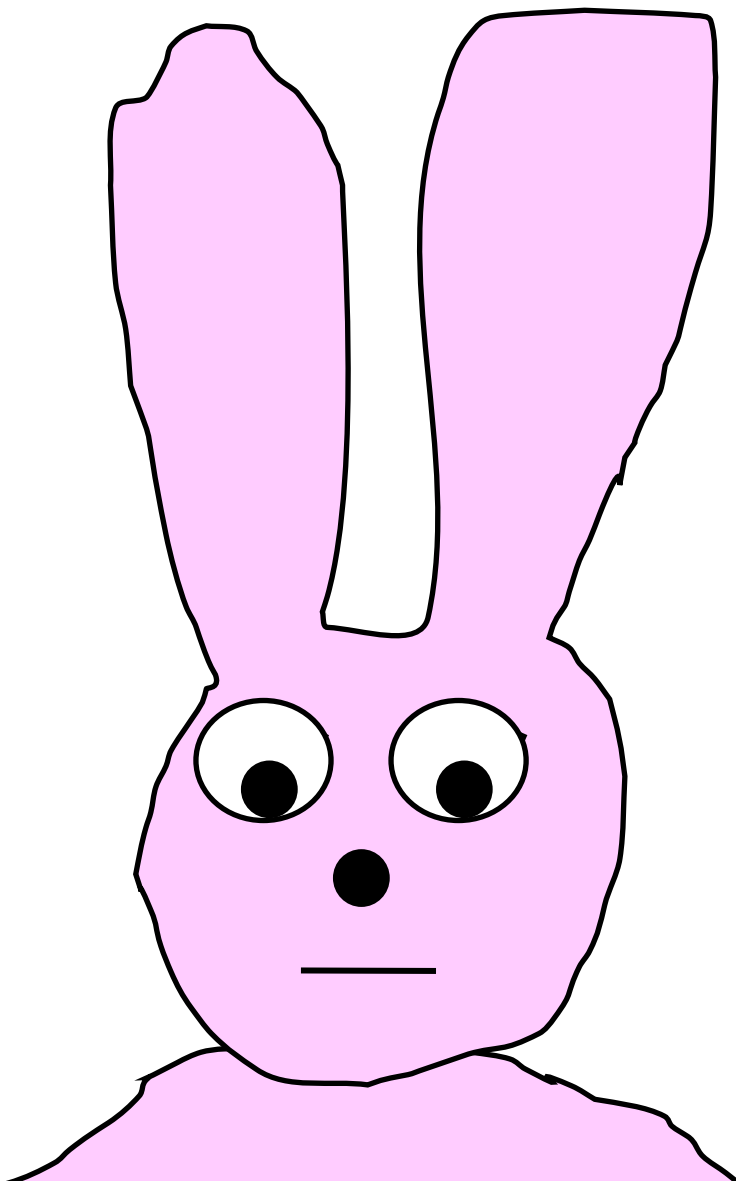
映像の文法

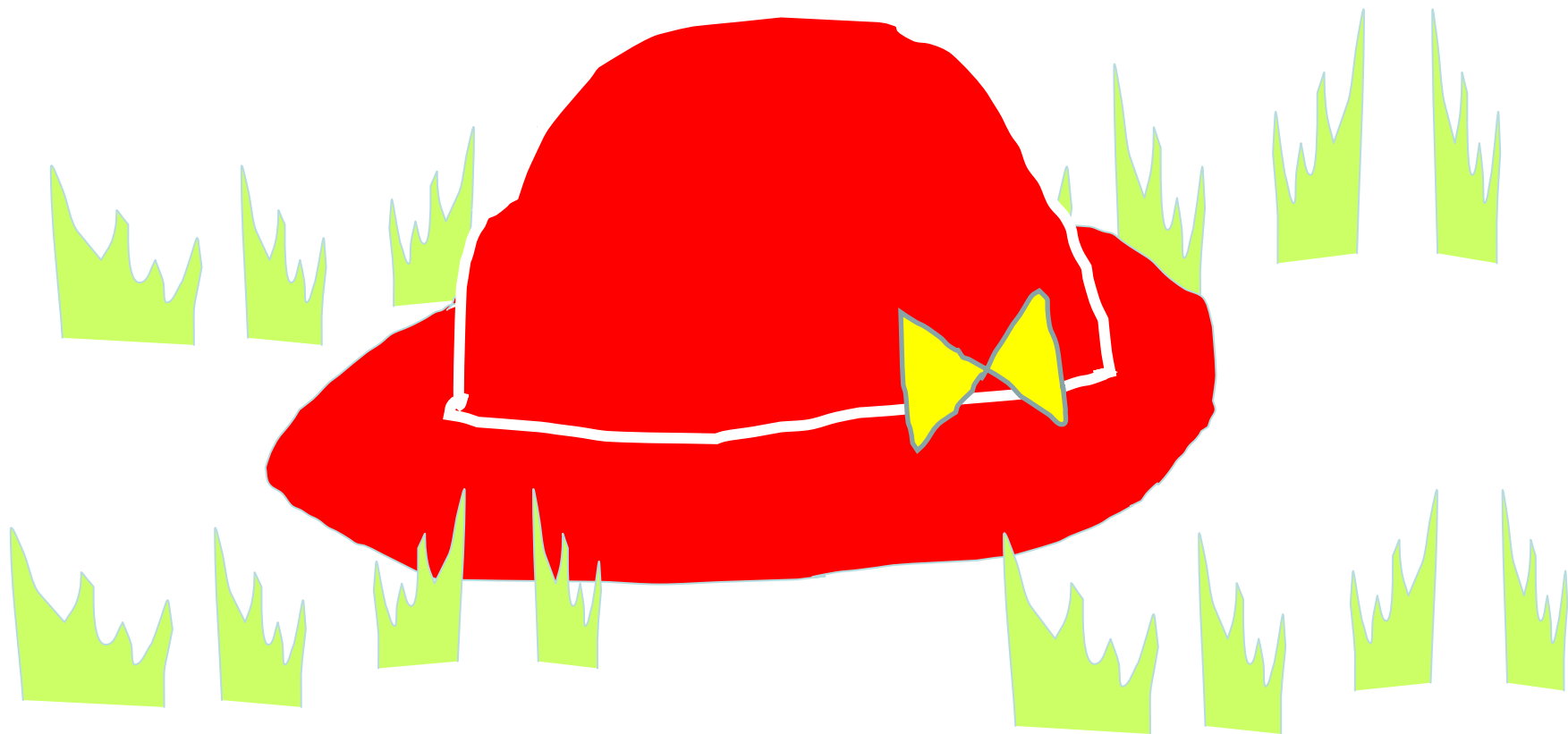
●カットの技法

●視線

●カットの技法







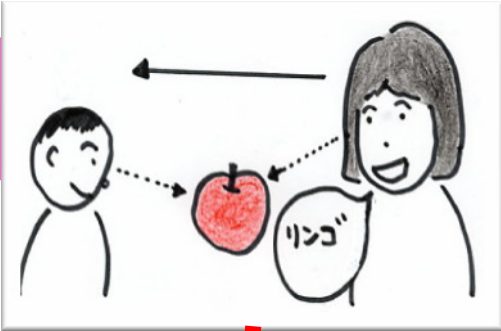
関係の類推

ウサギ

帽子

発見

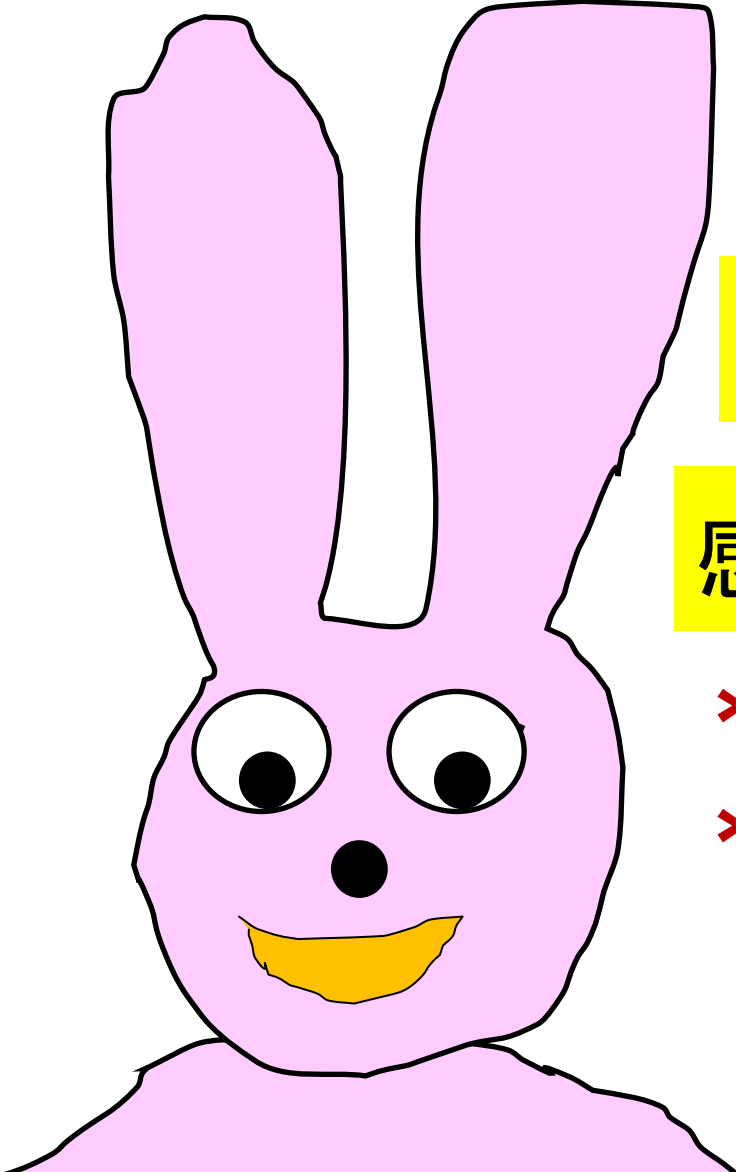
共同注視



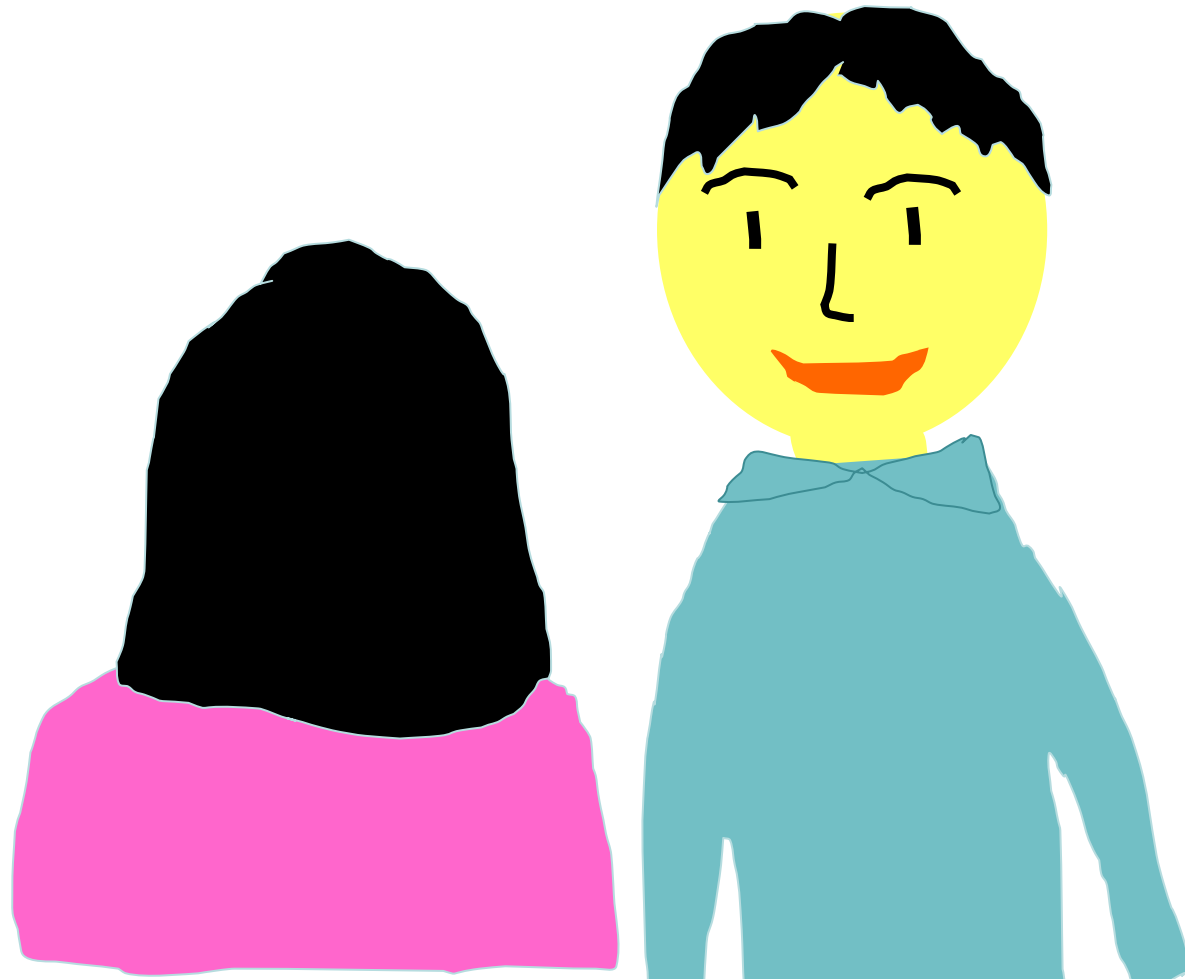
視線の共有

感情の共有

- * 表情の理解
- * 仕草の理解



● 視線

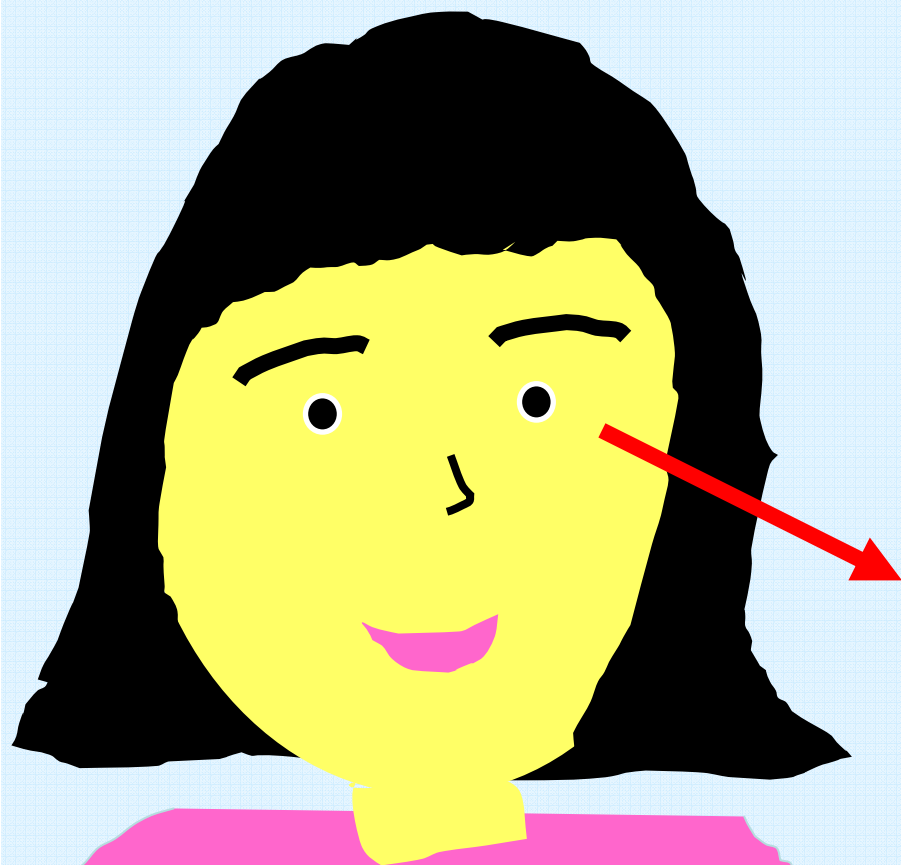


● 視線

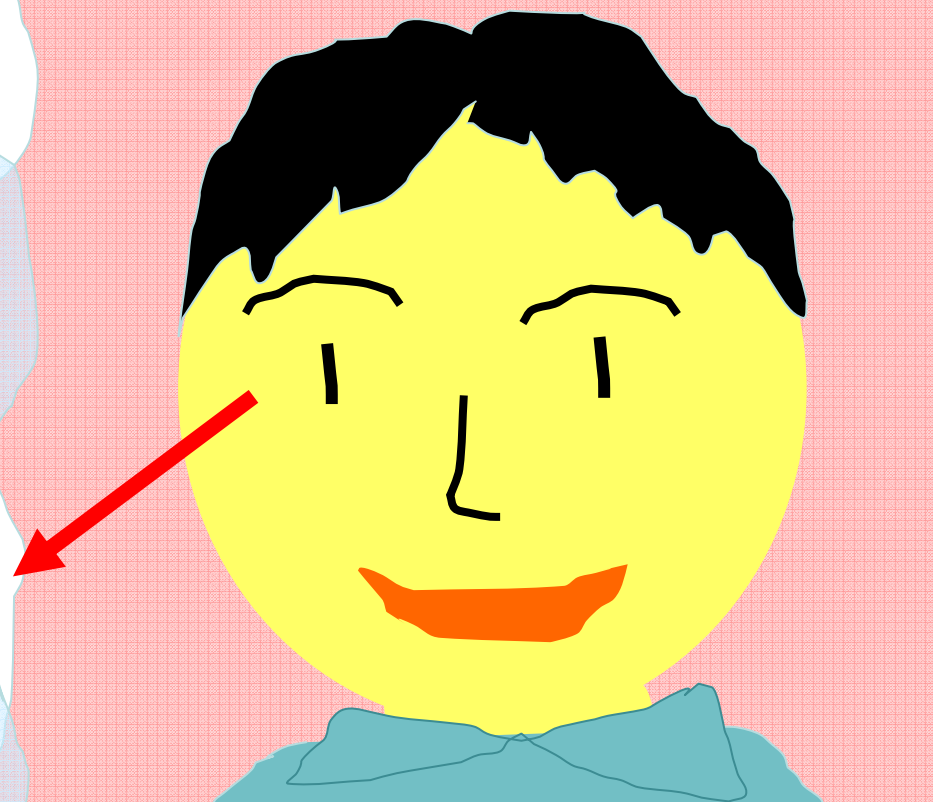




● 視線



視線の転換



二者の視線
の共有

正面の視線

視線の転換
が行いにくい



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

読み手の視線

複雑・多様な
視線・視点の
転換

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

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

大人の支援
共同想起

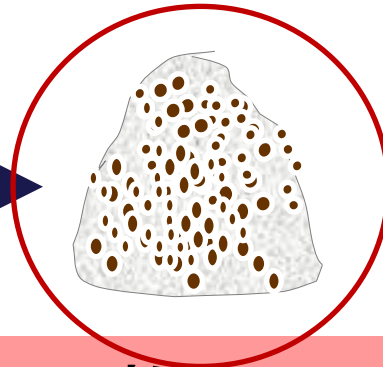
- 土でまだらになっている
- よごれた
- 食べられない
- 食べたらジャリジャリする

次郎の視点(見え)

悲しい
くやしい
無念



むざん



情景理解

心情の
理解

共感の
形成

既存の知識

登場人物の
見ている世界を、
まずイメージする

とくに、
心情に影響を
与える事物や
出来事

「見え」先行方略の技法

- 身体の共有(動作の模倣)
- 場所の共有

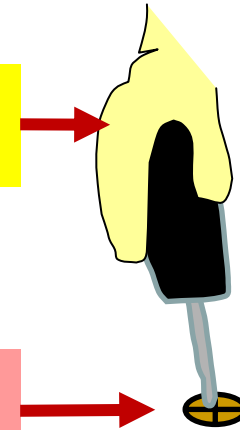
なぜ心情を問うよりも
「見え」を問う方が、よい
のか？

ポラニーの暗黙知論

ねじ回しの知覚

意識的に近づけない

知の近接項



意識的に近づける

知の遠隔項

自分もしくは他者に対する知識（感覚・心理）
は、意識しにくい

対応する外界の知識を通して接近する方
が、感知しやすい

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？
けん	え？ なんで？
ひろし	筆箱、わすれちゃったんだよ
けん	しょうがないなあ
ひろし	たのむよー おねがい！
けん	はい・・・消しゴムはいいの？

他者の「ふり」



身体の共有



心理の共有

窓

window

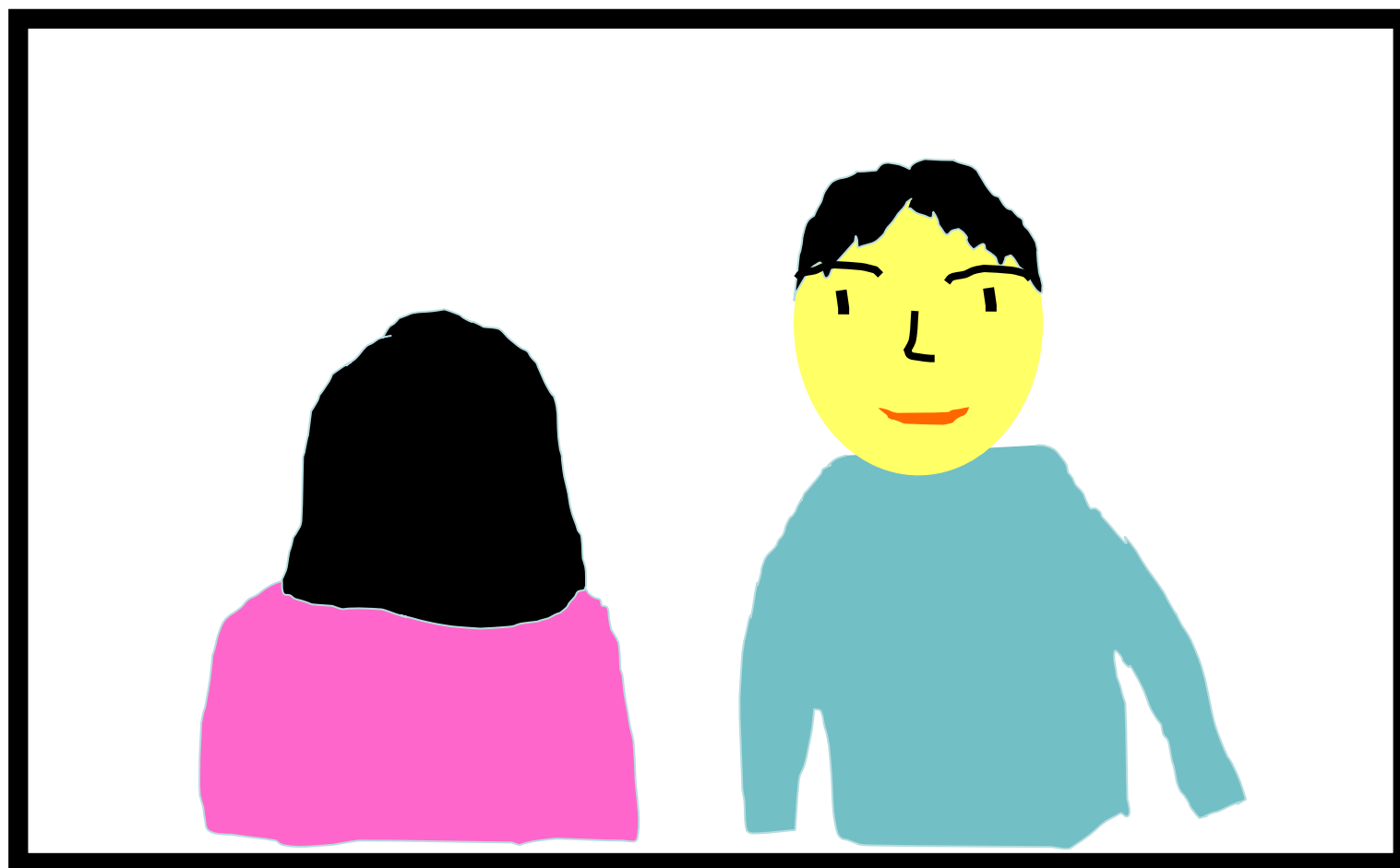
窓

window

ともに生きるための枠／制限

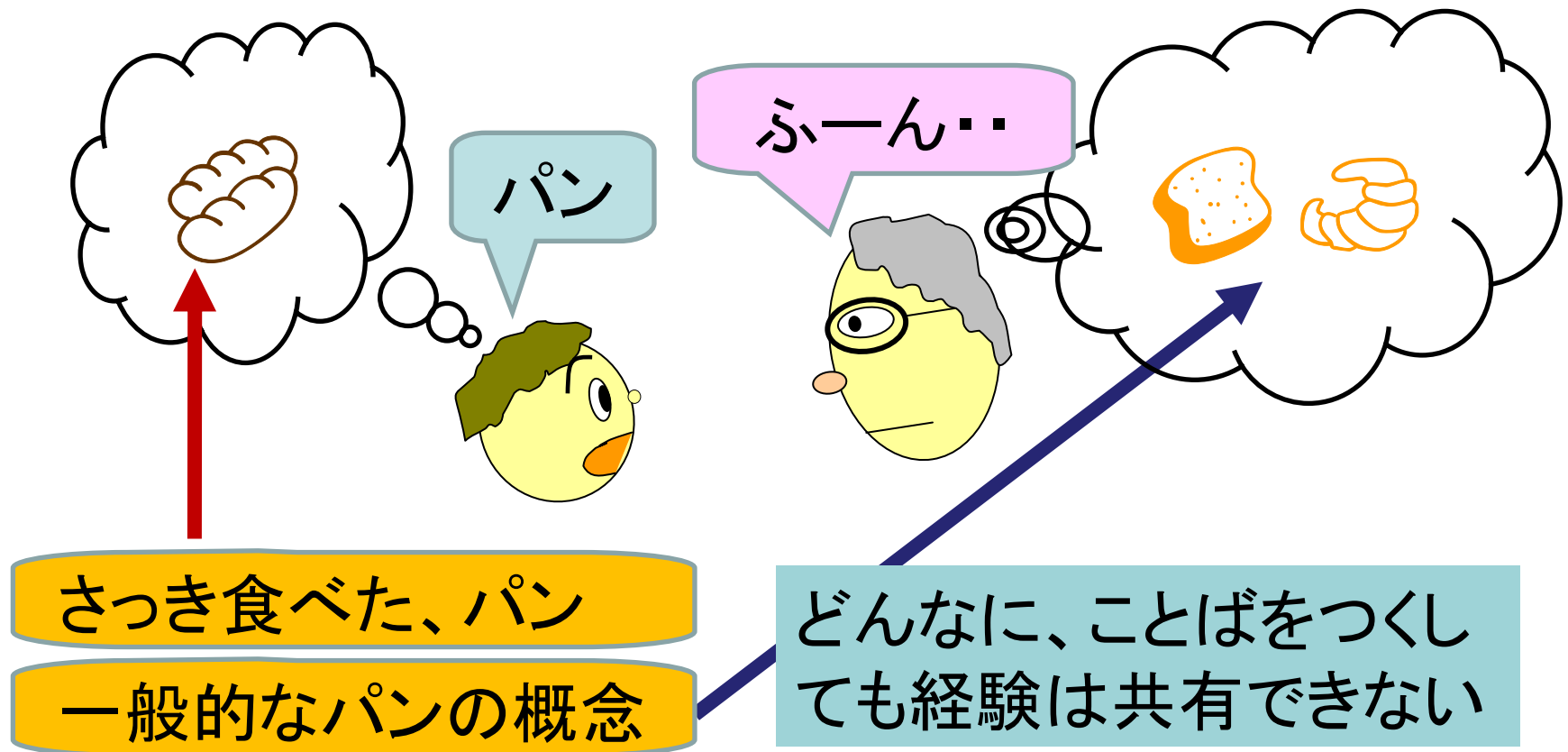
映画における画面のフレーム

サイズとアングル



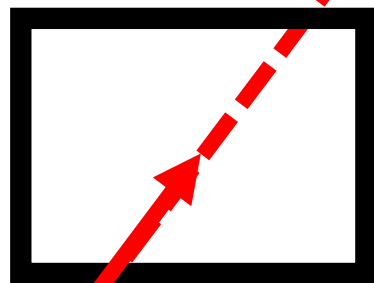
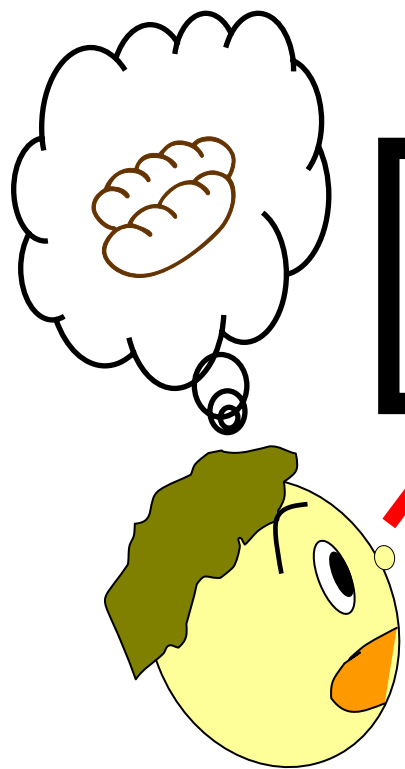
ことばの二重性

おひるごはん、なに、たべた？

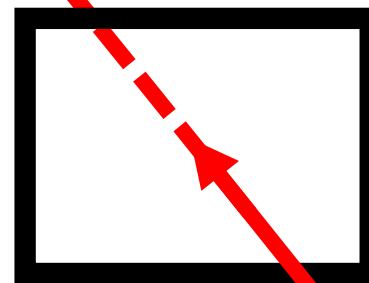


共有する世界

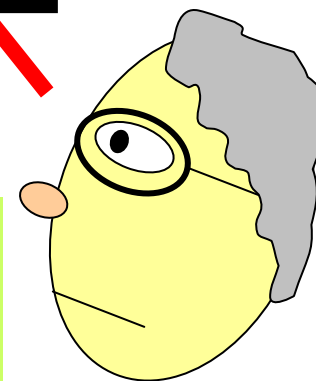
パンの概念



パン



パン



「パン」という、ことばの窓を通して、共通の世界を見ている

私たちは心の中の世界だけでつながっている

つなぐもの **＝** ことば(記号)

ことばという窓を通して
世界を見、実感している



伝えきることのできない
不自由 (枠がある)

枠があるからこそ、形ある
ものとして成り立っている

テレパシーの
世界とは、どん
なものだろうか？

記号に還元され
ない混沌



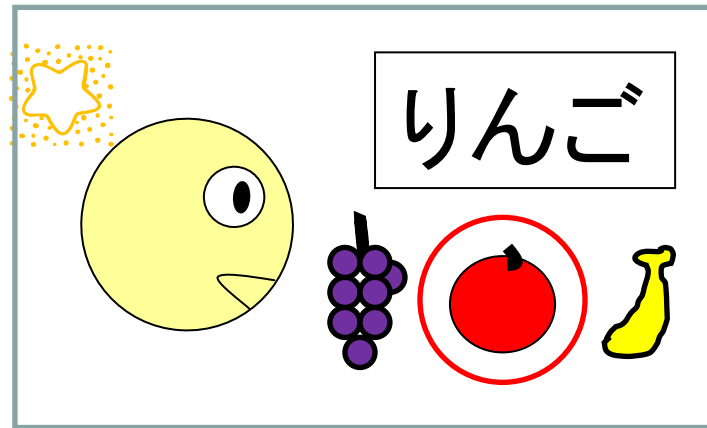
想像しがたい

「りんご」という単語の読解

記号の
読解

ほんとう
の読解
ではない

しかし



- くだもの
- 丸い
- 甘い

「りんご」という単語を、深く読み取ることができなければ、文章の読解はできない

娛樂

pleasure

娯楽

pleasure

「わかる」を楽しむこと／楽しみを生きること

問題を解決する

波多野、安西らの著作より

人間は常に、自ら問題を設定して生きている

もし・・・



● 目標設定

そして、その問題の原因を探索している

もし・・・



● 探索・類推

そして、その解決方法を探し求めている

もし・・・

● 洞察・閃き

人は、なぜ物語を読むのか

書かれたものを読み進む

未知の部分・わからない部分がある

if(もし)の世界

解決したい・先を知りたい という欲求

目標を達成＝快

人間が生きることそのものの動機と重なる

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

ヒントは...  ことばのクロスワード⑫ (月 日)

夏に さく 花だよ

そら 空をとぶのりもの	→					
ねるときつかうもの	→					
いぬ 犬のなきごえ	→					
あか 赤くてまるいくだもの	→					

□ □ □ □

ことばのテーブル

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」

||

「楽しけれ」ば、「わかる」

楽しくなければ
本来の読解で
はない

解答の正誤は、「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」「比喻と理解」 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
- 「ニッポン近代産業遺産」 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』