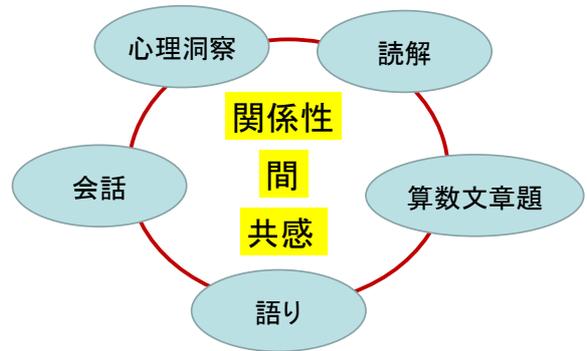


2012年3月 ことばのテーブル学習会

キーワードから考えることばの学習(8)
～「語り」について考える～



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

主題性

変化と因果関係

解釈性

共有性

時間の表現

社会的存在

「語り」とはなにか

ナラティブ(narrative)

物語行動

事実でも空想でも、時間的に連続した出来事を、順序づけ、関連づけて、言うもの

こどもにとっての「お話」

「語り」ではないもの

質問一応答 「昼、食べた?」「まだ」

挨拶 おはよう/いい天気だね

説明 赤いリボンが結んである。

感想・感情 すごいなあ/おいしい!

報告 1時間目は国語、2時間目は・・・

「語り」にはどのようなものがあるか

★自分の経験の語り

★鑑賞した作品の語り

★創作した物語の語り

★自分の経験の語り(見聞)

今日の3時間目にね、体育があったの。それで、ドッチボールやってたんだけど、くみちゃんという女の子がね、怪我しちゃったの。男の子の投げたボールが、顔に当たって、くちびる切っちゃったんだよね。それで、くみちゃん、すぐ保健室に行って、消毒してもらったの。でも、もどってきて、また普通に、ドッチボールやったんだよ。

★自分の経験の語り(主体験)

この前の土曜日に、ライオン公園に、ひとりで行ったの。それで、ブランコで遊んでたら、知らない女の子が来たの。最初は、べつべつに遊んでたんだけど、その子が話しかけてきて、とちゅうから、いっしょに遊んだの。その子、ボールも持って来てて、サッカーしたんだよ。その子ね、ひろみって名前で、今度、引越して来たんだって。

★作品の語り

あるところに、おじいさんと、おばあさんが住んでいました。ある日のことです。おじいさんは、山へ芝刈りに、おばあさんは、川にせんたくにいきました。おばあさんが、せんたくをしていると、大きなモモが流れて来ました。

★創作の語り

あるところに、小さな女の子がいました。その女の子は、深い森の奥の、小さなおうちに、たったひとりでくらしていたの。女の子の家にはね、犬がいつきいました。茶色い毛の長い犬です。

語りの力を育てたい

なぜ語りが大切なのか

語りには、どんな力が必要か

語りをどのように学べばよいか

「語り」を学ぶ

- 生活経験を素材として語る
- 学習教材を素材として語る

●生活経験を語る

- ・1日の出来事を語る
- ・遠足など特別な出来事を語る

日常コミュニケーションに直結し、また、語り手の生き生きとした情感が伴う



語りを育てるための基本的な課題

●生活経験を語る

学習としての難点

- ・内容が、子ども任せ(偶然の産物)
- ・記憶想起の難しさ
- ・語り手と指導者とは、経験が共有されていないことが多い
- ・内容が長尺で複雑なことが多い



子どものレベルに応じた学習や、文章表現などについて計画的な設定が難しい

●学習教材を素材として語る

- ・鑑賞した物語のストーリーの語り
- ・系列絵の語り

▲高度な課題



▲絵画表現の限界

親しみやすく、また多様な内容で
取り組める課題は？

10秒映画

語りの学習を目的として制作した教材



10秒映画

- 10秒～20秒程度の映像
 - * 簡単な短い語りのための素材
- ストーリー的展開を持つ
 - * 設定—展開—帰結(オチ)の流れ
- 内容の言語化(語り)を前提
 - * 語りにおいて、キーとなる単語や文法の設定

10秒映画の目的

- 「作品」を鑑賞する
 - * 「作品」概念の形成を促す
- 語りの能力を育てる
 - * 短い時間の中で、出来事を体験し、その文章化を促す
 - * 「作品」に関心を持って視聴し、その言語化に能動的に取り組む

10秒映画の実施方法

映画の視聴

まず、いっしょに映画を観る

さあ、はじまったよ

文章化させる

① 題名(タイトル)をつける

んーっと…「トラック」

じゃ、おはなしにしてみよう。まず、タイトルは、何にしようか

ストーリーの集約化

文章化させる

② 内容を文章化させる

文を文字化
*パソコンに打つ

じゃ、おはなしにしてみよう。まず?..

えーと…トラックが、とまりました。

ストーリーの語り

文章化させる

ことばのテーブルでの実施方法

・ノートPCのモニターに2分割表示

10秒映画「トラック」
トラックが、とまりました。

えーと…トラックが、とまりました。

口頭で作成させた文章を代行入力

ナレーション

文章化した内容を、映像に合わせて語る

10秒映画
「トラック」
トラックが、とまりました。ふたが
あきました..

じゃ、映画を見ながら、ナレーションしてみよう!

トラックがとまりました。ふたが、開きました..

語りとは、どのようなものか

語りの特徴づけるもの

- 主題性
- 変化・展開性
- 解釈性
- 完了性
- 能動性
- 共有性

語りの特徴

● 主題性

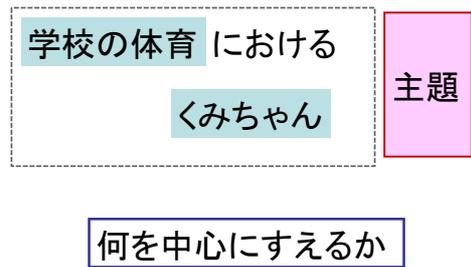
★ 経験の語り

今日の3時間目にね、体育があったの。それで、ドッチボールやってたんだけどくみちゃんという女の子がね、けがしちゃったの。男の子の投げたボールが顔にあたって、くちびる切っちゃったんだよね。それで、くみちゃん、すぐ保健室に行って、消毒してもらったの。で、もどってきて、また普通に、ドッチボールやったんだよ。

この語りの核となるもの

背景(前提)	学校の体育	主題
中心的事柄	くみちゃん	
出来事の推移	ドッチボール → 怪我 → 復帰	変化

語りには主題がある



主題が形成されていなければ
語りはできない



語りをするためには
特定の物事・事態に注目して、
それに注意を向け続ける必要

算数文章題における主題の未形成



おだんごが3こありました。



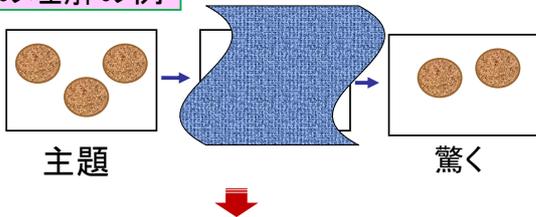
問題のフィールド
(主題)ができてあがる

1こ、たべました。

主題性がなければ、問題になりえない

主題性の獲得は、
乳児から段階的に始まっている

数の理解の例



成長とともに、より高度な主題性が認識

発達障害の子どもは
主題性意識が弱い

★ 注意の維持の難しさ

★ 共有性の乏しさ

いま、このことに
いっしょに、注目
しようよ！

10秒映画

作者により意図的に作成された
はっきりとした**主題**を持った映像



主題性意識の
形成を促す

共同注意

主題性意識を育てるために

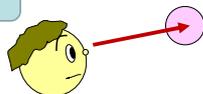
● 事態の抽出能力を高める

● 事物の分析的認識を進める

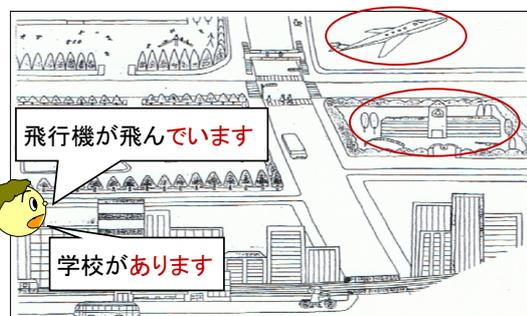
● 事態の抽出能力を高める

さまざまな状況の中から
能動的に、特定の事態を選びとる

これに
注目しよう！



1枚絵の叙述練習 「絵を見てお話しよう」



表現する事態を自ら探索し、選びとる

外を見てお話を作ろう

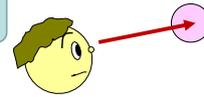


表現する事態を自ら探索し、選びとる

●事態の分析的認識を高める

選び取った事態の中に、どのような要素が含まれているかを認識する

よく
見てみよう!



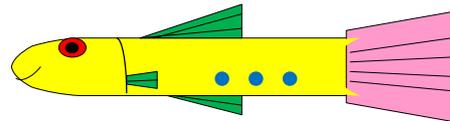
その事態は、どのような要素をもっているか



車が止まっている → 青い車が止まっている → 青い車が1台止まっている

より豊富に語る = より輪郭の明確な主題性を持つ

事物の状況を多様に語る練習



- 目が赤い
- 体が細長い
- ひれが緑
- しっぽがピンク
- 体に青い点が3個ある
- 口が笑っている
- ・etc

語りの特徴

●変化・展開性

語りには変化(展開)がある

くみちゃん

ドッチボール
→怪我
→復帰

変化

語りとは、変化を取り出して
時間順に述べて行くもの



変化に注目できなければ
語りはできない

語るべき内容を持ってない

風車がありました。手をパタパタ
振ってみましたが、風車は回りませ
ん。こんどは、ウチワで、あおいでみ
ました。すると、風車は、クルクルと
回り出しました。

10秒映画
「風車」



10秒映画:「風車」

事態の推移

風車がある	風車がある	風車回らず	風車がある	風車回る
箱がある	箱がある	箱がある	箱がある	箱がある
壁がある	壁がある	壁がある	壁がある	壁がある
手がある	手を振る	手を止める	手がある	手がある
服を着てる	服を着てる	服を着てる	服を着てる	服を着てる
			ウチワを振る	

変化に注目して、つながりを追う

変化は多くの場合、何かの作用に
よって引き起こされる

ウチワであおぐ 風車回る



Aという出来事とBという出来事の間
には、因果関係がある

変化は関係である

変化を捉えるには、風車—手—ウチワの
間に、**関係性**を見出さなければならない

因果関係を捉えて、状況の中から、
展開(筋書き)を浮かび上がらせる

求められる能力

● 注意力



● 記憶力

● 推測力 (状況を推し測り、意味付けする)

* 発達障害、とくに自閉症の人に乏しい

語りの特徴

● 解釈性

ウチワをあおいだから
風車が回ったんだ

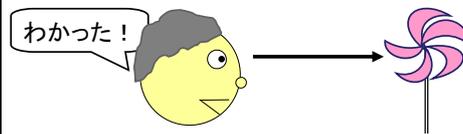
手 風車回らず
うちわ 風車回る



因果関係を推測して、事態を**解釈**する
自分なりの判断を下す

(語り手) 行為や出来事を、その目的や
動機、意図、信念、感情、価値などによって、
位置づけて**解釈**する (荻野より)

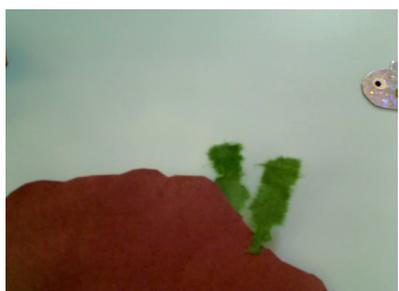
わかった!



一連の出来事を、
ぼく は、こう捉えた!

ストーリーは、
語り手の心が
紡ぎ出したもの

10秒映画の例:「魚」



小さな魚が泳いでいました。すると
大きな魚が、やってきました。小さな
魚は、**あわてて**、岩のかげに、**かく
れました**。

小さな魚の心理(感情)を
解釈している

大きな魚



こわい...

ある意味で、語り手は、すべて創作

ABCDEF G

経験素材

ABDEGF

語り手の内容

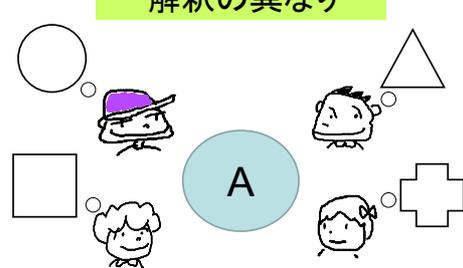
認識した素材を再構成

映画監督
の役割
編集作業

話に整合性を持たせる
♥都合のいいように語る

記憶力だけで、語り手はできない

解釈の異なり



複数の「真実」を生み出すことがある

発達障害の子どもの持つ問題

- 解釈力の乏しさ
 - ・ 推測能力の不足
 - ・ 知識の不足
- 解釈意欲の乏しさ
 - ・ 意味化傾向の希薄さ
- 解釈の共有性の乏しさ
 - ・ 視点のズレ
 - ・ 特異な感覚傾向

語りの特徴

● 完了性

● 完了性

語りの内容は、完了している

すべてが完了した時点から、
過去を振り返って述べる

事態認知視点

事態の推移 →

風車がある 手を振る 風車回らず 団扇を振る 風車回る

出来事がすべて完了した時点から、
時間をさかのぼって、回想して行く



視点

だから、表現は、日本語では、
過去形が基本となる

青い車が止まっていた。緑の車が通りすぎました。それから、白いバスが通りすぎました。さいごに、赤い車が走って来て、青い車にぶつかりました。

10秒映画
「車」



子どもは、発達の過程の中で、
過去形の語りを獲得する

「系列絵の説明」

	●2才児	●3才児	●5才児
	うわ、いしだ!	男の子が、自転車にのっています。	ある日、男の子が自転車にのっていました。
	あ、ぶつかっちゃったよ!	自転車が、いしに、ぶつかった。	よそみしてたら、石にぶつかってしまいました。
	いたいよー	男の子が、いたくて泣いてます	けがをして、男の子は泣いてしまいました。

プラン機能



事態認知視点

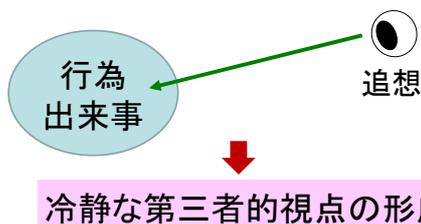
5才頃から、出来事をすべて完了した時点から、再構成して行く能力が備わる

- 自分の語りの計画(プラン)を練ることができるようになる

起承転結／難題一解決などの物語技法の運用始まる

語りの完了性の持つ意味

行為や出来事を、現場実況ではなく、過去から引いて見る



トラブル場面の語り

わたしは、ゲームセンターの入口のところで、立っていたんです。そうしたらとつぜん、だれかが、わたしに、後ろからぶつかりました。びっくりして、振り返ったら男の子が、倒れていたんです。その子を起こそうと思って体にさわったら、きゅうに、わんわん泣きだしてしまいました。

トラブル場面の語りで求められるもの

- 状況の冷静な観察と描写
- 自己に対する第三者的な視線



十分なプラン機能が求められる

語りの特徴

- 能動性

会話



- * ターン(話者交代)を持つ
- 話題転換・内容修正が行われやすい

語り



- * 一人が、一方向的に行うもの

語りは、語り手に委ねられる行為

素材を、注意深く、検討・編集し、発端から終結まで、途切れることなく、語り切らなければならない **責任性**

↓ なぜ語るか？

語ろうとする強い意欲・動機がある

★ 語りには**能動性**が不可欠

人は、なぜ、語るのか？

語りは、だれもがする自然な営み

↓ 当たり前のこと

自然な営みのものこそ、多くの意味と意義が含まれている

人は、なぜ、語るのか？

ブルーナーら

「生きて行く過程で出会う、行為や出来事について、自分で、納得し、了解し、意味づけするため」

ぼくのしたことは、こんなことだったんだ



内田

「人に説明したり、物語ることにより、自分の考えや気持ち、行為が客観化され、冷却される」

人は、なぜ、語るのか？

面白いから 楽しいから **娯楽**

面白さ、楽しさ、驚きや悲しみ、美味しさなどの感情を、人は、人と共有したいという、本質的な欲求がある

人間は、「共感」することを、いつも、強く希求している

★「共感」を求める心が、語りの原動力

語りの特徴

● 共有性

語りにより「共感」を得るには

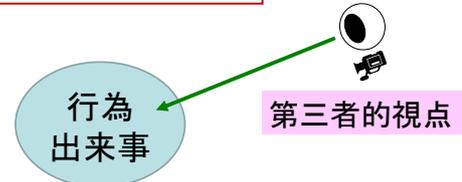
聞き手が、語りの内容を理解できなければならない

行為や出来事を知らない聞き手が、わかるように、話さなければならない

★語りは、共有性を持っていないなければならない

共有性を持ちえるためには

中立的・客観的に語る



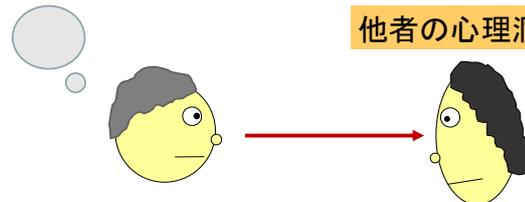
行為や出来事から距離を置かなければならない

自分が主体の事柄であっても、自分を外側から見て語らなければならない



聞き手のこころの状況の洞察も不可欠

他者の心理洞察



聞き手は何を知っていて、何を知らないか

*何を述べて、何を述べなくていいか

モニター機能

* 発話を監視し、チェックする機能

4才児: 自分の話の辻褄が合わなくても平気

5才後半: 自分の語りの状況へのチェックが働き始める

- 内容がおかしくないか。
- 相手にちゃんと伝わっているか



語りにおける文・文章の特徴

語りは

聞き手に対する新たな情報伝達

だから

- 省略が少ない
- 正確・適切な文

↔ 会話との異なり

子どもの発話分析研究から(ワグナー)

◆対象: 4~5歳の言語発達遅滞の子ども

会話と語りにおける発話内容を比較

- 語りの方が、会話より、長い文を表出
- 語りの方が、会話より、多様な言い回しや文法表現が見られた

語りは、長く複雑な文の表出を必要とする

語りを伝えるためには、だれもが理解できるように、文章で、適切に、不足なく、状況表現しなければならない

求められるもの

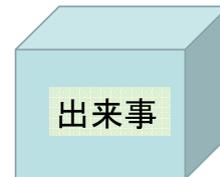
- 語彙能力
- 文法能力
- 文章構成力

表現能力

語りを支える言語表現

語りの内容

ひとつの完結した世界

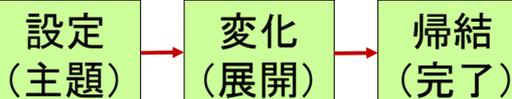


出来事

空間が広がり、時間が流れている

語り 空間と時間を作らなければならない

語りの出来事のプロセス



それぞれを表現する語彙・文法が必要となる

設定(主題)状況の表現

事態が安定した状況にある

- ある・いる 存在・所在動詞
- ~ている・~てある アスペクト

今日の3時間目に体育が**あったの**。

うちの組に、たかし君っていう子が、**いるんだけどさ**……

北の山の森に、ひとりの山男が、**暮らしていました**。

10秒映画「玉」



白い玉が**ありました**。

静的状況

10秒映画「魚」



小さい魚が泳いで**いました**。

動的状況

1枚絵の叙述



飛行機が飛んで**います**



マックが**あります**

外を見てお話しを
作ろう



変化(展開)の表現

静的な状態を動かす



動詞

動詞は、語りの基本

10秒映画「豆」

お皿に豆が**入っていました**。スプーンで1杯、豆を**すくって**、コップに**入れ**ました。コップを**持ちあげ**ると、豆が**こぼ**れました。コップの底に、穴が**開**いて**いました**。



動詞を、どのように習得させるか

動作は時間を持つもの

時間の推移を表現できる映像は
学習手段として有効

さらに

文脈を持った状況の中で、動詞に触れることが、習得に効果的ではないか

豆を **すくって** → コップに **入れる**

連語

連語

ことばとことばは、つながりあって
それぞれの意味を支え、また育てて行く

文脈・系列の重要性

変化(展開)の表現

語りの中で時間を進めて行く

● 接続語

* ことばや文をつなぐ言葉

● 複合語

* 二つの言葉が合わさった言葉

● 接続語

動詞連用形+て

「ごはん食べて、はみがいて、
おきがえしたの」

出来事を順送りに語れる

「当たり前」のことをテーマにしやすい
子どもの初期の語りを支える

「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

常識

* 特別なエピソードを語りだす

ネコが、
いたの

朝はいつもより早く出かけて行って
金は少ししか持って居ないから保土ヶ
谷迄買って汽車の中で絵を売って其
の金で鹿児島迄行って乗り越しをはら
おうと思って、汽車の中でしきし何枚
も絵をかって居たら人がたくさんたか
つて見て居て……

山下清の文章

動詞連用形+て の学習

「～て」での表現練習

- * 日常の生活スクリプトを、「～て」で説明
例: お風呂「服を脱いで、お湯に入って…」
- * 作業の手順を、「～て」で説明
「おりがみを切^て、のりをつ^て、貼^る」
- * 10秒映画を、「～て」で説明

「～て」 練習課題

つたえるれんしゅう やったことの つたえかたA

～て

お風呂に入る
お湯に入る
お湯を洗う

↓

↓

↓

↓

↓

聞き手による、「～て」の誘導

C:「テレビ見た」
A:「それで? テレビ見^て…」
C:「テレビ見^て…、お風呂入った」
～たら
C:「べんきょうし^{たら}、マックだよ」

● 接続語

動詞終止形+と / すると

「ボタンを押^{すと}、お湯が出る」
(当然の「と」)

「ボタンを押^{すと}、バナナが出た！」
「ボタンを押した。す^{ると}、バナナが出た！」 発見の「と」「すると」

白い玉がありました。その玉を割^{ると}、
中から指輪が出て来ました。

10秒映画
「玉」



～と / すると の役割

当たり前ではない、特別な出来事の
表現に適している

語りは、語りた^い特別な
内容を有しているもの



子どもの語りの意欲・動機を支える

「過去経験の語り」の変化

初期

* 一般的な事柄を繰り返し語る



* 特別なエピソードを語りだす

あ!



〜と / すると の学習



はこを、
あけると…

順序の接続詞・副詞

①
②
③

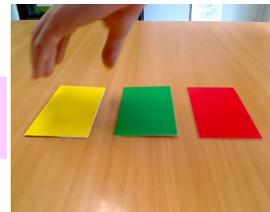
まず、ごはん食べた。
それから、歯をみがいた。
さいごに、きがえをした。

出来事を、番号順的に語れる

★ 文と文を接続する技法

文から文章へ

カードが、3枚ありました。まず、黄色のカードをめくりました。すると、星がでてきました。つぎに、緑のカードをめくると、……さいごに、赤いカードをめくると、



10秒映画
「カード」

● 複合語

複合動詞

2つの動詞が結びついた動詞

飛ぶ + 上がる → 飛び上がる

降る + 出す → 降り出す

複合動詞の種類

2つの動詞の意味
が合わさっている

持ち上げる

投げ捨てる

動作のより細かな
叙述に重要

後ろに来る動詞が
特定の意味を表す

降り出す

↓
開始の意味合い

動作の
時間表現に重要

ピンクの箱と緑の箱がありました。ピンクの箱が、緑の箱に近づいて、ピタッとくっつきました。そして、二つの箱は、クルクルと**回り出しました**。

10秒映画
「箱」



日本語は複合語にあふれた言葉

複合語(名詞・動詞・形容詞)の運用が表現を豊かにして行く



子犬が飛び出して、走り回ったんだよ！

とくに複合動詞は、語りの世界を空間的・時間的に支えて行く

複合動詞の学習

■ 映像での学習

* 2つの動詞が同時に生起する複合動詞は映像でなければ、表現しにくい

■ 連結形式の習熟

■ 連結形式の習熟

とぶ	+	こむ	→	とびこむ	・	
とぶ	+	うつる	→		・	
とぶ	+	かかる	→		・	
とぶ	+	だす	→		・	

帰結の表現

変化の結果、事態が再び安定した状況に戻る

- ~になった / ~くなった
- ~てしまった(~ちゃった)
- ~て来る・~て行く

白い紙がありました。その紙に、筆で、赤いマルを書きました。それから紙を半分におりました。そして、紙を開くと、マルが2つ**になりました**。

10秒映画
「マル」



~になった / ~くなつ の学習
た

パワーポイントの利用



子どもの10秒映画文章化例から

10秒映画
「時計」



文章化例

時計がありました。3時ぴったり鳴っているのに、まだ鳴っていました。その時、ひっくり返したら時計が止まっていた。

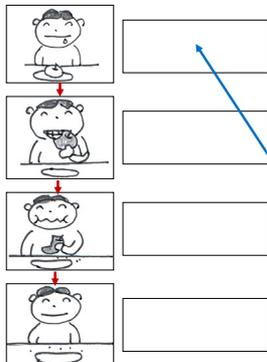
時計がありました。3時ぴったり鳴っているのに、まだ鳴っていました。その時、ひっくり返したら時計が止まっていた。

時間表現の難しさ

鳴り出した → 鳴っている → 止まった
複合動詞 テイル形 瞬間動詞

すべて「テイル形」の継続相で表現

どんなふうに、いえ方がいいかな



時間表現の
練習課題

リンゴを、
食べはじめた。

リンゴを、
食べてしまった。

リンゴを、食べ
ようとしている。

リンゴを、
食べている。

10秒映画
「サイコロ」



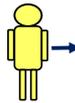
文章化例

おはしで、サイコロを乗りました。怪獣が来ました。そうして、サイコロを、倒れてしまいました。

おはしで、サイコロを**乗りました**。怪獣が来ました。そして、サイコロを、押して、**たおれて**しまいました。

自動詞—他動詞のエラー

■ 乗る → 乗せる ■ 倒れる → 倒す



どの視点から見て語るか

意図・意思の洞察

10秒映画
「ボール」



文章化例

白いボールがありました。ボールを回しました。顔を見ました。パチンパチンと2回たたきました。そして、手がいたくなりました。

白いボールがありました。ボールを回しました。**顔を見ました**。パチンパチンと2回たたきました。そして、**手がいたくなりました**。

物語の主体はボール

* 動作主は背景化が自然

→ **視点・感覚のズレ**

★ 自閉性障害を持つ人に多い

発達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

- * 「あげもらい」「行く来る」などの事態
- * 時間表現

だれ・どの場所・いつ を視点にして文章化するのか

日本語特有の難しさの問題

! 視点表示のあいまいさ(例: 無主語文)

語りを育てる

2才頃から子どもは経験を語りだす

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

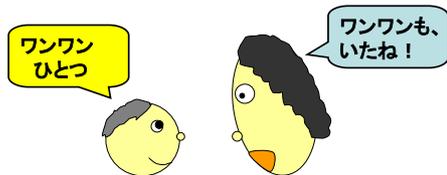
* 経験を「不正確」に語りだす

← 大人の支援
共同想起

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

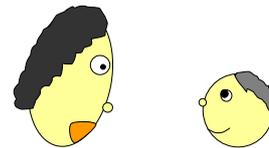
大人との適切な対話が、子どもの表出活動(語り)を支え、豊かにして行く



親の対応のスタイル

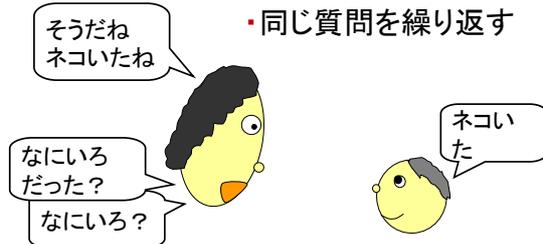
反復スタイル

精緻化スタイル



反復スタイル

- ・子どもの発話を繰り返す
- ・同じ質問を繰り返す



精緻化スタイル

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



精緻化スタイルの方が、
子どもの語りを高めやすい

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
 - * 「公園いったね」「公園行って…」
- 5W1Hの質問を行う
 - * 「どこで?」「だれだっけ?」
- 接続語を使って、尋ねる
 - * 「そして?」「それから?」「すると?」

語りを高める大人の援助 共同想起の手法

- ことばの置き換えを行う
 - * 「バタンって」→「あ、倒れたんだ」
- 新しい情報を加える
 - * 「車のった」→「おじちゃんと車のったね」
- 不明な部分をたずねる
 - * 「それ、～ちゃん?」「どうして?」

聞き手の大切さ

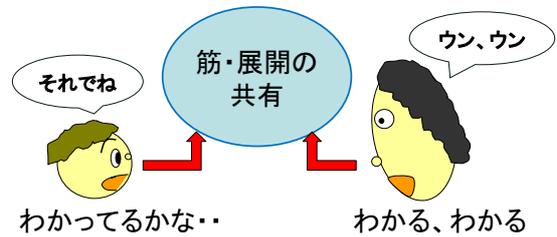
内田の著作より

熱心に語るためには、
熱心な聞き手が必要

あいづち・表情・うなづき・・・

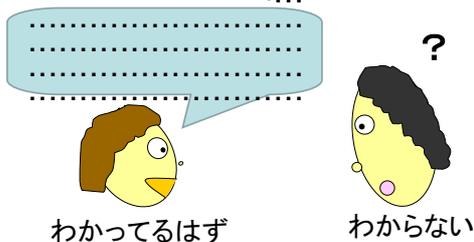
あいづちは語りに承認を与え、
語りの進行を制御する

語りは、語り手と聞き手の共同作業



語り手と聞き手は、相互に、内容を
モニターしながら、相互に語りを支える

一方的に語り続ける人



語り手がモニター機能を働かせていない

語りの基盤となるもの

- 質問一応答
・記憶想起は不可欠
- 感想
・語りには動機・解釈が必要
- 報告
・箇条書き的報告：①～ ②～

ことばのテーブルでの報告練習

口頭作文

子どもに口頭で文を作らせる

↓
指導者がPCに入力する

↓
作成した文を読む

内容

その日のこと * 平日モード・休日モード

特定のテーマ * 例：インフルエンザ

* 平日モードの報告

きょうのこと

1時間目は算数でした。
2時間目は国語でした。
3時間目は体育で、なわとびをした。
.....
今日いちばんおもしろかったのは、
体育のなわとびでした。

授業の時間で、一日を枠組みする

* 休日モードの報告

きょうのこと

午前は、家でしゅくだいをしました。
おひるごはんは、やきそばを食べました。

午後は、おかあさんと、ジャスコに、かいものに行きました。

昼をはさんで午前・午後で一日を枠組みする

* 特定の出来事・テーマの報告

なわとび大会のこと

2月15日の木曜日に、体育館で、ゲーム集会がありました。
クイズをしました。3年2組が、ゆうしょうしました。ぼくたちの3年1組は、3位でした。

5W1Hを使って、まず全体の概要を述べる

俳句の学習意義

夏休み
海に行きたい
たのしいね

主題の提示

展開の試み

解釈の存在

内容の集約化

== 語りが育てるもの ==

イメージ化能力

● わかり合うための、こころの力

知覚経験



眼前にないものを
想起し、言語化する



ワンワン
ひとつ

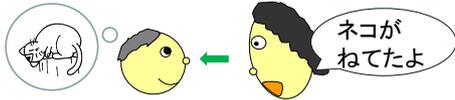
イメージ化



語る = 表現する活動が、
イメージ能力を高めて行く

経験を、ことばで語る機会を、
豊富に持つ

聞いた言葉や読んだ文からの
イメージ想起を助ける



他者の語りも、読解も、算数文章題も
自らの語りを通して、理解が向上する

社会的存在

● 社会性を高めるものとしての語り

物語・音楽・映画・10秒映画...

共有・共感する世界
= 社会



他者

鑑賞し
楽しむ

社会的存在としての
自分を自覚して行く

10秒映画の語りを丁寧体で作らせる理由

トラックが、とまりました

みんなに語る「お話し」→ 丁寧さを必要とする
としての意識づけ



経験を、物語を、語ること

わかるように語る

共有・共感する世界
= 社会



他者

社会に歩み出す行為

社会的存在の自覚

★【参考・引用図書および文献】

- 『想像力』 講談社現代新書
- 『言語発達心理学～読む書く話すの発達～』
(財)放送大学教育振興会
- 『ことばの発達と障害1 ことばの発達入門』
大修館書店
- 『幼児の日常生活叙述の発達過程』 風間書房
- 『はじめての日本語教育』 アスク講談社
- 『日本語の文法』 ひつじ書房
- 「幼児・児童における時制表現の発達について」
横浜国立大学教育紀要本30
- 「日本語の時制表現と事態認知視点」
九州工業大学情報工学部紀要 人間科学篇 14
- 「言語発達と物語文の時制-日本語を母語とする子どもの場合-」