

[国 語]

## 言語生活を豊かにする民話学習の在り方

－上越市中ノ俣に伝わる『猫又伝説』を教材化した実践を通して－

田中 行人\*

### 1 主題設定の理由

人間は言葉を借りて生きている。何かを主張したい時には話したり、書いたりする。何かを知りたい時には聞いたり、読んだりする。言葉を借りることによって、自らの生き方を確かにしたり、豊かにしたりしていく。あらゆる言葉があらゆる場面に介在している生活を言語生活とした時、国語科教育に携わる私たちの使命は、子どもたちの言語生活を豊かにすることと考えている。しかし、今日の国語科教育は子どもたちの言語生活を真に豊かにしていると言えるだろうか。教科書教材の内容を読解したり、反復したりする学習指導が散見される。換言すれば、言語を知識として学習者に教え込み、使いこなせるようにする学習が国語科教育で一般化されつつある。桑原（1996）はこのような学習について「言語を学習者にたたき込んでおけば、言語活動が豊かになり、言語生活者が育つというものではない。学習の基本的な方向はその逆で、言語生活→言語活動→言語という求心的方向において行われるものである」と述べている。さらに「言語の教育も、主体の言語生活・言語活動を揺り動かし、新たに創造していくものとならなくてはならない。そのためには、学習者の言語生活をよく見据えていくところから出発しなくてはならない」と示唆している。

今年度、筆者が担任している第4学年の児童らを取り巻く言語生活の一部に上越市中ノ俣がある。児童らは、中ノ俣地域と通年で関わり、中ノ俣地域の豊かな自然環境や人々の助け合う精神に触れている。中ノ俣地域では300年以上も前から語り継がれている民話『猫又伝説』が存在している。この民話『猫又伝説』には、児童らが訪れ、愛着をもって関わる中ノ俣地域の土地、植物の名称が何度も出てきたり、今も残る中ノ俣地域の暮らしや文化そのものが鮮明に書き残されたりしている。「言語生活や言語活動における主体と、学習者としての主体が接点を見出していけないと、言語の学習は成立しないのである」と桑原（1996）が述べるように、学習材は学習者の言語生活と深く結び付いていなければならない。その点、民話『猫又伝説』は本学級の児童の言語生活と深く結び付く教材であると言える。

では、このような民話教材を学習者の言語生活を豊かにしていくためにどのような学習が必要なのだろうか。黒川（2016）は民話の性質について「民話の核となる原話には可変性があり、『民族性』『教訓』『思想』『言語』などの要素を付加、削除できるメディアであるということが明らかになった」と主張する。筆者は、この原話の可変性に着目し、読む活動に加えて、学習過程に創作活動を取り入れることを考えた。また、小林（1997）は「教育、とりわけ授業とは人間の築き上げてきた文化、科学の成果や可能性を知識として構成、共有する場として再構築されるべきである」と主張する。この主張を参考に、創作する活動では、児童が民話を再構成し、共有できる学習の場を保障するべきだと考えた。そこで、総合的な学習の時間に民話『猫又伝説』を劇化する目的を設定する。児童は目的を実現するため、台本を創作し、共有する。本研究ではこの過程を創作活動とした。

この民話『猫又伝説』を読み、創作し、共有する学習過程は、桑原（1996）の言う「言語生活→言語活動→言語」という求心的な方向に行われるものでありながら、同時に言語生活もまた豊かになっていくと考える。本研究では、学習者の言語生活と深く結び付く民話を教材とした時、読む活動、創作活動、共有する活動において、学習者がどのようにして言語生活を豊かにしていくのか探究する。

### 2 研究の目的

本研究の目的は、学習者の言語生活と深く結び付く民話を教材とした時、読む活動、創作活動、共有する活動において、学習者がどのようにして言語生活を豊かにしていくのか検討することを通して、学習者の言語生活を豊かにする民話学習の単元の在り方を探ることである。

\*上越市立大町小学校

### 3 実践の内容と検証方法

#### (1) 実践の内容

##### ① 教材分析

教材は、中ノ俣歴史文化保存会発行の『中ノ俣郷土史』第六章「人々の暮らし」に記載されている『猫又伝説』である。『猫又伝説』は中ノ俣地域の代表的な民話である。小学校学習指導要領（平成29年告示）には「神話・伝承は、一般的には特定の人や場所、自然、出来事などと結び付けられ、伝説的に語られている物語である。古事記、日本書紀、風土記などに描かれたものや、地域に伝わる伝説などが教材として考えられる」と明記されている。この記述を参考に、本研究で述べる民話は神話・伝承と同意義であると定義した。

『猫又伝説』は古くから言い伝えられてきた民話や伝説としてだけでなく、天和三年（1683年）の猫又退治の際の状況の報告と、その死骸を高田の役所に収めるために細かく採寸し、目録を付けたという内容の古文書が残っており、史実とされている。また、村人が猫又に襲われる場面や戦いの場面など、物語調になっている部分が多く、児童にとって読みやすく書かれている。

##### ② 言語生活を豊かにしていく学習過程

本研究は、まず、民話『猫又伝説』を読む活動を行う。汐見（2021）は「かたる」という言葉に着目して、語りは大事な教育であり、「読み聞かせ」は「読み語り」と言った方が本来の意味に近いと述べている。また「『学ぶ』ときの言葉は、知識をただ増やすだけのものでは子どもたちの心に届かない。『書き言葉』ではなく『話し言葉』であり、さらに言えば『語り言葉』であることが、子どもたちの『心を揺さぶる』のだと思います。学びの場にも、『語る』の復権が必要です。」と指摘する。そこで、読み語りの有効性に着目し、民話を読む活動の初めに、筆者が児童に読み語る場を設けることにした。読み語る際には、上越市地球環境学校提供の民話『猫又伝説』の紙芝居を用いた。この紙芝居は民話『猫又伝説』の内容が端的にまとめられている。簡単な絵とともに児童に読み語ることで、民話教材の世界へ誘い、共有できると考えた。紙芝居を読み語った後、中ノ俣歴史文化保存会発行の『中ノ俣郷土史』第六章「人々の暮らし」に記載されている『猫又伝説』を資料として配付し、児童にとって難解な語句を筆者が補足解説して読む活動を行った。

次に、創作活動を行う。本研究では小林（1997）の主張を参考に、総合的な学習の時間に『猫又伝説』を劇化する目的を設定し、それに合わせて台本作りを行うこととした。劇化する目的を児童に提案したところ、児童は中ノ俣地域で中ノ俣に住む人を対象とした劇を創作することと本小学校で高田に住む人を対象とした劇を創作することの二つの願いをもった。そこで、中ノ俣に住む人を対象にした劇の台本を「中ノ俣版台本」、高田地域に住む人を対象にした劇の台本を「大町版台本」とし、台本を創作する活動を行うこととした。なお、「中ノ俣版台本」と「大町版台本」はどちらも個人で作る台本である。また、創作した台本を共有する場として、友達と台本を読み合ったり、自身の台本を読み比べたりすることを通して考えたことを発表し合う時間を設けることとした。

#### (2) 検証方法

学習者がどのようにして言語生活を豊かにしていくのか検討するため、学級全体と研究対象児A児の発話行動記録や振り返りの記録を集積し、分析と考察を加える。

民話の読み語りを聞いたり、民話を読み進めたりする過程では、児童が民話『猫又伝説』に対して、どのような考えや思いをもち、それらがどのように変容していくのかについて検証する。また、台本をつくったり、読み合ったりする過程では、学習者がどのような言語表現で民話『猫又伝説』を解釈し、創作し、考えを共有していくのかについて、学習者や読み手の言語生活との関連を視点に検証する。

### 4 実践の単元計画

- (1) 単元名 きらめき『猫又伝説』をつくる～「中ノ俣版」「大町版台本」作りを通して～
- (2) 研究の対象 J市立O小学校 第4学年1学級 33名
- (3) 実践期間 令和3年9月1日～令和3年9月30日
- (4) 単元の目標・民話『猫又伝説』を読んだり、台本を作ったりすることを通して、初めて出会う言葉や文の語義を解釈したり話を創作したりする。
  - ・「中ノ俣版台本」と「大町版台本」を読み比べることを通して、自らの言葉の使い方や選び方の違いを知り、言葉や言語表現に対しての自分の意味をつくる。

次	時	○主な学習活動
一	1	○民話『猫又伝説』の紙芝居を聞き、感想をもつ。今後の学習の見通しをもつ。
	2	○民話『猫又伝説』の郷土史の場面1, 場面2, 場面3を読む。
	3	○民話『猫又伝説』の郷土史の場面4, 場面5を読む。
	4	○民話『猫又伝説』の郷土史の場面6, 場面7を読む。
	5	○民話『猫又伝説』の郷土史の場面8を読む。全ての場面を読み終えた感想を書く。
二	6・7	○「中ノ俣版台本」作りをする。
	8	○「中ノ俣版台本」を友達と読み合い、感想を交流する。
	9・10	○「大町版台本」作りをする。
	11	○「大町版台本」を友達と読み合い、感想を交流する。 ○台本作りの振り返りを書く。
三	12	○自分の「中ノ俣版」「大町版」の台本を読み比べ、気が付いたことを書く。交流する。学習を振り返る。

## 5 実践の概要と考察

### (1) 民話『猫又伝説』を読む活動の分析（第1時～第5時）

#### ① 紙芝居『猫又伝説』の読み語りを聞く児童の様相

紙芝居を開くと同時に児童から大きな歓声が上がった。これまで中ノ俣地域で活動を重ねてきた児童らにとって、民話『猫又伝説』はとても関心が高い話だったのである。筆者が題名を読むと、「知っている!」「早く読んで!」という言葉にする児童が複数いた。それほど話の中身が知りたくて、筆者の読み語りを待ちきれない様子だった。筆者が紙芝居を読み始めると、児童らは筆者の読み語りに静かに耳を傾けた。

読み語り後に書いた初発の感想では「猫又はどこからやって来たのか」「吉十郎は重い病気なのにどうして猫又と戦うことにしたのか」「吉十郎の家族はその後どうなったのか」等、『猫又伝説』の内容を更に詳しく知りたいという記述が多く見られた。その他、「どうして猫又伝説は300年以上も前から中ノ俣の人たちに伝わり続けているのか」「吉十郎の勇敢さは今も中ノ俣で語り継がれている」等、中ノ俣地域の人たちの生活と『猫又伝説』の内容を結び付けて考えている記述も見られた。

#### ② 郷土史料『猫又伝説』を読み進める児童の様相

紙芝居の読み語りを聞いた後、筆者の補足解説を聞きながら郷土資料『猫又伝説』を読み進めた。

第1場面「猫又の由来」では紙芝居では書かれていなかった猫又の出生地、猫又がどのようにして上越市まで辿り着いたのか詳細に書かれていた。児童は「猫又は独りぼっちで寂しかった」「落ち着いて住める場所が無くて可哀そう」と猫又の心情について言及する発言をしていた。第2・3場面の「乙松や甚七郎が喰われる」では、猫又が登場人物たちに襲い掛かる描写に対して「猫又は怖い」「猫又に出会ったら絶対に逃げられない」と驚きや恐怖を感じている発言が多くあった。その後の第4場面「与平次が喰われる」では、与平次という登場人物に対して「絶対に勝ってほしい」「負けたらいけない、頑張れ」と声援を送りながら読み進めた。奮闘の末、与平次が猫又に喰われてしまうと、まるで自分も戦いに敗れたかのように落胆する素振りを見せる児童もいた。第5場面「1000人以上で猫又退治に向かう」では、児童らは武器の槍や山刀、鉄砲などが登場してくると、それらの武器の扱い方を体で表現したり、音を立てたりしながら猫又を倒す真似をし始めたりした。しかし、1000人以上もの男たちですら猫又に指一本と触れることができなかったことを知ると、「そんなに猫又は強いのか」「猫又を倒すにはどうしたらいいのか」と猫又の凄みを一段と感じた発言をしていた。そして、第6, 7場面「牛木吉十郎の登場」「吉十郎と猫又の戦い」では、児童は「早く猫又を倒してほしい」「病気に負けないで頑張ってほしい」と登場人物の吉十郎を励ます言葉を掛けながら読み進めた。その後の振り返りでは「自分も吉十郎のように強く生きたい」「今の中ノ俣の人は吉十郎の精神、助け合うことを大事にしている」「中ノ俣は支え合いが大事にされ続けているのは吉十郎がいるからかもしれない」といった吉十郎の生き方に関する視点で振り返りを書く内容が多く見られた。最後に、第8場面「猫又退治の報告」では、高田のお役人が猫又退治を自分たちの手柄として報告書に残した事実を知ると、児童は「吉十郎の手柄のはずなのに、おかしい」「足軽たちはずるい」と発言し、憤る様子を見せた。

#### ③ 考察

紙芝居、郷土資料を読む活動では、児童が意欲的に教材を読み進める姿が見られた。それは、民話『猫又伝説』の舞台である中ノ俣地域が本学級の児童にとっての言語生活の一部であったことが要因であると考えられる。児童は、読み聞かせを聞きながら、自らの問いをもち、その問いを探究したいと考えていた。また、その問いを探究する過程では、登場

人物の心情を想像して共感、共鳴したりする一方で、憤りをも感じたりしながら、教材の内容を理解していた。また、登場人物の生き方やその地域の生きる概念にまで目を向け、発言したり、振り返ったりする児童がいたことから、児童が民話を読み進める過程は、抽象的な概念を言語として認識し、深めていく学習になった。このことから、学習者の言語生活と結び付く民話を教材として扱えば、学習者は民話の世界に入り込み、思いや願いをもって言語に関わる認識や理解を深めていくと言える。

## (2) 台本を作る活動の分析 (第6～11時)

### ① 「中ノ俣版台本」作りをする児童の様相

総合的な学習の時間に民話『猫又伝説』を中ノ俣地域の人たちに向けて劇化することを決め、それに合わせて台本を作る活動を行った。台本を作る活動では、児童が郷土史料『猫又伝説』から、自分の台本に取り入れたい言葉や文章を抽出し、それらを繋げて一つの作品として完結させた。以下、表1に郷土史料『猫又伝説』とA児が書いた「中ノ俣版台本」(一部抜粋)の第1場面をまとめ、A児の言語表現を抽出した。なお、表中の番号、下線はそれぞれ対応している。

表1 郷土資料『猫又伝説』とA児が書いた「中ノ俣版台本」(第1場面)(番号、下線は筆者)

	郷土史料『猫又伝説』第1場面 (一部抜粋)	A児の「中ノ俣版台本」第1場面 (一部抜粋)
文章	<p>①今から三百年以上前、天和二年(一六八二)のこと、②中ノ俣の南にある重倉山という山の奥に恐ろしい化け物が③すんでおり、ときどき村へ降りてきては人々を④苦しめていた。</p> <p>この化け物、姿は猫のようであったが、大きさは熊ほどもあり、鋭い牙を持ったその姿は、虎のようにも見えた。大きなしっぽが二つに分かれていたため、後に人々はこの化け物を、「猫又」と呼んだ。</p> <p>この猫又という獣は中ノ俣で退治されたが、⑤その由来は駿河の富士山に長年住んでいた富士権現様の使者ではないかと言われている。(中略)</p> <p>猫又は富士山を去り、それ以来、こちらの山あちらの谷に身をひそめていたが、どこの場所でも人目が多く安住の地がない。(後略)</p>	<p>①むかしむかし、②重倉山という山の奥に恐ろしい化け物が③すんでいた。その化け物はときどき村へ降りてきては人々を④おそっていた。</p> <p>この化け物、姿は猫のようであったが、大きさは熊ほどもあり、鋭い牙を持ったその姿は、虎のようにも見えた。大きなしっぽが二つに分かれていたため、後に人々はこの化け物を、「猫又」と呼んだ。</p> <p>この猫又という獣は、中ノ俣で退治されたが、⑤その前までは駿河の富士山に住んでいた。猫又は富士山を去り、それ以来、こちらの山あちらの谷に身を潜めていたが、どこの場所でも人目が多く安住の地がない。(後略)</p>
民話とA児の表現の違い	<p>①「むかしむかし」と書き換える      ②「中ノ俣の南にある」を削除する</p> <p>④「おそっていた」と書き換える      ⑤ 内容を省略して短文にまとめる</p>	<p>③「すんでいた。」と文を区切る</p>

A児は書き出しの部分において、郷土史料『猫又伝説』を「書き換える」「削除する」「文を区切る」「短文に省略する」といった言語表現を行った。A児は「中ノ俣版台本」をつくる活動の振り返りで「中ノ俣の人たちは猫又伝説の話をほとんど知っているから、できるだけ内容が変わらないように工夫して短くした」と書いている。

「中ノ俣版台本」が完成した後、友達と台本を読み合う活動を行った。A児は「友達の台本は自分の台本よりも短くなっていて読みやすくなっていた」「台本を短くしてもちゃんと内容が伝わるのがすごい」と振り返った。「中ノ俣版台本」を比較することを通して、民話の一部分を削除したり、短文に省略したりすることの良さを感じるようになった。

### ② 「大町版台本」作りをする児童の様相

高田地域に住む人に向けた台本を「大町版台本」とし、「中ノ俣版台本」を完結させた後に作成した。台本作りの手順は「中ノ俣版台本」作りと同様である。以下、表2に郷土史料『猫又伝説』とA児が書いた「大町版台本」(一部抜粋)をまとめ、A児の言語表現を抽出した。なお、表中の番号①～⑫、下線はそれぞれ対応している。

A児は「中ノ俣版台本」作りと同様に「書き換える」「削除する」「短文に省略する」に加えて、「書き加える」ことを行った。A児は「あっちにもタケノコがある！あっちにもそっちにも」の会話文や「と言いながら山の奥へどんどん入っていきました」の文を書き加えた。A児は、その理由を「わくわく活動(総合的な学習の時間)で中ノ俣に初めて行ったとき、山菜採りをした。その時に入った山には、たくさんタケノコがあって、夢中で採ったことを覚えている。乙松も僕と同じでタケノコ採りに夢中になって山の奥深くまで行ってしまったのだと思う。中ノ俣の人はその気持ちが分かるけど、中ノ俣を知らない人に中ノ俣の楽しさや乙松の気持ちが分かるようにしたかった」と説明した。A児は楽しかった体験活動を乙松の会話文で表現しようとしていたのだと見ることができる。また、A児以外にも、民話には存在しない会話文や叙述を書き加えていた児童が学級の半数以上認められた。

「大町版台本」が完成した後の友達と台本を読み合う活動で、A児は「猫又がさらに強く感じられて、吉十郎のすごさがもっと分かった」「みんなの話(台本)や言葉は、みんな違っていてもおもしろかったし、それぞれ分かりやすかった」と振り返った。友達の台本を読むことを通して、登場人物の捉えを深めたり、言語表現の違いに気づき、そのおも

しろさを感じたりしていたことが分かる。また、学級全体では「難しい言葉を簡単な言葉すると、猫又を知らない人でも猫又のイメージができる」や「いろいろな台本を読むのは楽しかったし、いろいろな考えを知れてよかった」とする振り返りもあった。児童は台本を読み比べることを通して、言語表現の違いに気付くだけでなく、その効用や書き手の意図も感じていたと考えることができる。

表2 郷土資料『猫又伝説』とA児が書いた「大町版台本」(第1場面)(番号、下線は筆者)

	郷土史料『猫又伝説』	A児の「中ノ俣版台本」(一部抜粋)
文章	<p>①今から三百年以上前、天和二年(一六八二)のこと、②中ノ俣の南にある重倉山という山の奥に恐ろしい化け物がすんでおり、③ときどき村へ降りてきては人々を苦しめていた。</p> <p>④この化け物、姿は猫のようであったが、大きさは熊ほどもあり、鋭い牙を持ったその姿は、虎のようにも見えた。⑤大きなしっぽが二つに分かれていたため、後に人々はこの化け物を、「猫又」と呼んだ。(中略)</p> <p>ある日、⑥三右衛門のせがれ、⑦乙松が池ノ原というところに竹の子を取りに出かけた。⑧⑨その様子を山の頂の木立からじっと見つめていた猫又が次の瞬間、乙松めがけて一直線に駆け降り始めた。その有様は、巨岩が轟々と音をたて転げ落ちてくるようで…(中略)⑩次の日、村の庄屋に相談し、大勢で探しに出かけることになった。そして、あの山の奥まで入っていくと、かわいそうに乙松は冷たくなっていた。</p> <p>年が明けて⑪天和三年、⑫五月二十八日のことだった。村から少し離れた角間という作場で甚七郎という男が田んぼの草取りをしていた。すると、またあの猫又が表れた。</p>	<p>①今から340年前、②重倉山という山に化け物が住んでいた。③④姿は猫のようであったが、大きさは熊ほどもあり、鋭い牙を持ったその姿は虎のようでもあった。⑤ある日、⑥⑦乙松という人がタケノコを採りに池ノ原という場所に来ていた。⑧乙松は「あっちにもタケノコがある!あっちにもそっちにも!」と言いながら山の奥へどんどん入って行ってしまった。</p> <p>⑨山の上からその様子を見ていた猫又はものすごい音を立てて、山を駆け下り、乙松の喉元に喰らいついた。⑩次の日、乙松は亡くなって見つかった。</p> <p>年が明けて⑪1683年、⑫村から少し離れた角間というところで甚七郎という男が草取りをしていたら、猫又が甚七郎の元へやって来た。</p>
民話とA児の表現の違い	<p>①「340年前」と書き換える</p> <p>②内容を省略して短文にまとめる</p> <p>③内容を削除する</p> <p>④文末を書き換える</p> <p>⑤内容を削除する</p> <p>⑥内容を削除する</p> <p>⑦一部書き換え</p> <p>⑧会話文を書き加えたり、行動を書き加えたりする</p> <p>⑨内容を省略して短文にまとめる</p> <p>⑩内容を省略して短文にまとめる</p> <p>⑪「1683年」に書き換える</p> <p>⑫内容を省略して短文にまとめる</p>	<p>③内容を削除する</p> <p>⑥内容を削除する</p> <p>⑨内容を省略して短文にまとめる</p> <p>⑫内容を省略して短文にまとめる</p>

### ③ 考察

「中ノ俣版台本」作りと「大町版台本」作りのどちらの活動についても共通して、児童は読み手の言語生活を意識しながら書く活動を行っていた。読み手の言語生活を意識するとは、自らの言語生活と読み手の言語生活にはどれくらい共通して理解できる言葉があるのか、または理解できない言葉があるのかを考えることである。児童は、これらのことを考えることを通して、「書き換える」「削除する」「文を区切る」「短文に省略する」「書き加える」といった多様な言語表現を創造するようになった。また、「書き加える」言語表現においては、その児童独自の生活経験や思いが言語として運用され、言語に関わる理解や認識を深めていたと言える。

また、児童が複数の「中ノ俣版台本」を読んだり、複数の「大町版台本」を読んだりすることを通して、多様な言語表現を認知し、言語化することが分かった。それが複数の「大町版台本」を読む活動の方で顕著に表れ、「中ノ俣版台本」を読む活動では現れなかったことは、台本の読み手の言語生活の違いに要因があると考えられる。

中ノ俣地域の言語生活と高田地域の言語生活は別であると仮定し、右の図1を作成した。本研究の場合、学習者はどちらの言語生活にも関係があり、台本の読み手の中ノ俣地域に住む人と高田地域に住む人はどちらか一方の言語生活に属している。教材と学習者、台本の読み手が同じ言語生活に属している場合、台本づくりは民話を「削除する」「短文に省略する」の言語表現が中心となる。即ち、同じ言語生活に属していれば、言葉を書き換えたり、書き加えたりしなくても、民話の内容が忠実に伝わると学習者が考えるのである。一方、教材と読み手が別の言語生活に属し、かつ学習者がどちらの言語生活とも関係がある場合、民話を「書き換える」、民話に「書き加える」といった言語表現が行われる。これは、学習者が別の言語生活者である読み手に内容を理解してもらいたいと願い、自らの体験を想起し、言葉を創造する過程が含まれることを意味するからである。この過程には学習者が言語の理解を深めている様相が認められる。

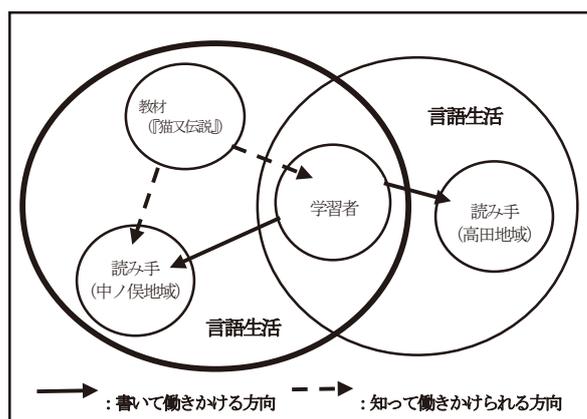


図1 学習者と教材、読み手の関係モデル図

### (3) 2種類の台本を読み比べる活動の分析 (第12時)

#### ① 2種類の台本を読み比べる児童の様相

単元の最後に、児童自身が作った2種類の台本を読み比べた。A児は「二つとも台本の書き方が全く違うと思った。中ノ俣版は長いし難しい言葉が多いけど、大町版は短くて簡単な言葉が多い」と振り返っている。A児の振り返りから、学級で「文量の違い」「言葉選びの違い」について取り上げ、全体でそれぞれが意味することを考えた。児童らが意味付けし、まとめた考えを以下の表3にまとめた。

表3 学級全体の「中ノ俣版台本」と「大町版台本」の傾向とその違いの意味付け

	「中ノ俣版台本」	「大町版台本」
文量	・1500字～3000字程度	・300～1000字程度
違いの意味付け	・中ノ俣の人はもともと『猫又伝説』を知っているから、長くても楽しめるけど、『猫又伝説』を知らない高田の人は、できるだけ短く、分かりやすく伝えた方がいい。 ・中ノ俣を知らない人に、いきなり全部の場面を伝えても分かりづらいと思ったから、大町版台本の方には自分が特に伝えたい場面だけ書いている。	
言葉選び	・地域の言葉、昔の言葉、難易な言葉が中心	・児童が書き換えた言葉、平易な言葉が中心
違いの意味付け	・中ノ俣版台本は『猫又伝説』をそのまま省略しても伝わるけど、大町版台本はそのまま省略すると伝わらない言葉が多い。 ・中ノ俣に行ったことがない人でも中ノ俣の自然や人のよさが分かるように自分で考えた言葉を入れた。 ・大町版の方が自分の言葉で書き換えが多いのは、知らない人に『猫又伝説』を知ってもらいたい気持ちが込められているから。	

児童らは自らの台本を読み比べ、「文量の違い」「言葉選びの違い」の視点から、自分の考えを書いて考えをまとめた。どの児童も台本の読み手を意識して自分の考えをつくっていた。

#### ② 考察

2種類の台本を読み比べることで、言語表現の違いに目を向け、その違いの意味をつくる児童の姿が見られた。児童が台本の読み手を意識し、相手の言語生活の立場に立って言葉を選んだり、創造したりしていることを児童自身が気付く、その意味をつくり出したのである。民話『猫又伝説』を読む活動、創作する活動だけでは、児童は言語表現の違いに意味をつくることはなかった。児童が自身で書いた文章、選んだ言葉を自身で振り返る場、学級全体で共有する場が効果的に働いたと考える。

## 6 成果と課題

言語生活を豊かにしていく民話教材の学習過程には次の三つが欠かせない。一つは、民話を書き換えたり、言葉を書き加えたりする活動である。書き換える、書き加える過程で、学習者は読み手の言語生活に書く行為を通して働き掛けていく。そして自らの生活体験から言葉を創造し、言語理解を深めていくのである。二つは、「言語生活の異なる読み手を複数対象として書く活動」と「読み比べ、共有する活動」を設定することである。学習者は、それぞれの文章を読み比べ、共有し、多様な言語表現を自らの言葉で言語化し、認知していく。児童が言語表現の違いの意味をつくり出したことから分かるように、言語表現を言語化し、認知するということは、学習者の言語の見方を広げ、生活を豊かにしていく。三つは、学習者の言語生活と関係する民話を扱うことである。学習者が言語生活と深く結び付く民話に出会った時、「知りたい」「読みたい」「伝えたい」「書きたい」と考え始める。この考えが一元化した言語活動として実現し、成立していくのであれば、学習者は常に言葉を求め、言葉を創造し、探究して自らの言語生活を豊かにしていく。

今後は、民話に限らず、その地域に根差した話や作品を学習材として扱った活動、学習単元の可能性を探究していきたい。また、その際には、学習者の発達特性や言語生活の実態と照らし合わせて、言語生活を豊かにしていく学習の在り方を見据えていく必要があるだろう。

### 【引用文献 (参考文献)】

- かみえちご地域資源機構株式会社「中ノ俣郷土史」中ノ俣歴史文化保存会、2014年  
 黒川麻実「『民話』教材と国語教科書を巡る問題の検討－『民話』の性質に着目して－」『広島大学大学院教育学研究科紀要』第一部第65号、2016年、P.81  
 桑原隆「言語生活者を育てる－言語生活論&ホール・ランゲージの地平－」東洋館出版社、1996年、P.16  
 小林好和「教育における人間発達と学習研究の展望と課題」『札幌学院大学人文学会紀要』第60号、1997年、P.151  
 汐見稔幸「教えから学びへ－教育にとって一番大切なこと－」河出書房新書、2021年、PP.149-150  
 文部科学省『小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 国語編』東洋館出版社、2018年、P.53