

<授業研究2>「翻案小説を書こう」（文学国語 書くこと）

1 研究の背景

「文学国語」における「書くこと」の指導では、「言語文化」で身に付けた力を発展させ、「読み手を意識した独創的な文章」を書くことが求められる。ここで、「読み手を意識した独創的な文章」の「独創」とは、情景や心情の描写を工夫することはもちろん、視点や構成を工夫することも含まれる。しかし、書くことに慣れていない生徒にとっては、一から構成を考えて物語を創作するという事は心理的な負担が大きい。そこで、本単元では著名な寓話を翻案した、佐野洋子「ありときりぎりす」の分析から始め、他の物語の骨子を借用しながら視点や構成を工夫し、原作とは異なる寓意的な解釈ができる作品に書き換える活動を取り入れた。この他、「主体的・対話的で深い学び」となるように、第1次、第2次ではペアワークなどの活動を多く取り入れ、第3次では他者の作品を読ませて相互評価を行った上で自己評価を行った。

本実践の観点別評価では、「思考・判断・表現」の評価に生徒同士の相互評価を取り入れること、「思考・判断・表現」の評価と「主体的に学習に取り組む態度」の評価を同時に行うこと、の2点を試みた。また、「主体的に学習に取り組む態度」の評価に際しては、生徒の振り返りアンケートを評価材料とした。振り返りアンケートでは、ICTを活用するほか、自由記述欄以外にもチェックボックス方式を併用し、評価時間短縮のための評価方法の簡素化を試みた。

2 単元の目標

- (1) 言葉には、想像や心情を豊かにする働きがあることを理解することができる。〔知識及び技能〕(1)ア
- (2) 人間、社会、自然などに対するものの見方、感じ方、考え方を豊かにする読書の意義と効用について理解を深めることができる。〔知識及び技能〕(2)イ
- (3) 読み手の関心が得られるよう、文章の構成や展開を工夫することができる。〔思考力、判断力、表現力等〕A書くこと(1)イ
- (4) 文体の特徴や修辞の働きなどを考慮して、読み手を引き付ける独創的な文章になるよう工夫することができる。〔思考力、判断力、表現力等〕A書くこと(1)ウ
- (5) 言葉がもつ価値への認識を深めるとともに、生涯にわたって読書に親しみ自己を向上させ、我が国の言語文化の担い手としての自覚を深め、言葉を通して他者や社会に関わろうとする。「学びに向かう力、人間性等」

3 指導と評価の計画

科目名	文学国語	学年類型	3年	単位数	4単位	話すこと 聞くこと	
単元名	翻案小説を書こう					書くこと	○
教材	佐野洋子「ありときりぎりす」					読むこと	
単元の評価規準							
知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む態度			
言葉には、想像や心情を豊かにする働きがあることを理解している。(1)のア		「書くこと」において、読み手の関心が得られるよう、文章の構成や展開を工夫している。(A(1)イ、)		童話を基に翻案小説を書くことを通して、語りの視点や構成を工夫し表現することを粘り強く行う中で、自らの学習を調整しようとしている。			
人間、社会、自然などに対するものの見方、感じ方、考え方を豊かにする読書の		「書くこと」において、文体の特徴や修辞の働きなどを考慮して、読み手を引き					

意義と効用について理解を深めている。 (2)のイ)	付ける独創的な文章になるよう工夫して いる。(A(1)ウ)					
主たる言語活動						
有名な童話を主人公や視点を変えて書き換えることで、新しい物語にしよう						
時間	授業のねらい・学習活動	重点項目			評価の方法	
		知	思	態		
1	翻案小説と原作を比較し、共通するテーマと異なる主張を読み取る。 ①佐野洋子による翻案「ありときりぎりす」を読む。原作と比較し、登場人物のイメージに違いがないか考える。 ②原作の「ありときりぎりす」と共通するテーマは何か考える。 ③翻案発表時の時代背景を日本史や現代社会の授業で学んだことと関連させながら想像する。翻案作品に現れた原作とは別の寓意や主張を読み取る。	○			・記述の点検 (ワークシート①)	
	童話の一つを選び、翻案小説を書く。 ④「うさぎとかめ」「嘘をつく子ども」「北風と太陽」の中から一つ選び、原作から読み取ることができる寓意を考える。 ⑤原作とは異なる見方で書き換えることができないか検討する。 ⑥主人公を書き換える、結末を書き足す、原作にはない第三者を登場させる、などの方法を使い、原作のあらすじを踏まえながら異なる寓意的解釈ができる文章になるように構成を工夫して各自で翻案する。			○		○
3	相互に評価し合う・振り返りアンケートに記入する。 ⑦生徒4～5人でグループをつくり、それぞれの作品から読み取った主題をワークシートに書き込む。 ⑧グループ内で投票し合い、各グループの優秀作品を選ぶ。 ⑨自分の作品の感想が記入されたワークシートを読み、作品の意図が伝わったか確認する。 ⑩振り返りアンケートに記入する。 ※残りの授業時間は、各グループの優秀作品を教室内で共有する。			◎	◎	・記述の分析 (提出課題、ワークシート③、振り返りアンケート)
	⑪定期考査において、描写から心情を読み取る問いを出題(本文とは別作品)	◎			・定期考査	

※重点項目の欄について、指導に生かす評価には「○」を、記録に残す評価には「◎」を付す。

ルーブリック

	A	B	C
思考・判断・表現	原作とは異なる寓意を読み取ることができる独創的で魅力的な作品を書いている。	原作とは異なる寓意となるように作品を書いている。	原作をなぞって、描写を工夫して翻案小説を書いている。
主体的に学習に取り組む態度	自分なりに工夫して翻案小説に取り組み、また振り返りアンケートで、他の作品の工夫から、自己の作品を分析しようとしている。	工夫して翻案小説に取り組み、振り返りアンケートで、他の作品の工夫を指摘しようとしている。	作品を完成しようとしている。

4 学習活動の実際

第1次では、イソップ童話の「ありときりぎりす」を知っている生徒が思っていたよりも少なかったが、原典とのキャラクターイメージの違いをよく捉えていた。原作の寓意は多くの生徒が「勤勉は美德である」という趣旨に類したものを読み取っていたが、翻案の寓意には「働くだけが全てではない」「利益だけでなく自分のやりたいことを追求すべき」など多少の違いがあった。翻案された時代背景を考え

る活動では、話し合いの場面で「過労死問題」を挙げる生徒もおり、感心の声が上がっていた。

第2次では、作品を作る前に翻案版の「ありとぎりぎりす」における工夫を教室で共有した。「原作とは異なる寓意が読み取れるように書き換える」という課題の理解に時間がかかる生徒や、思うようにアイデアが出せず苦しんでいる生徒が複数名見られた。アイデアメモを個人で作成した後にペアでの相談時間を設けることで、最初は戸惑っていた生徒も書き出すことができたが、最後まで課題内容を理解できないC評価の生徒が数名いた。ワークシート②を用いて紙面上で下書きを作成した後は、BYOD端末を用いて作品を仕上げた。授業時間内で書き上げられた生徒はほぼいなかったため、次時までクラウド上に提出しておくように指示をした。提示した「うさぎとかめ」「嘘をつく子ども」「北風と太陽」以外に生徒が選んだ作品は、「桃太郎」「シンデレラ」「かさじぞう」などがあつた。

最後の相互評価の場面では、真剣に他者の作品を読み、相談しながら優秀作品を選ぶ姿が見られた。各グループに生徒自身の作品を含まないことを優先して割り振ったが、課題作品の字数制限(300字～1000字)に差があつたこともあり、評価する作品の量と質にグループで差が出てしまった。相互評価を記入したワークシート③を作者に返却して活動終了としたが、「思っていたより自分の寓意が伝わらなかつた」「こんな風に読まれるとは思わなかつた」という感想を述べる生徒もいた。残つた時間はクラウドに自由にアクセスして作品を読むこととしたが、休み時間に友人の作品番号を聞いて読むなどする意欲的な生徒がいた。授業外の時間にも自由に作品を読めるようにできるという点においても、ICTを活用する利点を感じた。

5 評価の実際

本単元の「思考力・判断力・表現力」の評価では、教員による評価と生徒の相互評価を複合的に利用した。B評価とC評価の判断を教員が「異なる寓意的解釈ができるかどうか」で行い、B評価作品のうち、生徒の相互評価で優秀に選ばれた作品をA評価とした。ただし、「学習活動の実際」でも述べたように、優秀作品が競合したグループもあつたため、全ての作品を読んだ後、教員が最優秀と選んだ1作品についてもA評価とした。このため、1クラス38名のうち、A評価は10名となつた。

「主体的に学習に取り組む態度」の評価では、第3次に実施した振り返りアンケート(【資料1】)を利用した。「主体的に学習に取り組む態度」には、「①粘り強い取組を行おうとする側面」及び「②自らの学習を調整しようとする側面」の二つの側面があるが、それぞれを対応するアンケート項目を使用して評価した後、【資料2】の表に従い、最終的な「主体的に学習に取り組む態度」の評価を行った。手順は2段階あるが、記

【資料1】アンケート項目

問1	自分の作品を振り返って(どちらか選択) (a) 原作とは違う価値観を思いついて、読み手にそれが伝わる作品を書くことができた。 (b) 原作とは違う価値観を思いつくことができなかった、若しくは作品にするのが難しかった。
問2	「1」の項目について、「できた」とした人は、自分の工夫したポイントを書いてください。また、「できなかった」「難しかった」とした人は、どういった点が難しかったか、また他の人の作品を読んでどういう点ができればよかつたか書いてください。
問3	違う価値観を書くために、自分の作品に取り入れた工夫を選んでください。(複数選択) (a) 登場人物を分けた。 (b) 登場人物を対比させた。 (c) 原作の結末の先を書いた。 (d) 登場人物の心情をより細かく書いた。 (e) 原作にはない第三者を出した。 (f) その他
問4	あなたが優秀作品に選んだ作品のよかつた点・工夫が見られる点があれば、教えてください。
問5	今回「物語を書く」活動をしました。本授業の感想を書いてください。

【資料2】「主体的に学習に取り組む態度」の最終評価

独自の工夫をして作品を作成している ※(f)の「その他」に記述	B	A
取り入れた工夫が二つ以上である	B	B
取り入れた工夫が一つ以下である	C	B
①粘り強い取組を行おうとする側面(問3) ②自らの学習を調整しようとする側面(問2, 状況に応じ問4, 問5)	自身の改善点を記述できていない	自身の改善点を記述できている

述の有無やチェックボックスの入力個数などで評価できるよう単純化することで、複数教員が評価に当たる場合でも、極力個別の評価について相談する時間をつくらなくてもよいように工夫した。

また、課題の提出及びアンケートの集約にはICTを活用した。当日の授業を欠席した生徒にも授業内で時間を割くことなく指示することができ、時間や手間の削減につながった。

6 研究の成果と課題

(1) 「思考力・判断力・表現力」(書くこと)の評価について

本単元では、B評価とC評価については教員が評価をし、A評価を生徒の相互評価に委ねる形で行った。一人でAからCまでの3段階の評価をつけるより評価の基準が少ないため、ほぼ迷うことがなく短時間で行うことができた。生徒作品には入力ミスと思われる誤字や脱字などは多少見られたが、今回は評価の対象としていないため、下線を引いて返却するのみにとどめた。

(2) 「主体的に学習に取り組む態度」の評価について

アンケートで生徒が自己申告した項目数に基づいて評価をしたため、評価の簡略化及び時間短縮につながった。3年間継続的に指導をした上での感覚であり、詳細な検証をしたわけではないが、見当違いな申告をした生徒は少なかったように思われる。年間を通して全ての評価をこの形式にするわけにはいかないが、評価方法の簡略化に向けた一試案とすることはできたのではないかと思う。

翻案小説を書く①

組 番氏名

- ① イソップ童話の「アリとキリギリス」を（知っている ・ 知らない）
- ② 次の表の上段「原典のキャラクター・イメージ（印象）」を書き出してみる。

原典のキャラクター・イメージ	翻案のキャラクター・イメージ
<p>あり <small>アリ</small></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 真面目 ・ 計画性がある ・ 働き者 <p>きりぎりす <small>キリギリス</small></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今を楽しむのんき者 ・ 計画性なし 	<p>おれ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 働くことを嫌いだ ・ 薄情 ・ スト入り ・ 強気 <p>おやじ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 働き者 ・ 社長 <p>きりぎりす</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 働き者として生きてる ・ 夢を叶えている ・ 下層 ・ 何も考えない

- ③ 翻案された「ありときりぎりす」を読み、下の表を埋める。
- ④ 登場人物の「変化」を読み取る。
- ⑤ 原典と翻案の主題（テーマ・何が書かれているか）を考え、それに対する主張（書き手が伝えたいこと、読み手に受け取ってほしいメッセージ）を考える。

テーマ	原典	翻案
生き方	<p>これからのことを考えず、今だけ生きていたら いかに困るかを知らず、つらさを助けてもくれたら 働き者の方が大切。（アリの生き方が良い）</p>	<p>これからは無暗に今を過すだけでなく、今を生きる時間をも 大切にすることも大切。（キリギリスの生き方が良い）</p>

【ノート・メモ】

(1970~1980年)

バブル 異常死 ↑ 土下層 土下層

② 翻案小説を書く②

組 番氏名

⑥ 視点を変えて「翻案」する

昔話（イソップ童話、グリム童話、日本昔話、など）を、視点を変えて「価値観を転倒」させてみましょう。（裏の中から一つ作品を選ぶか、自分で探す）

条件 (1) 300字〜1000字とする。

(2) あらすじはある程度押さえつつ、原典とは「別のメッセージ」を込める。

※主人公を変える、後日談を付け加える、など。

(3) どこかで主人公の心情を表し、表現を工夫する。

※単純に「うれしい」「かなしい」だけでなく、比喩を使う、風景描写とリンクさせる、などの表現を考えてみる。

【評価の視点】

(1) 原作とは異なる主張を読み取ることができること。

(2) 独創的で魅力的な作品を書くことができること。

（相互に作品を読み、投票してもらいます）

※ 主人公の心情描写に工夫がみられること。

⑦ アイデアメモ

選んだ昔話（ウサギとカメ）	主人公にするのは（カメ）
原典が伝えたいこと 地道にコツコツ頑張った者が得をする	
自分が表現したいこと 勝ち負け、損得だけじゃなく、動くんじゃいけない	

⑧ 表現を考える

表現したい情景・心情

例 おれが見たこともないような風景が、どこかにあるような気にさせた。

心臓がしばりあげられるように、せつなくなつた。

獲物を引きずったときの心臓の痛さと、まるでちがう痛みだった。

おやじは見あげたあたりだ。おやじはいつだって、見あげたあたりだった。

一気に血の気が引いた。

カメは、ウサギも、カメも長い時間、ウサギを運んで来た。

※ これまでの小説での描写を思い出してみよう。

⑨ 下書き

【原作の展開】

ウサギがカメを引いて、

カメは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

ウサギは、

ウサギを引いて、

表現したい情景・心情

カメは、ウサギも、カメも長い時間、ウサギを運んで来た。

【翻案】

カメ、こまをする

カメ（カメに負けるわけない）

ウサギ、休憩する（寝る）

カメがウサギのところに近づく、カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

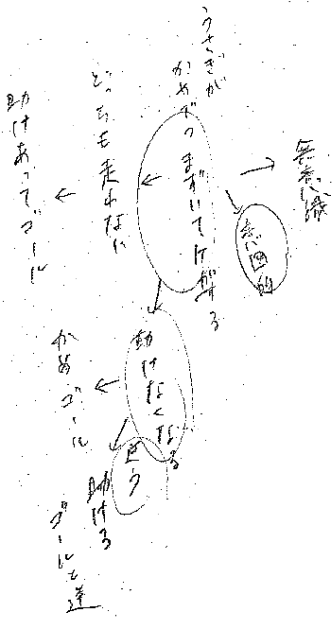
カメは、

カメは、

カメは、

カメは、

カメは、



↓ 作品が書けたら、スマートフォンかタブレットに入力してロイロノートで提出する。
今回は相互評価をするため、この時間で書けなかった人は次の時間までに提出。



1 うさぎとかめ

ある日、うさぎが僕に競走をしようと言ってきた。

「お前はノロマだ。俺に勝てるわけがない。」本当に悔しかった。絶対にこいつに勝って、こいつの悔しそうな顔を見たいと思った。それを見ていた。さすが冗談らしく僕にこう言った。「うさぎをケガさせてやればいいじゃないか」そんなことはしない、と僕は笑った。さすがのよーいドンの合図で僕は走り始めた。僕は鉄の味がするほど一生懸命走った。でも、どれだけ頑張っても足を動かしてもうさぎには追いつけなかった。悔しくて涙が出そうだった。

コースの中腹辺りにさしかかった頃、その先の木の下でうさぎが寝ているのが目に入った。有り得ない。はらわたが煮えくり返るような思いだった。いくら僕が遅いからといって、あいつが速いからといって、正々堂々と勝負するのが筋だろう。するとその時、ふとりすの言葉が頭をよぎった。「うさぎをケガさせてやればいいじゃないか」あのとき僕は冗談だと思って笑っていたけれど、本当にそうしてやろうと思った。それほどあいつが憎かった。うさぎが起きて、走り始めるあたりに僕がしゃがんでいればあいつは僕につまずいて転ぶだろう。そうしたらあいつが痛がっているうちに僕がゴールしてやる。僕はうさぎが起きるのをじっと待っていた。

うさぎが起きた。ゴールにまだ僕が居ないのを確認してから、あいつは鼻歌を歌いながら走り始めた。ドンッ

あいつは狙い通りつまずいた。いい気味だ。これで僕が先にゴールできる。うさぎはつまずいて倒れてから、しばらく動かなかった。一気に血の気が引いた。僕はなんてことをしてしまったんだ。僕はただの勝ち負けに気を取られていたばかりに、してはいけないことをしてしまった。正々堂々と勝負していかないのは僕も同じじゃないか。

僕は彼に駆け寄り、謝罪をした。幸い彼のケガは重い捻挫で済んだ。僕はゴールとは反対の方角へ、ゴールまでよりもずっと長い距離を彼を連れて下り始めた。

翻案小説を書く③

⑩ クラスメイトの作品を読み、作者が書きたかった主題はなにか考えよう

※ タブレットの中から指定された作品を読み、読み取った主題とよかったところを書く。

作品番号 () について

出席番号・氏名	読み取った主題・よかったところ
	<p>主題 鉄の味を最後まで読つてほしい。</p> <p>読みやすかった。比喩表現がよかったです。</p>
	<p>主題 憎しみを生むような言動は避けるべきこと、言い回しが独特で面白かった。結末も良かったので予想外だった。</p>
	<p>主題 勝ち負けよりも大切な何か。</p> <p>「鉄の味かするほど」なカメの必死さが読んでいて伝わる感じが良かった。結末もゴールではなく、反対の方角へ」という点も、かみさの良さを引き出した!!</p>
	<p>主題 何事も正々堂々やるべき。</p> <p>リズミを登場させることで状況がさらさらに分かりやすくなった。鉄の味、鼻歌などが想像しやすかった。</p>

⑪ 自分の作品番号の感想が帰ってきたら、自分の意図が伝わっているか確認しよう。最後にロイノートに「振り返りアンケート」に解答すること。(資料箱にあります)