

ブッククラブ・メソッドを用いた「ゼブラ」の指導

若森達哉・富山敦史・川畑恵子

(奈良教育大学附属中学校)

棚橋尚子

(奈良教育大学 国語教育講座 (国語科教育))

A Study Guidance on How to Discuss “Zebra” Using “Book Club” Method

Tatsuya WAKAMORI, Atsushi TOMIYAMA, Keiko KAWAHATA

(Nara University of Education Junior High School)

Hisako TANAHASHI

(Department of Japanese Studies, Nara University of Education)

要旨：話し合い、問題解決をすることは中学生である学習者に対して容易なことではない。そこで、「ゼブラ」を教材として、物語の内容や話の構成について話し合い、考えを深め合うブッククラブ・メソッドに基づいた物語文の授業を実践した。学習者はブッククラブ・メソッドにある、シーケンスチャート作成の課題に対し、話し合いの中で積極的に意見を出すことができていた。また意見の交流の中で新たな考えに気付き、話し合うことの価値に気付くことができた。本実践を通して、ブッククラブ・メソッドを用いた物語の授業の提案をしたい。

キーワード：ブッククラブ・メソッド Book club method

キャラクターマップ character map

ゼブラ Zebra

シーケンスチャート sequence chart

リードアラウド read aloud

1. はじめに

中学校学習指導要領の第2学年「話すこと・聞くこと」の指導事項に「相手の立場や考えを尊重し、目的に沿って話し合い、互いの発言を検討して自分の考えを広げること。」とあるが、中学2年生にとって考えを他者に伝え、話し合うことや、他者の考えを聞き、考えを深めることは難しい。学習者が話し合いながら考えを深めるには、適切な題材が必要となる。

そこで、協働で考え、話し合いながら物語を読み、理解を深めることを身につけさせたいと考え、ブッククラブ・メソッドに基づいた授業を提案する。

ブッククラブ・メソッドは有元秀文氏が提唱しているアメリカで開発されたブッククラブという指導体系を基に考えられたものである。その目的は読書を通して読解力、表現力、ディスカッションによる課題解決力を養うものである。本実践はこのメソッドに基づき、学習者の国語力を高めることをねらいとする。物語を題材として話し合うのである。

また、本実践ではメソッドに基づいた授業を行う上で適切な教材として『ゼブラ』を用いる。『ゼブラ』では登場人物の心情の変化があるが、変化の原因については詳しく描

かれていない。そこで読者は想像し、解釈をする余地がある。多様な解釈が生まれることで話し合いの価値が生まれ、話し合いにより物語への深い理解へと繋がる。このことからブッククラブ・メソッドを用いた話し合いに繋がる教材として提案してみたい。

2. 授業展開

2. 1. 教材について

『ゼブラ』はアメリカの作家ハイム・ポトク (1929～2002) の作品を金原瑞人が翻訳したものである (『ゼブラ』ハイム・ポトク、金原瑞人訳 2001 青山出版社 以後青山版とする)。『ゼブラ』は教科書 (光村図書 国語2) にも掲載されているが、教科書では青山版の一部が省略、変更されている。青山版では、事故に遭い、取り返しの付かないケガをしてしまった主人公の少年「ゼブラ」が後悔する姿や、主要な登場人物であるウィルソンの周辺に現れる不思議な現象が描かれている。しかし、教科書版では空想的な表現や、「ゼブラ」が後悔する部分が掲載されていない。本実践では青山版を主要なテキストとし、教科書版と比較することで、青山版の細かな表現に目を向けさせた。

2. 1. 1. 登場人物について

『ゼブラ』の中心人物は事故により、「走る」という生き甲斐を失った少年ゼブラである。作品の中でゼブラが元々どのような性格で事故によって走るができなくなった後、どのように変化したかという事は記されていない。そのため「なんて、なんて馬鹿なことをしたんだろう」という後悔の気持ちがゼブラの心情を強調している。また、ゼブラの性格としてイングリッシュ先生の「お話の授業」においてもゼブラの暗さが強調されていた。「お話の授業」に登場する人物はどこか課題を持つ生徒として表現されている。

- ・上唇が不自由なマーク
- ・聞きづらい声でしょっちゅう身振り手振りをしながら早口で話すケヴィン
- ・そばかすだらけで分厚いメガネをかけたアンドリア
- ・事故に遭い以前のように走れなくなったゼブラ

ゼブラ以外の人物はマイナスな状態をプラスな状態に変える希望のある話をする。しかしゼブラは小鳥が翼を折り、なすすべなく死んでしまうという救いのない話をしてみんなを沈黙させてしまう。元気に走り回っていた頃、自分が鳥になったように感じていたゼブラは、骨が折れ、以前のように走れなくなった自分の気持ちをこの物語に表していたのだろう。現状に対する希望のなさが読み取れる。また、アンドリアの発言は前半ではゼブラの暗さをより強調する。アンドリアの「あんたって、いつも悲しい話ばかりね」「あんたって、ほんと、暗いわね」という発言が読者にゼブラの日常の姿を想像させ、ゼブラをより陰鬱な存在にさせる。

2. 1. 2. 登場人物の心情の変化

ゼブラが物語の中で前向きな心情を持つように変化するのには左腕のない芸術家ウィルスンとの関わりによってだった。ウィルスンはゼブラが事故以来行っていないフランクリンアヴェニューからやってきた。ゼブラは出会いの場面からウィルスンに特別な感情を抱いている。左腕がないことを意識しないように過度に意識し、初めて関わる人物に不信感を感じつつも同時に親しみを感じていた。また、ゼブラは立ち去るウィルスンを通りの建物が眺めているような不思議な感覚に襲われる。ウィルスンとの出会いの後、ゼブラは出会いの時の関わりやウィルスンからもらったシマウマの絵を通して、ウィルスンに興味を持つようになる。何事に対しても消極的なゼブラが他の物事に興味を持ち始めることは本人にとって大きな変化である。ゼブラはウィルスンについて興味を持ち、彼のことについて知りたがる。その中でウィルスンがベトナム戦争でヘリコプターのパイロットをしていて、戦争で左腕を失ったことを知る。

美術教室に通う中で、ゼブラは前向きな心情を見せ始める。恐ろしく感じていた自分の動かない左手も、恐ろしく感じなくなった。ウィルスンの与えた、特別に心ひかれる

ものを作るか、描くかする課題でゼブラはヘリコプターを描き、作る。ヘリコプターはウィルスンの象徴である。このことからゼブラはウィルスンへ特別な感情を感じていると言える。集中して作品制作に取り組む中で、ゼブラの動かなかった左手が少し動くようになる。これはゼブラにとって希望が再び生まれた瞬間であった。

物語の終盤、ゼブラが美術教室で最後に作った作品を通してレオンが関わってくる。レオンはウィルスンの親友の芸術家で、ベトナム戦争に参加し、命を落としていた。ウィルスンはレオンへの贈り物のために美術教室を開いており、今度の贈り物にゼブラの作品を選んだのだ。このことからウィルスンも辛い過去を背負った人物であったことがわかる。このことを知ったゼブラは初めてウィルスンに出会い、フランクリンアヴェニューの建物が彼を眺めていたような不思議な感覚を思い出した。このことはウィルスンとの出会いにも関わるフランクリンアヴェニューへと向かうきっかけとなる。

物語の最後にゼブラは避けていたフランクリンアヴェニューに行って、何か良い物を拾えそうな気がするのだった。フランクリンアヴェニューはゼブラにとって事故があったトラウマの場所であった。しかし、それはウィルスンとの関わりをとおして新たな可能性のある場所へと変化したのだった。

2. 1. 3. 物語の特徴

『ゼブラ』では「象徴」が多く用いられている。例えば中心人物ゼブラはシマウマであり、鳥である。彼は走ることが大好きなことからシマウマと呼ばれ、走っている感覚から自らを鳥と喩える。そのため物語に登場するシマウマや鳥はゼブラと関連している。ウィルスンはヘリコプターである。これはゼブラがウィルスンがヘリコプターのパイロットであったことから、象徴となった。ウィルスンがゼブラに出会った後、拾った骨の折れた雨傘はゼブラを象徴するものであると考えられる。物語は意図されて作られたものなので、学習者にはこのような関係にも気付かせたい。

この作品は人物が語ることによって他者に影響を与え、また同時に他者に関わろうとすることで変容する人間のコミュニケーションが描かれた作品である。人との関わりという観点を持って学習者に味わってほしい作品である。また、自分と重ね合わせ、他者と話し合いながら生き方に結びつけてほしい作品でもある。

2. 2. 授業計画について

授業は全9時間構成で行った。

第1次（3時間）

- ・交流読み①（1時間）

物語の始まりからゼブラがウィルスンと出会う場面までの交流読みを通して物語の理解、解釈を行わせる。

- ・交流読み②（1時間）

ウィルソンとの出会いからゼブラがウィルソンの授業を受けるまでの交流読みを通して物語の理解、解釈を行わせる。

・交流読み③（1時間）

美術の授業から物語の終わりまでの交流読みを通して物語の理解、解釈を行わせる。

第2次（1時間）

キャラクターマップの作成を通して登場人物、関係、役割をまとめる。

第3次（2時間）本時

シーケンスチャートの作成を通して物語の展開をまとめる。

第4次（2時間）

教科書版との比較を行い、相違点について考える。

第5次（1時間）

物語の疑問点について話し合い、主題について考える。

2. 3. ブッククラブ・メソッドについて

ブッククラブ・メソッドに基づいた実践を行う上で、教材に合わせ、3つの方法を中心に実践を構築することとした。

- 1、交流読み
- 2、キャラクターマップ
- 3、シーケンスチャート

以下それぞれの手法について説明する。

2. 3. 1. 交流読みについて

交流読みは物語を教員が音読しつつ、重要な場面や、言葉の理解が必要などころで発問しながら読み進める本文理解方法である。物語を教材として扱うときに、興味関心を高め、味わいながら読ませたい。そこで展開を予測し、次に何が起きるか考えさせながら読むことが興味関心に繋がる。

音読中に行う発問は以下の7種類ある。

- ・【背景】の問い・・・基礎知識や、予備知識にあたるもの。言葉の意味などもこれに含まれる。
- ・【理解】の問い・・・物語に書かれていることを問うもの。
- ・【解釈】の問い・・・物語には書かれていないことを推測するもの。
- ・【予測】の問い・・・物語がどんな展開になるか予測するもの。
- ・【評価】の問い・・・文章や登場人物の行動を評価するもの。
- ・【創造】の問い・・・物語の続きや、他の方法を考えるもの。
- ・【個人】の問い・・・自分に置き換えて考えるもの。

有元秀文（2011）合同出版

上記の問いの6種類はブッククラブ・メソッドの交流読

みだけに用いられるものではなく、他の指導の場面でも共通する内容である。本校では教育実習指導が行われているが、実習生が作成した指導案の想定発問を上記の問いの種類で分けると、その多くは背景の問い、理解の問いであった。また単元（教材）の最後になってやっと解釈の問いが出るといった状態であった。背景の問い、理解の問いは本文に書かれている内容やすでに有る知識を学ぶ問いになるので、そのような問いばかりでは、問題意識を持って自身の考えを話す機会は得られないだろう。ましてや学習者達が置かれている現状としてすでに読んだ作品や、塾で学習した内容であれば、授業は実につまらない空間となる。そこで学習者が主体的に学ぶ上で予測の問い、解釈の問い、評価の問い、創造の問い、個人の問いは必要であると考え。それらは自分の考えや経験が背景となって答えるものである。これらの問いによって主体的な授業参加を学習者は行うことができる。

授業の中では例えば、「ベトナム戦争がどんな戦争か【背景】」、「なぜゼブラは特別心ひかれるものとしてヘリコプターを描いたのか【解釈】」、「あなたがゼブラだったらどんな作品を描くか【個人】」という問いかけをした。

生徒の交流読みへの感想として「先を予想しながら読むことが興味に繋がった。」「文章を見ずに話を聞くことで、かえって集中することができた。」「想像しながら話を聞くことができたので内容が記憶に残った。」という声があがっていた。物語の興味関心を高めることに効果が上がっていたと考えられる。課題としては物語が長ければそれだけ途中で集中力が緩むことがあげられる。適切なタイミングでの思考する発問を前もって展開の中で組み立てることが必要である。

2. 3. 2. キャラクターマップについて

キャラクターマップは人物相関図として多く実践されている。キャラクターマップ作りは視覚的にわかりやすく物語の登場人物の性格や、重要な言動、人物同士の関係をまとめる活動である。本実践では登場人物への理解、役割を深く考えるために以下の原則を提示し取り組ませた。

- ①中心となる人物（Aクラス）を中心に置く。
- ②中心人物にとって重要な人物（Bクラス）をその周りに置く。
- ③その他の登場する人物（Cクラス）を②の周りに置く。
- ④A、Bクラスの人物の性格や個性・特徴・重要な言動を書き入れる。
- ⑤A、Bクラスの人物どうしの関係を線で結んで書き入れる。

ありもとひでふみ（2015）

<http://www12.plala.or.jp/bookclub/bunken.html>

登場する人物をA、B、Cに分けて考えるという学習を加えることにより登場人物の役割を本文から根拠を持つ

で見直すきっかけとなるようにした。

本実践ではキャラクターマップ作成後に学習者は学級に向けて自分たちの気づきを発表する時間を設けた。

以下学習者の発表内容を記載する。

図1の班が作成中に気付いたこととして、フランクリンアヴェニューが重要だということが強調されていた。フランクリンアヴェニューは物語の中に登場する道である。少年ゼブラにとって事故に遭った、トラウマの場所であり、同時にウィルスンとの出会いに関わる場所でもある。この班の学習者はそれらのことからフランクリンアヴェニューはゼブラとウィルスン二人にとって重要な空間、場所であると考えたのだ。

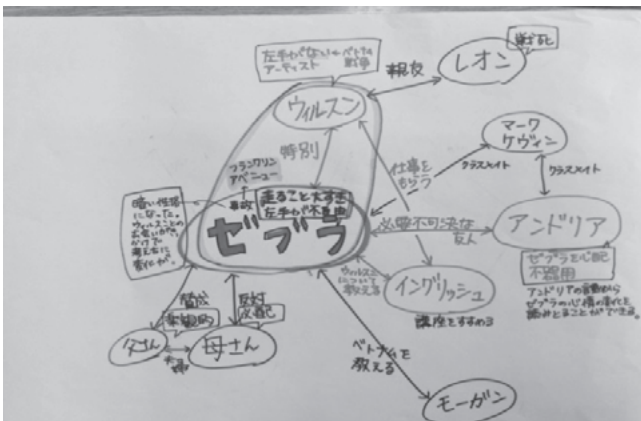


図1 「キャラクターマップ A」

また、アンドリアの作中での役割としてゼブラの心情を語る人物として捉えている。アンドリアが物語の中にいなければゼブラの心情を理解する記述が少なくなり、またアンドリアがゼブラについて言及することにより、より客観的にゼブラの心情や性格を読者に伝える効果があると述べていた。また、この班では話し合いの中で、ウィルスンの親友であり、ベトナムで戦死したレオンは重要な人物なのではないかという議論が起きていた。レオンはキャラクターマップ作成原則にあるBクラス(中心人物にとって重要な人物)なのか、Cクラス(その他の登場人物)なのか

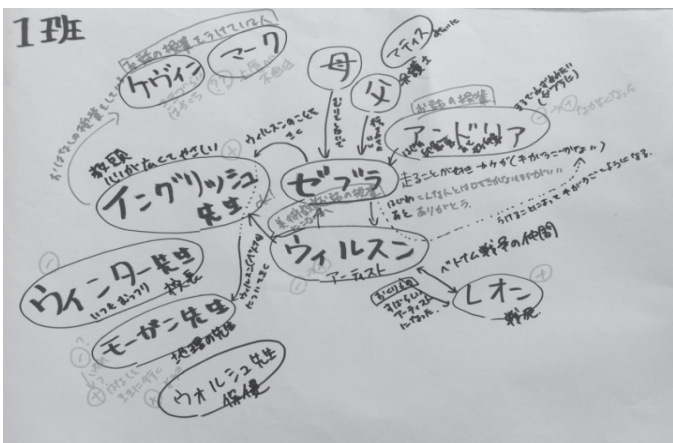


図2 「キャラクターマップ B」

ということで議論が起きていたのである。Bクラス側の主張は「彼の死がなければこの物語は成り立たなかった」、Cクラス側の主張は「中心人物(ゼブラ)と直接の関わりはない」というものだった。結果として「レオンは中心人物との直接の関わりはないのでCクラスではあるが、物語の上で重要な人物である」ということになった。また、同時に「ベトナム戦争も重要」という意見もあがっていた。

図2の班が作成中に気付いたこととしてゼブラは自ら進んでウィルスンに関わっているということをお話していた。また、ゼブラが他の登場人物に対して持っている心情や関わりを大きくプラスとマイナスで捉えるという試みを行っていた。例えばゼブラとゼブラの同級生アンドリアについては、関わり方が文句を言うような関係から、ほめ合うような関係へと変化しているということをお話していた。また、戦争により親友を失ったウィルスンもゼブラと同様にマイナスを背負っていた人間であり、それを抱えている人間であると述べていた。

班によって発表で語る内容は物語の主題に近い内容もあれば、表面的な理解にとどまっている班もあった。しかし、学級全体での発表を通して、学習者は他の班の考えたことや新たな視点を理解することができた。

課題としては図としてまとめることにこだわり、内容を深めることができない班もあったということである。活動の目的をよりの確に示し、回数を重ねることでより効果的に作成し、物語の理解に役立てることができるだろう。

2. 3. 3. シーケンスチャートについて

シーケンスチャートは「どういう問題が起き、どのように解決して、どうなったか、重要な出来事を並べて物語の「プロット」がわかるように連ねたもの。(「言語力を育てるブッククラブ T・E・ラファエル他」 ミネルヴァ書房 有元秀文 2012)」と定義されている。物語の展開を理解する上で重要なのは、物語中の事象の因果関係を明確にすることである。

シーケンスチャートを作成するためにはあらかじめ物語への理解を必要とする。今回の実践では交流読み、キャラクターマップを通して物語の人物の役割については確認してきた。そして、物語の概要を捉えるためにシーケンスチャートの作成を行う。細部まで読み込むことは物語を味わう上で大切なことだが、物語全体の筋を掴むことも重要である。物語の小さな設定は全て物語全体を通した主題に繋がるものであるからである。

シーケンスチャート作成には様々な国語の力が求められる。複数の文をまとめる力や、情報の取捨選択をする力、言葉を言い換える力などが求められる。

本実践では学習者はシーケンスチャートの作成を話し合いを通して行う。話し合いの中で上記の力を身につけ、使用しながら物語の概要を捉える。

話の大筋を見つけ出すことは、学習者にとって容易なことではなく、授業の前半ではシーケンスチャートを作成し

た感想として「人によって意見がわかれるので難しかった」「自分で文をまとめることが難しかった」という声があがっていた。要約の方法で迷う学習者も多くいた。授業の後半になるにつれ「班で話し合うことで一人では出せない意見が出た」、「慣れてきたので文をまとめるのが好きになってきた」という声が増えてきた。班活動の価値を生徒が感じ取り、協力することにより課題解決に意識が向かっていった。

個人の考えを班の中で話し合い、班でまとめたものをもとに学級全体で話し合うという活動は学習者にとっても初めての活動ではなかったが、より自分たちの考えを伝えようとする姿勢が授業の中で強く感じられた。授業の中で、普段は発表しない学習者も自分の意見を述べていた。班の中で話し合うことでまとまった内容が、他の班の意見と違い、そのことが気になり、発表したと述べていた。他者との意見のズレが話し合いのきっかけとなったのである。

内容を理解していく上で出てきた課題は、「事実」と「解釈」の混同であった。学習者は文を短くまとめる際に、物語には描かれていない部分への「解釈」を行い、因果関係を結んでいた。

このことから事実と解釈について今後理解を図る必要がある。

2. 4. 教科書版との比較

本実践ではブッククラブ・メソッドに基づいて、物語を味わうことも大切にしていた。そこで物語の細かな表現に目を向けさせ、物語の表現の魅力を感じさせるために青山版を用いて教科書版との比較を行った。学習者は

「教科書版ではシマウマが動き出す姿がない。ウィルスの持つ不思議な雰囲気が教科書では伝わらない。」「これじゃだめだ。物語の魅力がわからない。」「話のおおまかな流れはまとまっていて分かりやすいが、物語のおもしろさがわからない。」「教科書版を読むことで、青山版の細かい表現がよく思えてきた。どうでも良いと思っていた帽子などの細かい描写が大切に思えた。細かい描写が人物の個性を作っていると考えた。」と述べている。学習者は物語の描写の意味について考えることができ、なぜそれが描かれているのかを考える姿勢を身につけることができた。また、物語に雰囲気や魅力を与えているものは何かについても考えることができた。学習者が述べた「物語の世界を作っている空気は物語の展開とは直接の関係のない細かい設定からもできている。」という言葉が学習者の大きな学びである。

3. 成果と課題

3. 1. 成果

①コミュニケーションの質の向上

- ・話し合い、課題を解決することにより、学習者の間での複雑なコミュニケーションが行われ、相互理解に繋

がった。

- ・今までの話し合い活動は、特定の学習者による一方的な内容であったが、多くの学習者が参加する活動となった。

②物語の理解

- ・話し合いの際に、物語の記述を根拠として、話し合い、話し合いの中で物語の理解を深めることができた。
- ・物語の問題点に学習者が気づき、自ら解決しようとする姿勢を身につけることができた。
- ・シーケンスチャートの学習を通し、物語のあらすじを理解する方法を学習することができた。

3. 2. 課題

①指導体系の組み立て

- ・本実践で取り組んだ指導手順は、まだ研究の余地があり、指導の順番を変えることにより、その活動の目的が変わることとなる。活動の目的、効果を考え、その内容、読みの可能性をまとめていきたい。
- ・各活動の手引きを作成する。学習者が活動する際に、その活動の目的や手順、方法がわかるように、学習者の力に沿った手引きが必要である。
- ・ブッククラブ・メソッドを用いた授業を、物語教材以外の説明的文章や、古典教材で行いたい。メソッドの根幹にあるのは、課題を発見し、対話によって解決することである。またシーケンスチャートも説明文において、因果関係を明確にし、展開を理解する点で有効な手段であると考えられる。

②ICTの活用について

- ・交流読みの際に、音声言語に頼る面が多いため、話の聞き取りに関して課題を持っている生徒にとっては、物語を理解することへの困難が想定される。また、物語を理解する中で、その内容を学習者がイメージしなければ物語の理解は深まらない。そのため、ICTを活用しながら関連画像やイメージを用いて指導することにより、内容理解やイメージのしやすさに繋がると考える。また、ICTを活用し生徒の活動を記録して、ポートフォリオ評価が行えるように、手法を作成したい。

参考文献

- 有元秀文 (2011)、「ブッククラブ・メソッドで国語力が驚くほど伸びる」、合同出版
- ありもとひでふみ (2015)、「今、一番わかりやすく 一番くわしいブッククラブ入門」、
<http://www12.plala.or.jp/bookclub/bunken.html>
- 有元秀文 (2009)、「子どもの読解力がぐんぐんのびる！ 戦争と平和の名作をクリティカルに読み解く」、合同出版社
- 有元秀文 (2009)、「「PISA型読解力」の弱点を克服する「ブッククラブ」入門—多読とディスカッションで、

楽しくクリティカル・リーディングを育てるー」、明治
図書
有元秀文 (2009)、「ブッククラブで楽しく学ぶクリティ
カル・リーディング入門ー国際化社会を生き抜く読書力

がだれでも身につくー」、ナカニシヤ出版
有元秀文 (2012)、「言語力を育てるブッククラブ T・E・
ラファエル他」、ミネルヴァ書房