

平成24年4月10日発行
皇學館論叢第45巻第2号 抜刷

研究ノート

教材としての創作民話の
紙芝居化とその実践研究

寺 村 菜 津

教材としての創作民話の 紙芝居化とその実践研究

寺 村 菜 津

□ 要 旨

国際社会が進む中で、私達が世界各国の人々と共生して生きていくためには相互の文化を理解していく必要がある。そこで子どもたちに国際理解の第一歩として、まず自分の住んでいる地域に興味関心を持たせることから取り組みたいと考え、「地域にある民話を発掘し、教材化することによって子どもたちに地域に興味関心を持たせることができるのか。」ということ、実践を基に検証することを目的とし、研究するに至った。

平成20年度に改訂された学習指導要領の国語科の項に「伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項」が新設され、国語科でも伝統的な言語文化に親しみ、継承・発展させる態度を育てることになった。そこで地域にある事物、民衆の習慣や信仰が反映されている「地域の民話」を子ども達に触れさせることによって、地域に対する興味関心を持たせられるのではないかと考え、民話採集を始め、教材化を図った。

□ キーワード

創作民話 教材化 紙芝居 地域

第1章 学習指導要領からみる民話

第1節 小学校学習指導要領国語科の「伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項」

平成18年に教育基本法が改正され、第2条5項目にある「五 伝統と文化を尊重し、それらをはぐくんできた我が国と郷土を愛するとともに、他国を尊重し、国際社会の平和と発展に寄与する態度を養うこと」^(註1)という一文が示された。それを受ける形で、平成20年に改訂された小学校学習指導要領の国語科において、「伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項」が新設された。

国際社会で子ども達が活躍し、世界各国の人々と共生していくためには、相互の文化を理解していく必要がある。そのためにはまず、自国の伝統文化を理解することから始めていくことが必要となり、この事項において、「我が国の歴史の中で創造されてきた伝統的な言語文化に親しみ、継承・発展させる態度を育てることや、国語の果たす役割や特質についてまとまった知識を身に付け、言語感覚を養い、実際の言語活動において有機的に働くような能力を育てること」^(註2)を重点におき教育していくことになったのである。

「伝統的な言語文化に関する事項」において第1・2学年では「昔話や神話・伝承などの本や文章の読み聞かせを聞いたり、発表し合ったりすること。」、第3・4学年では「(ア) 易しい文語調の短歌や俳句について、情景を思い浮かべたり、リズムを感じ取りながら音読や暗証をしたりすること。」「(イ) 長い間使われてきたことわざや慣用句、故事成語などの意味を知り、使うこと。」、第5・6学年では「(ア) 親しみやすい古文や漢文、近代以降の文語調の文章について、内容の大体を知り、音読すること。」や「(イ) 古典について解説した文章を読み、昔の人のものの見方や感じ方をしること。」が事項として示された。

本論では第1・2学年の事項内容にある「昔話や神話・伝承」の1つである「民話」に注目してその教材化を図り、よりよい授業の構築について考察する。

第2節 民話についての記述

民話とは、「民衆の中から生まれ伝承されてきた説話」^(註3)である。

民話は大きく神話、伝説、昔話の3つのジャンルに分けることができる。神話とは「事実として信ぜられる、遠い過去の出来事を語り、場所は今日の世界以外か以前の世界であり、聖なる正確をもち、主な登場人物は人間ではない」^(註4)のものであり、伝説とは「事実として信じられる新しい過去の出来事で、その場所は今日の世界であり、聖なる性格のものも俗なるものもあり、主な登場人物は人間である。」^(註5)である。また、昔話とは「昔話は虚構として考えられ、時代はいつでもよく、場所もどこでもよく、俗なる性格の話で、主な登場人物は人間のことも人間でないこともある。」^(註6)のものである。

『小学校学習指導要領解説 国語編』の53頁、「伝統的な言語文化に関する事項」の中でこれらの昔話や神話・伝承は、「国の始まりや形成過程、人の生きた方や自然などについての古代からのものの見方や考え方が、長い歴史の中で口承だけでなく、筆記された書物として、現在に引き継がれたもの」と記されている。

昔から代々口承されてきた民話には、それを伝える民族の習慣や信仰が反映される。その地域にある自然、建物や人等が題材にされ、その地域の方言で伝えられている。このような要素をもった民話を子ども達の生まれた地域から発掘し、その地域で使われている方言を用いて伝えていくことで、子ども達自身の住む地域や文化に興味関心をもたせたいと思い、民話の採集をしたが、創作民話の必然性を感じた。

第2章 創作民話の必然性とその方法と過程

第1節 教材としての創作民話

実際に民話の採集を行ったが、話の内容が教材としては不十分なものが多く、採集してきた民話をそのまま教材化することができないという問題が生じた。また、地域に残る民話を語る、語り手が年々減少しているため、民話を採集することが難しくなりつつある。

そこで採集した民話を活かし、創作することで、教材化しようと思い立った。

創作民話とは「原話のモチーフや精神を素材とみなし、自由に大胆に物語化したもの」^(註7)である。創作民話では作者のいわんとするところに重点がおかれ、原話を子ども達が読みやすい形にするため、現代の言葉で忠実に書き換えた再話に対し、原話に対する解釈にも表現にも作者自身のものを自由に駆使しできる。

以下、創作民話の方法を順におっていきたいと思う。

第2節 原話採集

1. 方法

原話は語り手が語っているものをICレコーダーにとり採集した。語り手に語ってもらう際には、標準語に置き換えて話してもらうのではなく、語り伝えられてきたものを語ってもらうようにした。それを活字化する際、語り手が話したことを一語一語正確に活字に起こした。

2. 活字化

以下にかかげる原話は、三重県松阪市に住む方から平成22年7月6日に採集したものである。ここで2つの話を採取することができた。

『夜泣き橋』《原話》

昔夜泣きのあったら、夜泣き松という松があって、子どもが夜泣きしてかなわんときにはその松の木の皮をはいでいてきて、ほいで枕の下へ入れてな、寝かすと夜泣きがおさまったっていうて。ほいで蒲生氏郷が松坂城を築城する時に、その辺のおっきな松をな、みんな切ってしもて、そいで夜泣きの松も切られてしもたんさ。(※夜泣きの松は神麻績機殿神社・かんおみはたどのじんじゃにあったと、隣の人が付け加えた)

※語り手がやり直した

昔な、はたどのに、⁽¹⁾夜泣き松ちゅう大きな松があつて、ほいで⁽²⁾子どもの夜泣きでかなわん時は、その松の皮をはいできて、枕の下へ入れて寝かすと、子どもの夜泣きが治ったちゅう話で、そやけど蒲生氏郷が松坂城を築城する時にそのはたどの町の大きな木をみな切つて持つてつてしまつて、夜泣きの松も切られてしもたんさ。ほいでそれを荷車に積んで、運び出したところが、⁽³⁾金剛川はまあ渡つたんやけど、今度は名古屋須川のところまで行つても、どうしてもその木が重たくなつていごかんつてしもたんさ。ほいでおしてもひいてもどうしてもいごかへんもんで、村人が試しにその木をそのまま松の木をほつてつたんさ。ほいで近くの人がそのままその木で、名古屋川へ橋をかけた。ほしたらそのまま夜泣き松で、作つた橋やうてな。⁽⁴⁾ほいでまたそれを削つて、枕の下へひくと治るつていうてな。ところが削つて削つてもう橋の用をたさんようになるまで削られてしもたんさ。ほいでまた新しい木で橋をかかえたんやけども、またその橋も削られるようになった。それだけの話なんやけども。

^{かいえじ}『海会寺のきつね』《原話》

昔、^{かいえじ}海会寺から出てきたところに名古屋川があつて、そこに橋があつた。ほんで夜街から帰つてきてさ、疲れたんできれいな椅子があつて、ほんでそこに座つたら、橋の、橋やつてそこが、ほいで一瞬どーんつて座つたら川に落ちてつたんさ。きつねに騙されてな。

原話採集をしたが、それは子ども達に内容が伝わりにくいものや、教材としては不十分なものであつた。そこで採集した話の中でも「夜泣き橋」の話をよりよくするために、同じ名古屋川にまつわる「海会寺のきつね」の話を付け加え、ひとつの創作民話を作成しようと考えた。

第3節 創作民話化

原話を創作民話化する際に次の点を踏まえて作成した。

1. 原話を解釈する

原話の時代背景や出てくる事物のある場所を把握することはもちろん、原話を解釈しておく必要がある。

夜泣き橋は、三重県松阪市にある名古須川に実在する橋である。「夜泣き橋」として信仰を集め、松を削り夜泣きをする子供の枕の下に引くという風習は大正時代まで続いた。天正12年から当時松阪を支配していた蒲生氏郷が松ヶ島城を築城するにあたり、松阪中の神社や仏閣にある樹木にも伐採命令を出し、神麻績神社の霊木として知られていた夜啼き松も切られてしまった。また、氏郷は築城にあたり、人々に大量の労働をさせていたこともあり、人々から恐れられていたことから、築城悲話として長年語り継がれてきた。

この話には、人々の夜啼き松を尊いものとして大切にしている気持ちから、昔から自然を大切にしてきた自然の保護の心や、殿さまの無謀な要求に反抗することなく、受け入れざるをえなかった昔の人々の心が現代の人々の心にも響くと考えた。

2. 目的意識を明確にする

原話の解釈をし、主題を理解した上で、創作民話化することで自分は何を伝えたいのかを明確にする必要がある。

この原話を次の3つの意図をもって創作民話にした。

第1は、子ども達に昔の人々の夜啼き松を大切にすることを感じ、自然や人間を大切にすることを養う。

第2は、自然に祈りを捧げる人々の姿に気づき、人間には計り知れない霊意神意があると思っていた昔の人の心に触れさせる。

第3は、子ども達に自分の住んでいる地域に興味関心をもたせる。

3. 話の構成を考える

起承転結をふまえて作成すると、話の筋が整う。また民話は伝承されるという性質をもっているため、簡潔で分かりやすいものでなければならない。後述の『6. 創作民話「夜泣き橋」』で起・承・転・結について記す。

4. 民話の要素を取り入れる

全体的に感情移入や風景描写はせず、主人公の行動でその性格を書き表す民話独特の要素を取り入れることで話を理解させることに心がけた。

ただし、部分的に次のような要素を取り入れた。

① **発端句・終末句** とは文頭に「むかしむかし」という発端句を置き、文末に「やったとき。」や「おしまいおしまい。」というような終末句を置くという民話独特の文の構成である。実際に創作した民話では、文章の初めと終わりの区切りを明確にし、聞き手にわかりやすくするために「むかしむかし」という発端句から始まり、「大切にされたんやとさ」という終末句で話を終える構成を取り入れた。

② **登場人物や場所の導入** は、民話の場合、発端句の後に取り入れる。例えば、「むかしむかし、あるところにおじいさんとおばあさんが住んでおった。」というように文の初めで導入をする。実際に創作民話では、聞き手が話の内容を把握しやすいように「むかしむかし、はたどのちゅう村に、夜啼き松とそ松の木の下に住む友達のきつねがおった。」というように取り入れた。

③ **語りかける口調** では語り手が語りかける口調として、土地独特の雰囲気を出すために方言を活かして全体を述べていく方法を取り入れた。その際、原話採集で語られている文章の語尾を参考にした。

④ **話の盛り上げ** とは、状態を表現する際に、盛りあがっていく様子を擬音語で効果的に表すことである。たとえば、「かた こと」→「がた ごと」→

「がたん ごとん」と清音から濁音、濁音からさらに濁音へと変化し、大きさが増していく感じを表す。今回の創作民話では「ころころ」→「ごろごろ」とすることで、夜啼き松が運ばれていく道のりの長さや、運び手の疲れている様子を表現した。

5. 原話にある問題点とその変更

創作民話を作成する中で、上記の①～④以外にも留意すべき点が出てきた。それは(A)『子どもの興味・関心に関する問題』、(B)『教育的な問題』、(C)『話のヤマ場の問題』があるためである。以下、原話に沿ってそれらの問題箇所を波線で示し、問題箇所の解釈と変更するにあたっての意図を記す。それによって変更し、創作した部分には実線を引いて示していく。

(A)『子どもの興味・関心に関する問題』

原話の内容から、原話をそのまま用いるだけでは、子ども達に興味関心を持たせにくいことが問題点としてあげられる。そこで、原話の次の部分に注目して変更し、創作した。

《原話の問題箇所》

昔な、⁽¹⁾はたどのに、夜泣き松ちゅう大きな松があつて、

《問題箇所の解釈と意図》

下線部(1)で、主人公は松となっているが、子ども達に興味を持ってもらうために松と友達のきつねを登場させた。

《変更した創作部分》

「はたどの村に、大きな松とその松の木の下に住む友達のきつねがおった。」

(B)『教育的な問題』

創作民話の教材化を目指し、作成していく中で、原話の中に教育上良くないと思われる箇所が二箇所あげられる。その問題箇所と変更し、創作したものは次の通りである。

《原話の問題箇所—その1—》

(2) 子どもの夜泣きでかなわん時は、その松の皮をはいできて、枕の下へ入れて寝かすと、子どもの夜泣きが治ったちゅう話で、

《問題箇所解釈と意図》

下線部（2）の箇所は、子どものためであっても、木を剥がす行為は教育的に良くないと判断し、この松にお参りをすると夜泣きが治り、またきつねが松の皮でできたお守りを配るという設定に変更した。

《変更した創作部分》

- ・「この松にお参りをすると、夜泣きで寝られない子どももぐっすり眠れるようになるという言い伝えがあったんやって。」
- ・「夜啼き松の皮でできたお守りを配ってたんやって。」

《原話の問題箇所 — その2 — 》

ほしたらそのまま夜泣き松で、作った橋やいうてな。⁽⁴⁾ ほいでまたそれを削って、枕の下へひくと治るっていうてな。ところが削って削ってもう橋の用をたさんようになるまで削られてしもたんさ。ほいでまた新しい木で橋をかかえたんやけども、またその橋も削られるようになった。それだけの話なんやけども。

《問題箇所解釈と意図》

下線部（4）は夜泣きを治すためとはいえ、村民が使用する橋を削るという行為は教育上良くないと判断した。よって削ったという事実を書かず、きつねが松の皮でお守りを作り、配るという設定に変更し、長年夜泣き橋は大切にされていったという話に変更した。

《変更した創作部分》

橋ができてから後も、きつねはその村の子どもたちがぐっすり眠れるように、松の皮のお守りを配るようになったんやて。

それから、その姿を見た村人たちは、いつしかお参りするようになったんやって。こうした言い伝えを聞いて、隣の村からもたくさんの人がお参りするようになったんやとさ。

(C) 『話のヤマ場の問題』

原話の内容が、起伏に富んでいないことが問題点としてあげられる。そのため、話に起伏をつけるためにヤマ場を設定した。その問題箇所と変更し創作したものは次の通りである。

《原話の問題箇所》

そやけど蒲生氏郷が松坂城を築城する時にそのはたどの町の大きな木をみな切って持ってってしまって、夜泣きの松も切られてしもたんさ。ほいでそれを荷車に積んで、運び出したところが、⁽³⁾金剛川はまあ渡ったんやけど、今度は名古須川のところまで行っても、どうしてもその木が重たくなっていごかんなつてしもたんさ。

《問題箇所の解釈と意図》

下線部(3)では、あまりにもあっさり書かれているので、^{※1・2}緊迫感のある表現を用いた。緊迫感のある表現を2回繰り返すことにより話を盛り上げた。また、きつねが金剛川、名古須川を渡らせまいとする姿を通して、^{☆1・2}きつねの松に対する気持ちを表現した。

《変更した創作部分》

ころころころころ どっこいしょ

と松が運ばれている間、きつねはなんとか運ぶ邪魔をしようと機会をうかがっていた。

松を乗せた 荷車は、^{※1・☆1}金剛川を渡るところまで来た。きつねは今だ、と運ぶ人の足に亀になって嘸みついて邪魔をしたが、うまいことかわされてしまった。

さらにきつねは松についていったんやて。

ごろごろごろごろ どっこいしょ

と荷車が動いていくうちに、^{※2・☆2}名古須川までやってきた。

今度は姿を変えずにきつねは運ぶ人の足をつかみ邪魔をしたが、相手の力は強いもんでなかなか通用しなくてな。

すると急に松が光だし、こんなことを言い出しました。

「きつねさん。わしは城になるよりも、またきつねさんと人の役に立つことが

したいんじゃ。この川を渡るとそれもできん気がしてのう。」

するときつねは

「よし。一緒になんとかして荷車を止めてしましましょう。そして村人の役に立つように、皆が欲しがっていた橋になりましょう。」

と言うと、松がそうだと返事をしたと同時に、松がずしりと重くなり運び手たちもよう運べんようになってしまった。

6. 創作民話「夜泣き橋～松ときつね～」

上記1～5をふまえて作成した創作民話「夜泣き橋～松ときつね～」を以下に記す。

『夜泣き橋 ～松ときつね～』 《創作民話》

起

① むかしむかし、②、(1) はたどの村に、夜啼き松という神様の住んでいる松とその友達のきつねがおった。

(2) この松にお参りをすると、夜泣きで寝られない子どももぐっすり眠れるようになるという言い伝えが③あつたんやって。

きつねはお参りに来た子どもが夜泣きしないように、(2)夜啼き松の皮でできたお守りを配ってたんやって。

承

そんなある日、松阪のお殿さまが、松阪中の木を切って城を建てるといつてな。夜啼き松も何日かしてすぐ切られてしまうたんさ。

きつねはそれが悲しくてな。荷車に乗った夜啼き松が運ばれていく後についていくことにしたんやて。

④ ころころころころ どっこいしょ
と松が運ばれている間、きつねはなんとか運ぶ邪魔をしようと機会をうかがっていた。

松を乗せた 荷車は、※1、☆1 金剛川を渡るところまで来た。

きつねは今だ、運ぶ人の足に亀になって嘔みついて邪魔をしたが、うまいことかわされてしまった。

さらにきつねは松についていったんやて。

④ ごろごろごろごろ どっこいしょ

と荷車が動いていくうちに、^{※2、☆2}名古屋須川までやってきた。

今度は姿を変えずにきつねは運ぶ人の足をつかみ邪魔をしたが、相手の力は強いもんでなかなか通用しなくてな。

転

すると急に松が光だし、こんなことを言い出しました。

「きつねさん。わしは城になるよりも、またきつねさんと人の役に立つことがしたいんじゃ。この川を渡るとそれもできん気がしてのう。」

するときつねは

「よし。一緒になんとかして荷車を止めてしましましょう。そして村人の役に立つように、皆が欲しがっていた橋になりましょう。」

と言うと、松がそうだと答えたと同時に、松がずしりと重くなり運び手たちもよう運べんようになってしもうた。

それから、運ぶ人たちも一緒になって夜泣き松を橋にすることにしたんやて。

結

(4) 橋ができてから後も、きつねはその村の子どもたちがぐっすり眠れるように、松の皮のお守りを配るようになったんやて。

それから、その姿を見た村人たちは、いつしかお参りするようになったんやて。こうした言い伝えを聞いて、隣の村からもたくさんの人がお参りするようになる① なったんやとさ。

第3章 紙芝居の製作方法と演じ方

第1節 紙芝居の概念の規定

紙芝居とは、「〈紙〉に描いた絵に〈芝居〉をさせるのが〈紙芝居〉である。」^(註8)

この創作民話を子ども達に伝える手段として紙芝居化することを考えた。これまで民話は『語り』によって伝えられることが多かった。昔の子どもは『語り』を聞くだけで、民話の世界を想像することができた。しかし、現代の子ども達は、急激に変化し続ける社会に生きているため、民話の世界に出てくる昔ながらの生活や文化、を『語り』で聞いただけでは想像できにくい。したがって紙芝居を実践する対象者が小学校1・2年生ということも考慮に入れ、子ども達が民話の世界を想像しやすくなるようにわかりやすい紙芝居を用いることにした。

「夜泣き橋」の紙芝居を製作するにあたり、右手和子・西山三郎・若林一郎「紙芝居をつくる」（大月書店・1990年）を参考にした。

第2節 紙芝居の製作方法

1. 題材を選ぶ

作者が聞き手に伝えたいものを題材として選ぶ。まずは作者がこの紙芝居を通して伝えたいことを明確にしておかなければならない。今回私が「夜泣き橋」を通して伝えたいことは上記の第2章、第2節の2で記した通りである。

2. 場面を分ける

「紙芝居をつくる」の中で著者は、場面を分ける際に『箱書き』^(註9)をすると話の起伏を確認しながらも、どのような絵が必要なのかを整理することができると述べている。そこで、この方法を用いて夜泣き橋の話の起伏を示したいと思う。

まず話が急に展開する場面や時間の経過を基に11の場面に分けた。そして以下の下線部を根拠に、観客の緊張の度合いを予想して箱書きを製作した。

下線部（１）、（２）、（８）は話が展開する部分や、新たな出来事が生じる部分である。この部分を聞いた観客は次に何が起きるのかハラハラするのではないか、と考え根拠とした。また、下線部（３）、（４）、（５）、（６）、（７）、（９）はきつねの心情が動いた部分である。この部分を聞くことによって、観客の心も動かされ、緊張が高ぶると考え根拠とした。

以下、〈資料１〉で11の場面分けと根拠の部分を示したのち、箱書きを記す。

〈資料１〉

①『夜泣き橋 ～松ときつね～』〈タイトル〉

起

② むかしむかし、はたどの村に、夜啼き松という神様のこもった松とその友達のきつねがおった。

この松にお参りをすると、夜泣きで寝られない子どももぐっすり眠れるようになるという言い伝えがあったんやって。

③ きつねはお参りに来た子どもが夜泣きをしないように、(1)夜啼き松の皮でできたお守りを配ってたんやって。

承

④ そんなある日、松阪のお殿さまが、松阪中の木を切って城を建てるといってな。(2)夜啼き松も何日かしてすぐ切られてしまうたんさ。

⑤ (3)きつねはそれが悲しくてな。荷車で夜啼き松が運ばれていくの後についていくことにしたんやて。

ころころころころ どっこいしょ

と松が運ばれている間、きつねはなんとか運ぶ邪魔をしようと機会をうかがっていた。

松を乗せた 荷車は、金剛川を渡るところまで来た。

⑥ きつねは今だ、と(4)運ぶ人の足に亀になって噛みついて邪魔をしたが、うまいことかわされてしまった。

(5)さらにきつねは松についていったんやて。

ごろごろごろごろ どっこいしょ

と荷車が動いていくうちに、名古屋川までやってきた。

- ⑦ 今度は姿を変えずに、(6) きつねは運ぶ人の足をつかみ邪魔をしたが、相手の力は強いもんでなかなか通用しなくてな。

転

- ⑧ すると急に松が光だし、こんなことを言い出したんやて。

「きつねさんありがとう。わしは城になるよりも、またきつねさんと人の役に立つことがしたいんじゃ。この川を渡るとそれでもできん気がしてのう。」

するときつねは

「よし、(7) 一緒に邪魔をしてなんとかこの場所に残りましょう。そして村人の役に立てるよう、みなが欲しがっていた橋になりましょう。」

- ⑨ と言うと、松がそうしましよと答えたと同時に、(8) 松はずしりと重くなり、運び手たちもよう運べんようになってしもうたんやて。

結

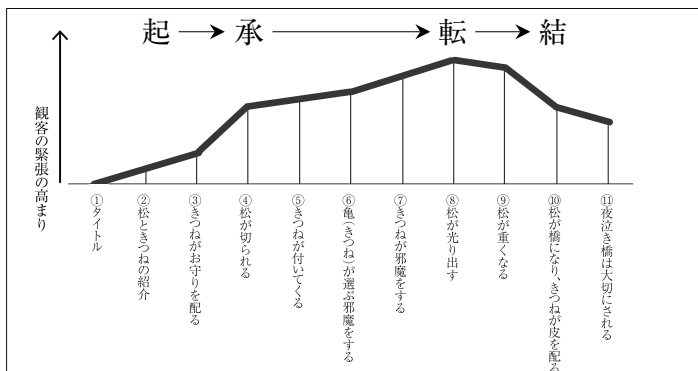
- ⑩ それから、運ぶ人たちも一緒になって夜泣き松を橋にすることにしたんやて。

橋ができてから後も、(9) きつねはその村の子どもたちがぐっすり眠れるように、松の皮を配るようになったんやて。

- ⑪ それから、その姿を見た村人たちは、いつしかお参りするようになったんやて。

こうした言い伝えを聞いて、隣の村からもたくさんの人がお参りをするようになったんやとさ。

〈箱書き〉



3. 台本をつくる

続いて、紙芝居を演じるための台本を作っていく。台本を作る上で次の4つの点に気をつけた。

①一枚の絵の説明は400字以内にする

一枚の絵の説明が400字を越えてしまうと、説明が長すぎて観客が飽きてしまう。「夜泣き橋」では⑧の松が光だす場面の説明が最も長いですが、文字数は163文字まで減らした。そうすることで子どもが理解しやすく、話に飽きさせないと考えたからである。

②絵に語らせる

紙芝居を作る上で、絵で見てわかることは、なるべく絵に語らせて、余計なことは説明を付け加えないことも大切である。そうしなければ、台本の量も増え、退屈なものになってしまう。

③絵の語れないことを語る

絵には描きあわせないことがある。たとえば風の音、小鳥の声、波の音等がある。そのようなものを言葉で表現することにより、紙芝居の世界がより広げることができる。「夜泣き橋」では、松が運ばれている音を「ころころころころ どっこいしょ」「ごろごろごろごろ どっこいしょ」と表現した。

④耳にこころよい言葉を選ぶ

紙芝居の台本は演者によって語られることを前提としている。そのため、文章として優れているのではなく、聞いていてわかりやすいような台本を目指し作成していかなければならない。台本を作成する際は、声に出して読みながら推敲し、より聞き心地の良い台本を目指し作成していく必要がある。また、方言を用いることで、昔話独特の世界も表すことができる。「夜泣き橋」を作成する際には、何度も声に出して読み、台本を作成し、語りの語尾に方言を用いた。

4. 絵を描く

絵を描くにはまず台本を読み取り、キャラクターのデザインをする必要がある。登場人物の髪型、表情、服装の形や色を細かく設定していくことでイメージを明確にしていく。

次に構成と流れをつかみ、絵を製作していく。「紙芝居をつくる」の著者によると、絵を製作する際、1. 〈遠目の〉のきく画面を考える、2. 絵の〈流れ〉を考える、3. 〈決定的瞬間〉をとらえる、4. 表情を工夫する、の4つの工程を経ることを勧めている。その中でも、次の2つのことに注意して絵を製作した。

① 〈遠目〉のきく画面を考える

紙芝居は大勢の観客の前で見せるものである。また、紙芝居の絵はあくまで話を想像する手助けをするものであり、凝った絵ではなく、何が描かれているか、どのような場面なのかが一目でわかるように製作する必要がある。そのため「夜泣き橋」では背景を描かず、その場面の雰囲気にあった色を塗り、シンプルな背景にすることで人物が浮かび上がってくるように工夫した。

② 〈決定的瞬間〉をとらえる

一目で場面の情景を理解させるためには、台本を読んで、各場面の〈決定的瞬間〉をとらえることが必要である。各場面で〈一番大切なことは何か〉を考えていくと〈決定的瞬間〉が見えてくる。「夜泣き橋」では⑥きつねが金剛川で運ぶ邪魔をする場面では、〈きつねが亀になって足に噛みつく〉ところが〈決定的瞬間〉になる。よって絵の構成も、亀になったきつねが足に噛みつく場면을印象的に描いた。

上記をふまえて作成した絵を以下に記載する。

①タイトル



②夜啼き松ときつねの紹介



③きつねがお守りを配る



④夜啼き松が切られる



⑤きつねがついていく



⑥亀(きつね)が運ぶ邪魔をする



⑦きつねが邪魔をする



⑧松が光り出す



⑨松が重くなる



⑩夜啼き松が橋になり、きつねが皮を配る



⑪夜泣き橋は大切にされる



第3節 紙芝居の演じ方

第1節でも述べたが、絵を完成させただけでは、「紙芝居が完成した」ということにはならない。演者が完成した絵を用いて演じなければ、「紙芝居の完成」とはいえない。そこで、私は次の3つに気をつけて演じた。

1. ゆっくり読む

今回、教材化の対象学年が低学年だということもあり、台本をゆっくり読むように心掛けた。

2. 登場人物の声色を設定する

紙芝居を聞いている子どもが、ナレーションと登場人物のセリフとの違いを区別できるように、登場人物の声色をそれぞれ設定した。松は老木ということもあり、声を低く、ゆっくり話すように心がけた。きつねは声を高く、明るい

声色で、はきはき話すように心掛けた。

3. 間をとる

紙芝居を演じている際に、子どもの期待を持たせることができ、話により集中できるように、④の松が切られる場面や、⑧の松が急に光って話出す場面のよう、話が急に展開する場面で間をとるようにした。また、子ども達の話を理解するペースに合わせるために、反応した場面で間をとるように心掛けた。

第4章 紙芝居の実践

第3章で製作した「夜泣き橋～松ときつね～」の紙芝居を実践するにあたり、「夜泣き橋」が校区内にある松阪市立第五小学校に実践依頼をし、協力を得て、平成22年12月10日（金曜日）に実践を行った。

第1節 事前アンケートの結果とその考察

子どもが、どれほど地域に興味関心持っているかということと、地域に対する認識の実態を調べるために、実践する前にアンケートを実施した。2年生73人（松組25人、竹組24人、梅組24人）を対象に、各教室で行った。

1. 質問の内容

質問1. 下に書いてあるものの中で、知っているものに○をつけて下さい。

- ①松阪城 ②蒲生氏郷 ③本居宣長 ④神戸神社 ⑤信楽寺
- ⑥八雲神社 ⑦皆月神社 ⑧世之実神社 ⑨宝寿寺 ⑩金剛川
- ⑪名古屋川 ⑫伊勢街道 ⑬古墳公園

質問2. 松阪の歴史やお話を知っていますか？

質問3. それはどんな歴史やお話ですか？

質問4. それはどうして知りましたか？

2. 予想

事前アンケートの実践の前に、回答の予想を立てて、子どもの実態との相違を見たい。

松坂城のような松阪のシンボリックな存在のものや、普段遊ぶ場として使用していると予想される古墳公園などには認識している子どもは多数いると予想される。しかし、その他の松阪に縁のある人物や、神社、歴史や話を知っている子どもは少ないと予想される。

3. 結果と考察

質問1. 松阪や第五小学校周辺地域に関する認識

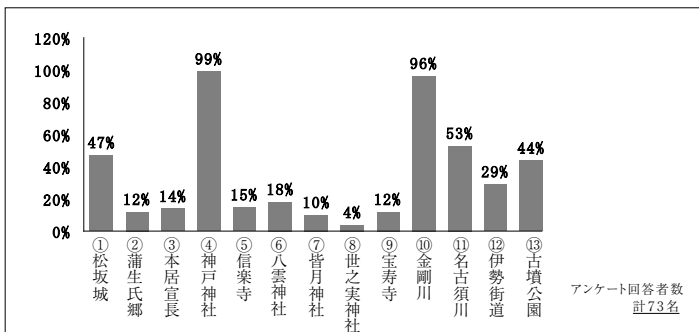
場所や人物の名前を聞いても答えられない子どもが多かった。しかし、知っていると答えるであろうと予想していた①松坂城、⑬古墳公園は予想と反し、知っているとの回答は半数以下であることが、資料1からわかる。また、松阪に縁のある人物に関しては②蒲生氏郷、③本居宣長ともに回答は少なかった。小学校の校区内にあるものの中では④神戸神社、⑩金剛川は90%を超えた。紙芝居の中に出てくる⑪名古須川は53%であった。また、⑫伊勢街道は29%であった。その他の⑤信楽寺、⑥八雲神社、⑦皆月神社、⑧世之実神社、⑨宝寿寺の回答は少なかった。

①松坂城や⑬古墳公園に実際に行ったり、名前を聞いたことのある子どもはもっと多くいると考えられる。しかしながら、回答が少なかったのは、場所と名前が一致していないからであると考えられる。

⑫伊勢街道では、子どもにとって「街道」という概念がわかりにくいために、回答が少なかったということが考えられ、④神戸神社や⑩金剛川、⑪名古須川は総合学習等で取り上げられることがあるという観点から、回答が多かったと考えられる。

これらの結果から、子どもの「地域」に対する認識は少なかった。自分の行ったことのある場所と名前が一致をしたものであれば知識となり得るということがわかった。

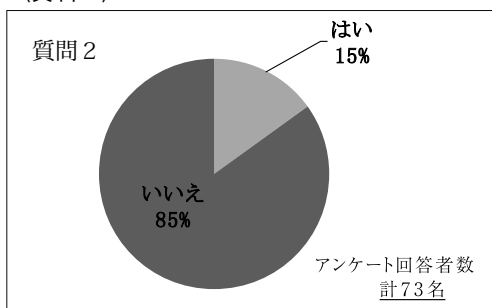
〈資料1〉



質問2. 松阪の歴史やお話を知っていますか？

松阪の歴史やお話を「知っている」との回答は15%であり、85%の子どもが「知らない」と回答している。質問1の結果からもわかるように、松阪に関する認識が低い子どもが、松阪の歴史や話しを知っているとは考え難い。

〈資料2〉



質問3. それはどんな歴史やお話ですか？

質問2で「はい」との回答は11人。うち、5人は質問3では「忘れた」と回答している。その他に松阪のことではなく、大阪のことを答えている子どももいた。また「めっけれどんどん」、「めっきらもっきらどんどん」、「めっきらどっきらどーんどーん」に関しては長谷川摂子「めっきらもっきらどおんどん」

教材としての創作民話の紙芝居化とその実践研究（寺村）

（福音館書店）という絵本を示していると考えられる。しかし、内容は松阪を題材にしたものではなかった。よって、松阪の歴史やお話しを知っていると思われる子どもは実際には2人しかおらず、3%にすぎなかった。

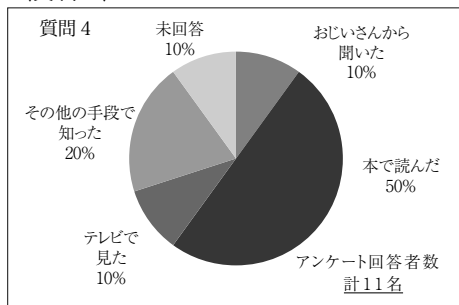
〈資料3〉

×	・徳川家康は大阪城に住んでいた
×	・めっけれどんどん
○	・夜になると鐘がなる神社がある
×	・めっきらもつきらどんどん
○	・松阪は、松阪牛が有名だったり、松電が走っていた。
×	・めっきらどつきらどーんどーん
×	・忘れた

質問4. それはどうして知りましたか？

回答者11名のうち、50%が本で読むことによって、松阪の歴史や話の知識を得ていることがわかった。子どもにとって本は情報を得るための手段として、確立されていることがわかった。

〈資料4〉



事前アンケートの結果から、次の3つのことがわかった。1つ目は子どもは小学校周辺に関する認識度は低く、松阪の歴史や話を知らないということである。2つ目は「松阪」という大きな括りとしての地域に対しての認識度も低い

ということである。これらのことから地域に対する興味関心は低いと考えられる。また、3つ目にわかったことは、家庭や地域において、話が伝承していく道が絶えている可能性があるということである。松阪や住む地域の歴史や話を聞いたことのない子どもが大勢いることがわかった。

第2節 紙芝居の実践

「夜泣き橋～松ときつね」の紙芝居を、事前アンケートと同日に実施した。場所は事前アンケートを行った場所と同じく、松阪市立第五小学校の2年生の各教室で、対象者は2年生74人（松組26人、竹組24人、梅組24人）で行った。

紙芝居を行うことを伝えると興味を示した。中には、紙芝居をこっそり見ようと近寄ってくる子どもや、どんな話を聞いてくる子どももいた。「みんな紙芝居は好きですか？」と聞くと、どの組もほぼ全員が「好き」と答えていた。紙芝居に興味を持つものであったようである。

タイトルにも入っている「夜泣き」の意味を知らないことが予想されたため、まず「夜泣き」の説明をし、理解させた上で実践した。

紙芝居を演じながら子どもの反応を見ていると、絵に興味を示しているようだった。

本文中に「金剛川」、「名古須川」といった言葉が出てくると子ども達は「知ってる！」と嬉しそうな声を出し、話に興味を持ち始めているような様子であった。

第3節 事後アンケートの結果とその考察

「夜泣き橋～松ときつね～」を通して、地域に興味関心を持たせることができたか、また、夜泣き橋の話の内容、紙芝居の絵、そして演じ方の評価を調査するために紙芝居の実践の直後にアンケートを実施した。

1. 質問の内容

- 質問1. 「夜泣き橋」のお話は面白かったですか？
- 質問2. 「夜泣き橋」のどこが心残りでしたか？心に残ったところの番号の横に○を書いて下さい。
- 質問3. 「夜泣き橋」の絵の中で気に入ったもの番号に○をつけてください。
- 質問4. 「夜泣き橋」のお話は聞きやすかったですか？
- 質問5. 「夜泣き橋」のお話を誰かに教えたいと思いましたか？
- 質問6. 「夜泣き橋」に似たようなお話を聞いたことがありますか？
- 質問7. それはどうして知りましたか？
- 質問8. 今日知った「夜泣き橋」と自分の知っている「夜泣き橋」とどちらが好きですか？
- 質問9. 松阪には他にもたくさんの昔話があります。もっと松阪の昔話を知りたいですか？
- 質問10. 「夜泣き橋」の紙芝居を見た感想を書いて下さい。

2. 予想

事前アンケートと同様に、回答の予想を立てた。

- 質問1. 「夜泣き橋」のお話は面白かったですか？
- 話の中に「夜泣き」という概念が含まれていることから、「面白かった」と答える子どもは少ないと予想される。
- 質問2. 「夜泣き橋」のどこが心残りでしたか？心に残ったところの番号の横に○を書いて下さい。
- ここでは、気に入ったすべての場面に○をつけるように指示する。心に残った場面は比較的数字は少なく、話のヤマ場である松ときつねが力を合わせる場面に一番○がつくと予想される。

- 質問3. 「夜泣き橋」の絵の中で気に入ったもの番号に○をつけてください。

子ども達にとって動物であるきつねは興味をひかれやすいものと予想されるので、きつねが書いてある絵を支持する子どもが多くなると予想される。

質問4. 「夜泣き橋」のお話は聞きやすかったですか？

松阪弁を語尾に用いて、ゆっくり、大きな声で紙芝居を読むように心がけているので、「聞きやすかった」と答える子どもも多いと予想される。

質問5. 「夜泣き橋」のお話を誰かに教えたいと思いましたか？

「夜泣き」という概念が含まれていて、話の内容が少し難しいこともあり、「教えたい」と思う子どもは少ないと予想される。

質問6. 「夜泣き橋」に似たようなお話を聞いたことがありますか？

家族からや、授業、お話会などで今までに「夜泣き橋」の話を耳にした子ども中にはいると予想される。

質問7. それはどうして知りましたか？

家族や先生から聞いたと答える子どもが多いであろう。地域に関する本や資料に触れる機会は少ないと予想できるため、「本で読んだ」と回答する子どもは少ないと予想される。

質問8. 今日知った「夜泣き橋」と自分の知っている「夜泣き橋」とどちらが好きですか？

今まで伝えられてきた「夜泣き橋」にはきつねが登場しておらず、収集してきた原話から、内容が難しいものであるため、今回私が創作した「夜泣き橋」の方が小学校2年生に受け入れられやすいと予想される。

質問9. 松阪には他にもたくさんの昔話があります。もっと松阪の昔話を知りたいですか？

身近な地域のお話しであれば興味を示す子どもも多いと予想される。

質問 10. 「夜泣き橋」の紙芝居を見た感想を書いて下さい。

話や絵、話し方等、子ども達の素直な「夜泣き橋」への感想がここで書かれると予想される。

3. 結果と考察

質問 1. 「夜泣き橋」のお話は面白かったですか？

アンケート回答者 74 人全員が「面白かった」と回答した。

質問 2. 「夜泣き橋」のどこが心残りしましたか？心に残ったところの番号の横に○を書いて下さい。

下の薄い棒グラフは創作民話の中で原話を基に創作した部分であり、濃い棒グラフは創作民話の中でも原話の要素を含む部分である。

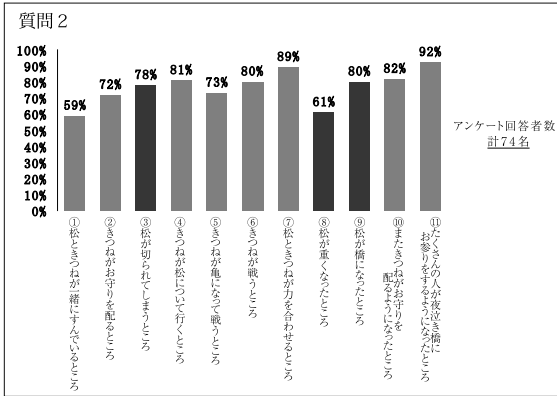
ここでは全体的にあまり○はつかないだろうと予想していたが、全部の場面の回答が半数を超えた。また〈資料 5〉から、⑦松ときつねが力を合わせる場面では 89%、⑪たくさんの人が夜泣き橋にお参りするようになった場面では 92%の回答を得ており、これらを頂点とする 2 つの山を見出すことができる。

⑦松ときつねが力を合わせる場面は「力を合わせる」ということが「望ましいこと」だと子ども達が認識しているため、感動したと考えられる。

⑪に関しては、松ときつねの苦労が実る場面である。紙芝居を見ている子どもは苦労が実ることで満足感や希望を持つことができるため、心に残ったと考えられる。

〈資料 5〉のように 2 つの山ができていくということは、子どもの心の活動がよく、うまく引き込めたということがいえる。またこの 2 つの山の出発点が原話の要素を含む部分であり、創作した部分に向けてうまく話を盛り上げることができていることから、原話の使い方がよかったと考えられる。しかし④や⑥、⑦、⑩のきつねが登場する場面が 80%を超えており、「夜泣き橋」で興味を持ってほしかった夜泣き松にではなく、子どもの視点がきつねに定まってしまっていることが考えられる。①や③、⑧、⑨の松がメインなのである場面の回答は全体的に少なく、松に焦点をあてられなかったことが考えられる。

〈資料5〉



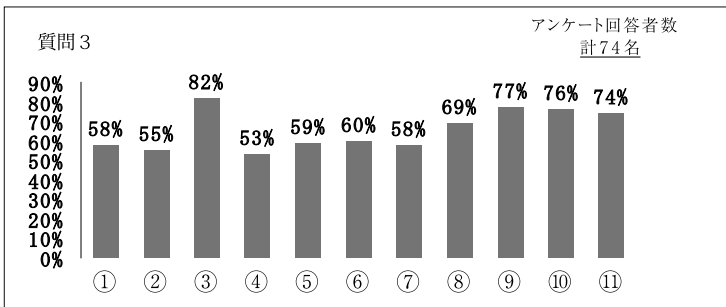
質問3. 「夜泣き橋」の絵の中で気に入ったものの番号に○をつけてください。

〈資料6〉からわかるように、どの絵も回答は50%を超えた。③や⑨、⑩、⑪のきつねが全面に出ている場面の回答はどれも70%を超えた。①や②、④、⑤、⑥、⑦の松がメインであり、またきつねの印象が薄い場面の回答は比較的少なかった。

絵に関しても視点がきつねに定まってしまう、松に焦点を当てることができていないことがわかる。絵でも松の存在を印象づけるように描けていなかったということが原因として考えられる。

この話を「松を守ったきつね」というように、橋の話ではなく、きつねの物語としてとらえていると考えられる。

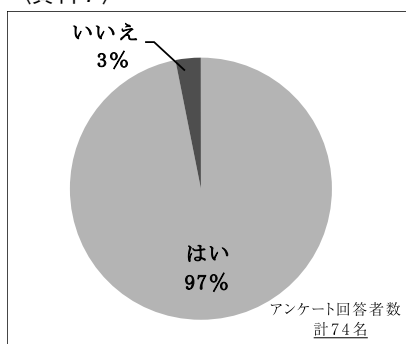
〈資料6〉



質問4. 「夜泣き橋」のお話は聞きやすかったですか？

「聞きやすい」との回答は97%であった。質問10の「てらむらさんは本をよむときに、すごくてのしいこえで、言ってくれました。」や、「とてもききやすかったしよかったです。」「寺村なつさんの読み方がすごかったです。」という感想から、セリフの語尾に松阪弁を入れたことや、登場人物別のセリフの使い分けが子どもにとって聞きやすかったのではないかと推測される。

〈資料7〉



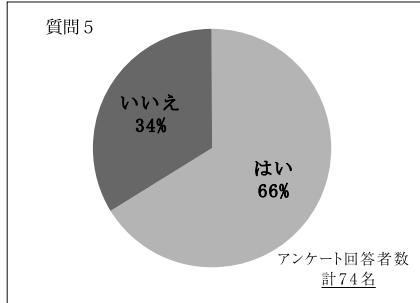
質問5. 「夜泣き橋」のお話を誰かに教えたいと思いませんか？

「教えたい」との回答は66%であった。

事前アンケートで、松阪という地域に対する認識が低かった子どもたちが、これほど「教えたい」と感じてもらったことは、興味関心を持たせるという点で成功したといえる。そして、「教えたい」と感じた子どもは将来、地域の人々に伝承していく人物となり得ることが期待される。

しかし、34%が「教えたくない」と回答したことを見逃すことができない。アンケートを実施した際に、「話覚えてない」、「どんな話やったっけ」という発言があった。そこでもっと話をわかりやすくすることや、話を活字化して渡すこと、実際に夜泣き橋に行くといったことを試みることで、「教えたい」と思う子どもは増えると考えられる。

〈資料8〉



質問6～8について

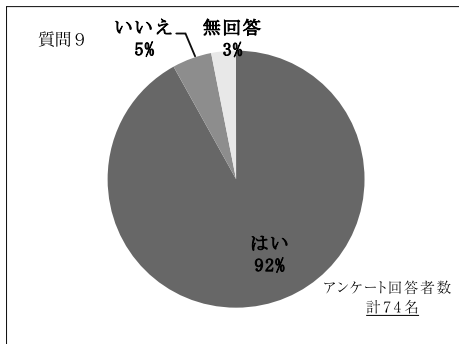
以前からこの「夜泣き橋」の話を知っている想定し、「自分の知っている夜泣き橋」と「今回創作した夜泣き橋」の話とどちらが気に入ったかという点で比較を行いたかったが、「夜泣き橋」を知らなかったため、比較することができなかった。よって、質問6～8の項目を今回の考察対象データとして扱わないこととした。

質問9. 松阪には他にもたくさんの昔話があります。もっと松阪の昔話を知りたいですか？

「知りたい」との回答は92%であった。

事前アンケートで興味関心が低かったという結果と、ここでの結果を比べると、紙芝居の実践を通して、自分の生まれ育った土地である松阪の昔話に興味関心を持たせられたことがわかった。

〈資料9〉



質問 10. 「夜泣き橋」の紙芝居を見た感想を書いて下さい。

子どもが書いた感想を次のように分類した。

〈資料 10〉から、きつねについての感想を書いたものは 21%であった。それに対し松に関する感想は 9%であり、松ときつねに関する感想は 10%であった。

この結果からも、松よりもきつねに視点が定まってしまうことがわかる。

〈資料 10〉

感 想	数	割 合
①松が切られてかわいそう	7	8%
②きつねが亀になるところがすごい	4	5%
③きつねがお守りを作ったのがすごい	2	2%
④きつねがかわいそう	1	1%
⑤楽しかった、面白かった、感動した	32	38%
⑥きつねの頑張る姿がすごい	8	10%
⑦松ときつねが力を合わせているところがすごい	7	8%
⑧殿さまが木を切るところがすごい	1	1%
⑨絵が良かった	5	6%
⑩殿さまはひどい	1	1%
⑪読み方が良かった	7	8%
⑫松ときつねがお守りを配るところがすごい	2	2%
⑬勉強になった	2	2%
⑭松が橋になってきつねもうれしそう	3	4%
⑮松が橋になったところが面白い	1	1%
⑯ありがたさがわかった	1	1%
⑰松阪にはいい話があるんだと思った	1	1%
⑱友達にも教えたいと思う	1	1%
合 計	86	

第4節 先生方からの意見

教員の視点からの実践の評価を得るため、2年生担当の先生4人に事後アンケートを行った。

1. 質問の内容

質問1～3では、「地域教材」の有無やその扱い方を調査するために設定したが、回答が少なく、分析できるほど結果を得られなかったため、ここでは考察対象データとして扱わないこととした。

質問4. 今回の紙芝居についての感想をおねがいます。

- 話について (わかりやすい・わかりにくい)
(面白い・面白くない)
- 絵について (良い・良くない)
- 演じ方について (良い・良くない)

質問5. 原話の『夜泣き橋』、『海会寺のきつね』と創作民話『夜泣き橋～松ときつね～』とどちらが良いと思われましたか？

質問6. その他意見、感想など

2. 結果と考察

質問4. 今回の紙芝居についての感想をおねがいます。

話について「分かりやすい」と全員が回答した。また、「面白い」と回答した先生は3人であった。絵や演じ方については、全員が「良い」と回答した。

このことから、教員の視点からも紙芝居全体の評価は良かったといえる。

質問5. 原話の『夜泣き橋』、『海会寺のきつね』と創作民話『夜泣き橋～松ときつね～』とどちらが良いと思われましたか？

全員が「創作民話」を回答していた。理由としては、「子ども達に理解しやすい内容になっている」、「子どもたちがひきつけられていたから」ということがあげられた。

これらの結果より、理解しやすいような創作民話を作成することができた

ということがいえる。

質問6. その他意見、感想など

「先生の優しい語り口調で子ども達は熱心に聞き入っていました。」や「子ども達も面白かったと言っていた。」「子ども達の楽しそうな顔が、この授業が良かったことを実感しました。わかりやすい教材を作ったり、工夫してもらって良かった。」「創作民話は方言を大切に残していくという意味でも重要なジャンルだなと思った。」という意見が寄せられた。

また、「もう少しきつねの松を敬う気持ちや、お守りを配るという自分の仕事への誇りが表現されると、なぜそこまで松を守ろうとするのか心情が伝えられやすい。」というような意見もあった。

意見、感想、教員の視点からこの紙芝居は子どもの興味を引くものであり、内容も理解しやすいようなものであったことが分かった。演じ方に関して、ゆっくり話したことも評価されている。また、「きつねの松への思い」をさらに強調すれば、もっと『松』に注目させることができたのではないかということも分かった。

第5章 実践から導き出されたこと

創作民話に関しては、アンケートからわかるように、わかりやすく興味を持たせることのできる作品にすることができた。これはきつねという子ども達にとって興味を抱くような動物を登場させたことと、話の構成を考えた上でヤマ場を設定したことが効果的に働いたと考える。

また、紙芝居に関しても、同様に興味を持たせることができた。これは紙芝居という手段と対象学年とがうまく適合したからだということが一つの理由としてあげられる。もし、紙芝居を高学年対象に実践していたら、今回のような良い結果は出なかったであろう。また、紙芝居を演じる時に、反応をみながら登場人物ごとに声色を変え、ゆっくり読むことで、子どもの実態にあった演じ方ができ、より理解させることができた。

地域の民話を題材とした紙芝居を実践したことで、地域に対しての興味関心を持たせることができたことがわかった。

しかし、紙芝居の内容に関しては、視点がきつねに定まってしまったことで松に焦点を当てることが難しく、「夜啼き松を大切にする気持ち」や「夜泣き橋の由来」など本来伝えなかったことを十分に伝えきれなかったことがわかった。

第6章 研究のまとめと今後の課題

第1節 研究のまとめ

今までにも述べてきたが、以上の検証から次のように成果をまとめることができる。

1. 登場人物を工夫することによって子どもの興味を引くことができた

紙芝居を実践している際の子どもの反応や、アンケートから、物語にきつねを登場させたことにより、興味を引くことができたことがわかった。

2. ヤマ場を設定したことで、観客を引き込むことができた

事後アンケートの質問2の結果からわかるように、ヤマ場を設けたことで子ども達の心の活動が活発になり、物語に引き込むことができた。

3. ゆっくり読むことや、登場人物の声色を設定することで、観客にとって聞きやすい紙芝居を行うことができた

事後アンケート質問4、10の結果や先生方の意見からわかるように、ゆっくり読むことで子どもにとって聞きやすい紙芝居を行うことができた。また、声色を変えて誰のセリフなのかがわかりやすく、話にうまく引きつけることができた。

4. 紙芝居の実践を通して、地域に対して興味関心をもたせることができた

事前アンケートの結果から子ども達が地域に対しての興味関心が低いことがわかった。しかし、事後アンケート質問5、10からわかるように、紙芝居の

実践をすることで子どもに「夜泣き橋」を人に教えたいと思わせ、もっと松阪の昔話を知りたいと感じさせることができた。このことから、地域の民話を発掘し、創作した紙芝居を実践することで、地域に対して興味関心を持たせることができることがわかった。

以上のことより、興味を引くことのできる教材を作り上げることができ、その教材を通して地域に対する興味関心を高めることができたということがわかった。また、今後の課題を以下に記す。

第2節 今後の課題

1. 地域の伝承を守る

この研究から、現代の社会には地域の歴史、民話などを伝える「伝承者」がいないということがわかった。このままだと地域に昔から伝承されてきた、貴重な歴史、民話がこの世から消えてしまう。私たち教員を目指す者はその事実を真摯に受け止め、自分自身が「伝承者」になれるということと、将来を担う子ども達にも「伝承者」としての自覚を芽生えさせ、「伝える」態度を養っていかなければならない。そういった点で、指導要領に組み込まれている「言語活動」を大いに授業に取り込むことは、伝承する態度を養う上で大切なことである。

今後は、創作民話を聞くだけでなく、いかに「言語活動」を取り組み、伝承する態度を養うかということが課題になる。

2. 子どもの興味関心を引くことと作品の意図を伝えることとの調和した伝達を十分に果たす

子ども達の視点がきつねに定まったことで松に焦点を当てるのが難しくなり、「夜啼き松を大切にする気持ち」や「夜泣き橋の由来」を十分に伝えきれなかったことが問題としてあげられる。これは原話を創作する時点から、興味関心を引くことに重点をおいてしまったことが原因の一つとして考えられる。創作する際は、自分の伝えたいことをメモに書き、創作したものとメモに書いた伝えたいことを毎回確認するという作業をとり入れることにより、この問題

は解消されると考える。

また、創作民話は原話に対する解釈も表現も、作者自身の自由に扱える。だが、子ども達に地域で伝承されてきたものを少しでも触れさせるためには原話の核になる部分はなるべく創作しないことも大切である。子どもに興味を持たせつつ、地域に根差した伝承を伝えられる調和のとれた創作民話をいかに製作していくのが今後の課題としてあげられる。

3. 子どもの視点をうまく利用する

実践でわかった子どもの視点を松に定めることに十分配慮できなかったことに関して、紙芝居の絵の構図にも問題があったことが原因の一つとして考えられる。それは絵を製作する段階で、子どもの視点を考慮していなかったからである。小学校2年生は登場人物に同化して物語を読むことが予想される。「夜泣き橋」でも、「きつね」に同化をし、きつねの視点から話を読み取っていたことが予想される。もし絵を製作する段階でこのような子どもの同化に気づき、利用することができたならば、「きつね」の視点を通して「夜啼き松」に焦点を当てることができたと考える。具体的にきつねの視点から物語を見られるように、きつねを正面から捉えた構図を控えることや、きつねの後ろ姿の構図を取り入れることによって課題は解消することができると思う。絵の構図を考える際、いかに子どもの視点を予想し、利用するのかが今後の課題としてあげられる。

註

1. 教育基本法 第2条 5項
2. 小学校学習指導要領解説 国語編 28頁
3. 『広辞苑』 第五版、岩波書店、1998年
4. 大林太良『民間説話の研究 日本と世界』同朋舎出版、1989年、1頁
5. 大林太良『民間説話の研究 日本と世界』同朋舎出版、1989年、1頁
6. 大林太良『民間説話の研究 日本と世界』同朋舎出版、1989年、1頁
7. 古田足日・浜野卓也・小暮正夫『児童文学創作講座3 何をどう書くか』東京書籍、

教材としての創作民話の紙芝居化とその実践研究（寺村）

1981年、273頁

8. 右手和子・西山三郎・若林一郎『紙芝居をつくる』大月書店、1990年、6頁
9. 時間や場面によって観客がハラハラする、つまり観客の緊張の度合いを折れ線グラフで表したものである。

参考文献

- ・『教育の最新事情がよくわかる本』教育開発研究所、2009年
- ・小澤俊夫『昔話入門』ぎょうせい、1997年
- ・松谷みよ子『民話の世界』PHP研究所、2005年
- ・朝見小学校創立100周年記念誌編集委員会『朝見小学校百年史』朝見小学校創立100周年記念誌実行委員会2002年
- ・山田勘蔵『松阪の民話』松阪市立中央公民館、1977年
- ・『松阪の伝説』夕刊三重新聞社、1981年
- ・『新松阪風土記』夕刊三重新聞社、1976年

（てらむら なつ・三重県小学校教諭）

【編纂委員会付記】本論文は、平成22年度皇學館大學人文學會奨励賞受賞論文である。