

ことば遊びを通した言語創作過程の研究

——幼小の連携と小学校1年生国語教科書の考察——

今宮 信吾*

抄録 学習指導要領や中央教育審議会答申に示されたカリキュラム・マネジメント、一貫教育などの学校間接続の問題に対して、高等学校の教育に取り入れられた STEAM 教育は、新たな教育内容を模索する視点として注目されている。そこで、Art の領域である言語に関する教育を小学校低学年で重点化されたことは遊びについて、学習指導要領と教科書、そして、言語発達の視点から論じた。

キーワード 言語の獲得、言語の運用、ことば遊び、言語の創作、幼小連携

1 はじめに

この紀要の2号には、以下のような課題を示した。

「幼小のことばの実態調査から取り組んでいきたいと考えている。国語科の教科書の学習基本語彙のみではなく、各教科で用いられる学習基本用語を整理し、そのつながりや言語獲得についても考察できればと思う。」¹⁾

言語獲得について幼小接続の課題を明らかにすることから、学習の基礎・基本となる言語運用の方法を明らかにすることを課題とした。

そこで本稿では、小学校学習指導要領で重点化された「ことば遊び」(本稿では、多言語主義の観点から「言葉遊び」ではなく「ことば遊び」という用語を用いて述べる。ただし、引用は原典に沿う)に焦点を当てて、幼稚園教育の方針と小学校教育との接続を考え、小学校入門期である1年生の教科書を分析することとした。

2 ことば遊びとは何か

辞書的な意味としては、以下のように示されている。

「言葉が表わす内容や感情を伝えることを目的とせず、言葉そのものから興味を引出そうとする、一種の遊び。もっばら音(おん)を利用したものに、早口言葉、尻取り、回文(上から唱えても下から唱えても同音になるもの)などがある。同音異義を利用したものに、しゃれや地口があり、口調全体が似通った語句を考える語呂合せもある。和歌に用いられる掛言葉もこの一種である。謎は、もっばら意味による言葉遊びである。」²⁾

ここに示されたことは、小(中)学校学習指導要領国

語編に示された目標に書かれている「言葉による見方・考え方」とも関連する。

「言葉による見方・考え方を働かせるとは、児童(生徒)が学習の中で、対象と言葉、言葉と言葉との関係を、言葉の意味、働き、使い方等に着目して捉えたり問い直したりして、言葉への自覚を高めること」³⁾とされている。

子どもたちの生活経験が少なくなり、語彙力の育成が課題とされている。そのためのことば遊びを通して言語への自覚を高め、語彙力を伸ばしていくことも目的だと捉えることができる。

3 学習指導要領におけることば遊び

幼稚園と小学校の学習指導要領における「ことば遊び」について比較し、それによる言語獲得と言語運用によって、自らの言語を創作する過程が見出せないかという仮説を立てて考察を行う。

(1) 幼稚園学習指導要領「言葉」

「経験したことや考えたことなどを自分なりの言葉で表現し、相手の話す言葉を聞こうとする意欲や態度を育て、言葉に対する感覚や言葉で表現する力を養う。」

1 ねらい

- (1) 自分の気持ちを言葉で表現する楽しさを味わう。
- (2) 人の言葉や話などをよく聞き、自分の経験したことや考えたことを話し、伝え合う喜びを味わう。
- (3) 日常生活に必要な言葉が分かるようになるとともに、絵本や物語などに親しみ、先生や友達と心を通わせる。

*教育学部教育学科学校教育専攻

2 内容

- (1) 先生や友達の言葉や話に興味や関心をもち、親しみをもって聞いたり、話したりする。
- (2) したり、見たり、聞いたり、感じたり、考えたりなどしたことを自分なりに言葉で表現する。
- (3) したいこと、してほしいことを言葉で表現したり、分からないことを尋ねたりする。
- (4) 人の話を注意して聞き、相手に分かるように話す。
- (5) 生活の中で必要な言葉が分かり、使う。
- (6) 親しみをもって日常のあいさつをする。
- (7) 生活の中で言葉の楽しさや美しさに気付く。
- (8) いろいろな体験を通じてイメージや言葉を豊かにする。
- (9) 絵本や物語などに親しみ、興味をもって聞き、想像をする楽しさを味わう。
- (10) 日常生活の中で、文字などで伝える楽しさを味わう⁴⁾

「ねらい」では、楽しさ、喜び、親しみというように情意面での言語との関わりが示されている。その上で、「内容」として、(1)から(6)で言語を運用する場面を具体的に示し、(7)から(10)で言語感覚や想像力、関心・意欲・態度を示している。ことば遊びを通して、自然な形で言語獲得と運用をめざしている。

(2) 小学校学習指導要領国語編

目標と内容を示した3観点の一つである「知識及び技能」の(3)「我が国の言語文化」に関する事項の内容に、低学年におけることば遊びが新たに取り入れられることになった。そこには以下のように示されている。

「イ 長く親しまれている言葉遊びを通して、言葉の豊かさに気付くこと。」⁵⁾

言葉遊びを通して語彙を豊かにし、言葉が持つ豊かさを感じ取り、それらを用いながら言語獲得と言語運用を目指している。第1学年及び第2学年の項目で具体的に示されていることとして、

「言葉遊びとしては、いろはうたやかぞえうた、しりとりやなぞなぞ、回文や折句、早口言葉、かるたなど、昔から親しまれてきたものが考えられる。また、地域に伝わる言葉遊びに触れたり、郷土のかるたで遊んだりする活動を通して地域特有の言語文化に親しむことも考えられる。

言葉の豊かさに気付くとは、言葉のリズムを楽しんだり、言葉を用いて発想を広げたり、言葉を通して人と触れ合ったりするなど、言葉のもつよさを十分に実感することである。」⁶⁾

というように具体的に示されている。学習指導要領に幼児教育と学校教育の接点が示されたのには次のような理由が考えられる。

- | |
|-----------|
| ① 教育内容の再考 |
| ② 教育方法の再考 |
| ③ 学校教育の再考 |

それではなぜことば遊びというように遊びの要素を取り入れたのだろうか。幼児教育との接点について考えてみる。

4 子どもと遊び

子どもたちが遊びを通してことばを学んでいくことを幼稚園、保育園などでは多く設定されている。小学校低学年のみならずクイズやゲームなどを用いた実践は多く観られる。遊びと学びについて太田(2018)は、「遊び」への問題意識として次のように述べている。

『幼児教育において「遊び」を強調する意義はどこにあり、それは「学び」とどのような関係にあるのか?』

幼児にとっては遊び自体に価値があり、最近はそのが学びに傾倒しているのではないかという危惧を示し、そもそも遊びの価値とは何なのかを明らかにしようとしている。論文ではピアジェの言説を引用し、「活動的で構造を自分で作り出すことができる状況を子どもに提示すること」こそ遊びの本質であると述べている。

この構造を自分で作り出すということがことば遊びでは、自分のことばを創作するという活動につながる。

また、村田(2018)は、ことばと遊びの関係性を松居直の体験と直感の関係を述べている⁸⁾。筆者はこのことは、学習指導要領に示された言語感覚との関係があると理解している。言語感覚は知的理解だけではなく、体験を通したものであり、身体的な感覚も含めた実感であると捉えている。

この言語感覚については小学校学習指導要領では、次のように示されている。

「言語で理解したり表現したりする際の正誤・適否・美醜などについての感覚のことである。話したり聞いたり書いたり読んだりする具体的な言語活動の中で、相手、目的や意図、場面や状況などに応じて、どのような言葉を選んで表現するのが適切であるかを直観的に判断したり、話や文章を理解する場合に、そこで使われている言葉が醸し出す味わいを感覚的に捉えたりすることができることである。」⁷⁾

言語感覚は育てるものなのか、元々備えた資質ではないかという議論はあると思う。本稿では、生まれながらに身につけた資質と育ってきた環境によってより高められたものとを併せて言語感覚と捉え、教育の可能性として言語感覚を磨くことを期待する立場に立って論じる。

言語の発達についてピアジェと論争をしたヴィゴツキー⁸⁾は、言語発達は外言から内言という立場でから発達の最近接領域について述べている。子どもが遊びを通して発する外言を発した時に、それを自分の耳で聞いて再構成する。そうした自力解決できる部分と周りの大人が手助けをして発達を促すということを大切に理論である。この考え方に立った時に、ことば遊びに夢中になり、没頭する子どもたちは、その活動を通して無意識に言語を発し、それを内言としてリフレクションできるようになればいいということになる。「主体的・対話的で深い学び」(いわゆるアクティブ・ラーニング)において、学びを自覚化させるためにふりかえり活動を取り入れていることも関連する。活動によって促進した言語感覚をより内言によって伸ばしていくことが大切なるだろう。小学校の低学年では「つぶやき」を教師が拾いながら学習を展開することも多い。活動をさせて外言である「つぶやき」を応答や板書などで子どもに自覚化させて内言へとつなぐ方法もことば遊びでは大切になる。低学年で取り入れられる動作化もそれにあたる。

5 小学校国語教科書における「ことば遊び」

現行発刊されている4社の教科書(光村図書¹¹⁾、東京書籍¹²⁾、教育出版¹³⁾、学校図書¹⁴⁾)を比較して、何が重点化され、それによってどのような言語能力を育成しようとしているのかを考察してみる。

1年生の教科書は、4社共に上下2巻構成になっている。各教科書会社で取り扱われている「ことば遊び」は時期や量に多少の違いがあるものの、学びの入門期である上巻に多く取り入れられている。それらを比較するために、【表1】を作成した。教材の抽出にあたっては、以下の点に配慮した。

- ① 入門期の文字のない単元については、指導が担任の指導に依拠するので省略した。
- ② 詩を音読するという教材は、ことば遊びの要素を含むと判断できるものにした。
- ③ 文字習得、読解教材の中に含まれることば遊びの要素については教材として判断した。

	光村図書	東京書籍	教育出版	学校図書
1年上	うたにあわせてあいさつ あそびのおひさま たのしいな。ことばあそび ねごとねごと おぼろさんと おぼろさん おもちやと おもちや あいうえおで あそび しりとをなまよふよう ①は○を○へ つなぐ いちばんせいの うた かたかなを みつけよう たのしいな。ことばあそび かずと、かずじ	あいうえおの うた *あ* の つく じ ちいさい つ ことばあそび しりと ことばみつ あひるの あくけ おぼろ ねん ちいさい ちやま かぞえうた ことばあそびうたを つくろう	えを あおけて あいうえお ねごと、ねごと ことばを つなごう たのしく まちうし あいうえおのうた のぼす おん たのしく まちうし かぞえうたのうた たのしく まちうし かぞえうたのうた は、え、へ かぞえうた かぞえうた おんげのうた よう日のうた かんげの たしごん、ひきごん しりとで、あそぼう	ことばをた 「あ、つく、じ ことばあそび びんご ことばが できるかな。 たのしいな。 あそびまじょう つなごう おんげの うた おんげの つくろ おんげの つくろ かぞえうた 「あいうえお」を しよう
1年下	ことばを たのしもう おんげの よう日 たのしいな。ことばあそび ことばを 見つめよう	よう日と、おんげ ことばを、あつめよう	おんげのうた よう日のうた かんげの たしごん、ひきごん しりとで、あそぼう	かたかな おんげのよう日

表1 小学校国語科「ことば遊び」(入門期)

それぞれの教科書教材を特徴的な項目ごとに、特徴的なものを抜き出し説明を加えてみる。

(1) 五十音習得、音読

あ い う す え び い お	あ い う す え び い お	え ん そ く お で え お	あ い う え お	う た ご う き え お	あ い ろ い う い ろ こ と	あ い ろ い う い ろ こ と	あ あ か る い う ひ る い う え だ い お
--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------	---------------------------------	---	---	--

(光村図書1年上 PP 22-24)

ひらがなの習得と活用をねらったもので、全ての教科書会社が五十音をリズムのある文章にして提示している。

音読の練習である共に、形式的に五十音を覚えるのではなく、意味を持たせて理解させようとしている。指導の工夫としては、提示された文章の形式を使って、自分達でも作文させることができるようになっている。

あ い う え お	あ い う え お	あ い う え お	あ い う え お	あ い う え お
お ひ さ ま え お	え ん そ く え い え い	う し さ ん え お	あ い し こ ろ え お	あ り の こ え お
お て ん き		う と う と	い ろ い ろ	あ ち こ ち

(東京書籍1年上 PP 20-21)

あ い う え お	あ い う え お	あ い う え お	あ い う え お	あ い う え お
お ひ さ ま え お	え ん そ く え い え い	う き う き え お	あ い ろ い ろ え お	あ る く よ え お
お い か け	え に か く	う た う よ	い き た い	あ つ ま れ

(教育出版1年上 PP 20-21)

(7) ことば遊び歌の創作

「ことばあそびうたを つくろう」

びよんびよん
にやあにやあ
ががあがあ
ももも
どうぶつ
ひつじ
あひる
ねこ
うさぎ

「たべもの」(なかえ としお)の詩を参考にして自分たちで創作させる教材である。自分達でもことば遊び歌を創作する活動も設定されていて、音読から創作へという音声言語を文字言語に置き換える活動もある。

(東京書籍 1 年上 P 122-125)

(8) 回文 駄洒落

「ことばで あそぼう」

さかさまに よんでも
しんぶんし
セミのみせ
たびのひのびた
だじやれ
タイがたべたい
パンダのパンだ
ブドウひとつぶどうですか

回文と駄洒落となぞなぞを提示し、ことばに対する興味・関心を引くような教材になっている。

(東京書籍 1 年下 P 60)

(9) かん字の たしざん・ひきざん

日+十=早
① 天-大=
② 一+二=
③ 本-一=

漢字の成り立ちを示すこととともに、算数の計算のようにして漢字を覚える方法を示している。

(教育出版 1 年上 P 121)

(10) ゲーム

「ぬりえゲーム」を しよう

④ ③ ② ① (二かいめ) ゲームの やりかた
せんせいから ぬりえのシートを
一まいもらいます。
① いろえんぴつを よういします。
② (あか、オレンジ、あお、ちや、みどり、木) いろえんぴつを だれがも
どのか 決めます。
③ せんせいの いろえんぴつを
④ せんせいの いろえんぴつを

(学校図書 1 年上 PP 120-121)

語彙を獲得するために言語運用をゲームなどで行う。音声言語を聞いて、それに応えるようなゲームの設定になっている。聞く力の育成も求めている。2 回目は、ヒントカードを読みながらという活動になっている。話しことばと書きことばの関連を図っている。

6 小学校国語科におけることば遊び

小学校 2 年生以上の教材でどの程度ことば遊びが取り上げられているのか、考察する。学習指導要領では、言葉が持つよさとして、次のように示されている。「第 1 学年及び第 2 学年では感じること、第 3 学年及び第 4 学年では気付くこと、第 5 学年及び第 6 学年では認識することに重点を置いている。」¹⁵⁾

言語感覚として低学年で育んだ要素をどのように上の学年につないで育てていくのかが示されている。同じように、ことば遊びの系統について伝統的な言語文化との関連において示されている。第 3・4 学年では、ことわざ、慣用句、古事成語という日本人が創り出してきた言語文化に触れさせ、その意味を理解させる。第 5・6 学年では、古典作品に触れさせ、その大体の意味を理解することによって、日本人のものの見方や感じ方について考え、生涯に亘って日本語を大切にするという言語運用についての姿勢を育もうとしている。

	第 1 学年及び第 2 学年	第 3 学年及び第 4 学年	第 5 学年及び第 6 学年
伝統的な言語文化	ア 昔話や神話・伝承などの読み聞かせを聞くなどして、我が国の伝統的な言語文化に親しむこと。 イ 長く親しまれている言葉遊びを通して、言葉の豊かさに気付くこと。	ア 易しい文語調の短歌や俳句を音読したり暗唱したりするなどして、言葉の響きやリズムに親しむこと。 イ 長い間使われてきたことわざや慣用句、古事成語などの意味を知り、使うこと。	ア 親しみやすい古文や漢文、近代以降の文語調の文章を音読するなどして、言葉の響きやリズムに親しむこと。 イ 古典について解説した文章を読んだり作品の内容の大体を知ったりすることを通して、昔の人のものの見方や感じ方を知ること。

16)

語彙	オ 身近なことを表す語句の量を増し、話や文章の中で使うとともに、言葉には意味による語句のまとまりがあることに気付き、語彙を豊かにすること。	オ 様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、話や文章の中で使うとともに、言葉には性質や役割による語句のまとまりがあることを理解し、語彙を豊かにすること。	オ 思考に関わる語句の量を増し、話や文章の中で使うとともに、語句と語句との関係、語句の構成や変化について理解し、語彙を豊かにすること。また、語感や言葉の使い方に対する感覚を意識して、語や語句を使うこと。
----	---	---	---

17)

音読・朗読	ク 語のまとまりや言葉の響きなどに気を付けて音読すること。	ク 文章全体の構成や内容の大体を意識しながら音読すること。	ケ 文章を音読したり朗読したりすること。
-------	-------------------------------	-------------------------------	----------------------

18)

きい。言語に関しては、それによって学びが促進するという言語運用の部分と手書き文字や言語獲得の必要性の欠如など、マイナス面も憂慮される。また、言語文化として言語を創作することに関しては、SNS などに見られるような今まで想定していない言語コミュニケーションの形態が生まれることも想定される。デジタルとアナログのハイブリッドでの教育方法が模索されているが、言語領域としてどのような教育方法が取れるかを研究する必要はある。

3 学校教育の再考

遠隔授業が取り入れられ、学校に来なくても学べるという状況が生まれた。不登校や事情があつて学校に来られない子ども達にとっては、新しい学校教育として期待される場所である。一方で、学校に来なければ学べない教育内容や教育方法というものもある。人間教育としてどのような学校教育のあり方があるのか再考が求められているところである。少子化問題もあり、子どもの数が減少することは見えている。そんな中で学校でなければ展開できない教育をこれから考えていく必要がある。その際にこの STEAM 教育が一つの切り口になることを期待している。

8 おわりに

STEAM 教育が高等教育で取り上げられ、それらを幼稚園段階から構想しようとする動きも見られる。近隣の小学校でも生活科、総合的な学習の時間との関連において STEAM 教育をテーマに掲げて研究を推進している学校もある。STEAM 教育を実践していくためには、いくつか解決しなければならない問題も含まれている。カリキュラム・マネジメント、学校間接続の変更、初等教育段階における幼小の接続の問題として「小1プロブレム」を解決するためのスタートカリキュラムの作成も求められている。

本稿では、主に学習指導要領から教育内容としての指導事項とことば遊びとの関連を考察した。今後、幼児期、児童期の語彙力と生活経験の関係の調査を行い、そこから見える課題を可決するための教育方法の模索を展開していく必要がある。ことば遊び以外に言語発達に関連する分野横断的な学びがどこまで展開できるのかこれからの課題でもある。

また、学校間、学校種接続の課題として、中学校や高等学校との関連、系統も考察する必要がある。探究的な学びが STEAM 教育によって新たな学びへとつながるように研究を進めていきたい。

参考・引用文献

- 1) 今宮信吾「幼小接続を見据えたことばの教育－言語獲得のための話しことばと書きことばの接続－」『大阪大谷大学 STEAM Lab 紀要第2号』(2022)
- 2) 「言葉遊び」ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典より抜粋
- 3) 文部科学省 小学校学習指導要領国語編 東洋館出版 2017 P 12
- 4) 文部科学省 幼稚園学習指導要領 東洋館出版 2017 PP 203-214
- 5) 文部科学省 小学校学習指導要領国語編 東洋館出版 2017 p 26
- 6) 文部科学省 小学校学習指導要領国語編 東洋館出版 2017 p 53
- 7) 太田素子「幼児教育における「遊び」と「学び」：プロジェクト活動の分析を手掛かりに」『和光大学現代人間学部紀要』第11巻 2018年 pp 43-44
- 8) 村田康常「領域「言葉」における遊びと想像力－言葉を楽しむ遊び感覚－」『柳城こども学研究』第2号 2018年 PP 2-4
- 9) 文部科学省 小学校学習指導要領国語編 東洋館出版 2017 p 13
- 10) レフ・セミョノヴィチ ヴィゴツキー著 柴田義松訳『思考と言語』新訳 新読書社 2001年
- 11) 「こくご」1年上 かざぐるま 一年下ともだち 光村図書 2020年
- 12) 「あたらしいこくご」1年上下 東京書籍 2020年
- 13) 「ひろがることば しょうがくこくご」1年上下 教育出版 2020年
- 14) 「みんなとまなぶ しょうがっこうこくご 1年上下 学校図書 2020年
- 15) 文部科学省 小学校学習指導要領国語編 東洋館出版 2017 P 15
- 16) 文部科学省 小学校学習指導要領国語編 東洋館出版 2017 P 26
- 17) 文部科学省 小学校学習指導要領国語編 東洋館出版 2017 P 22
- 18) 同上
- 19) 文部科学省 小学校学習指導要領総則 東洋館出版 2017 p 48

(2023年3月1日 受理)