

大人が絵本を 第70回 こんにちは！



司書・読書アドバイザー 安藤 宣子*

小児歯科医師 濱野 良彦**

* 絵本と図鑑の親子ライブラリー ビブリオキッズ(福岡市)
** 医療法人元気が湧く 理事ファウンダー

弱い心に打ち勝つ人になりたい！

突如と強い自粛生活が段階的に解除され、「新しい生活様式」のもと、社会経済活動が少しずつ回復されています。「コロナうつ」「コロナ離婚」「越境パチンコ」「越境ジムトレ」等々、新型コロナウイルスは新しい言葉を生み出しました。

緊急事態宣言下、新型コロナウイルス特別措置法に基づき、遊興・遊技施設の休業が要請されたにも関わらず、営業を続けるパチンコ店の公表に自治体が踏み切ったところ、公表されたパチンコ店に県境を越えてまで駆けつける事象が起これ、「越境パチンコ」問題が連日、報じられたことは記憶に鮮明です。この正気を逸した行動に対し非難の声が寄せられましたが、感染リスクを度外視しても殺到する人のうち一定数は、自製の難しいギャンブル依存症者であることが指摘されます。また、自粛生活期間にオンラインギャンブルの参加者と売り上げが激増したという報告もあり、ギャンブル依存症患者、ゲーム障害患者の増加に注視が必要なところ1)。新型コロナウイルスは、やはり感染症だけではなく病を引き出してしまったようです。

脳に健全なゲームがあります

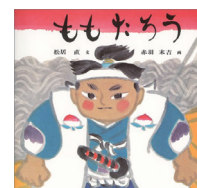
オンラインゲームの中には、課金システムによってキャラクターが強くなっていったり、アイテムがもらえたりとギャンブル性をもつものもあり、魔の手は子どもたちにも伸びています。不意に訪れた自粛生活は、子どもたちのネット依存・ゲーム依存的傾向を強めていることも懸念されています。たとえ依存しても、心身に健全なゲームを紹介しましょう。

それでは、問題です。桃太郎が鬼ヶ島へ鬼退治に向かう途中で、お供になった動物と出会った順番で

正しいものはどれでしょう。

- ①サル→イヌ→キジ ②イヌ→キジ→サル
- ③イヌ→サル→キジ ④サル→キジ→イヌ

『ももたろう』
松居直 再話
赤羽末吉 画
(福音館書店)



何を馬鹿げた質問をするの？と、読むことを止めないで下さい。これはれっきとした読書教育の一方法なのです。学校教育で取り入れられている「読書のアニメーション」と言われる手法ですが、ゲーム感覚のおもしろさがあるので、教育現場を飛び出して、絵本遊びとして広がりを持たせることができるのです。

「桃太郎」クイズは、お話の構成を把握して再構成する力が期待できるのですが、小さな子どもたちにはそのようなことは期待しないで楽しく遊んで下さい。家庭では絵本を読みあってから、登場した動物を一枚ずつ用紙(カード)にお絵描きして、そのカードを話の展開順に並べてみるという単純なものです。大人がわざと間違った順番に並べるだけでも盛り上がります。下のきょうだい児がいるときは、動物の鳴き声などを織り交ぜて確認すると、楽しさも増します。

簡潔に伝えるため、昔話『ももたろう』を取り上げましたが、『そらめくくん』や『くれよんのくろくん』(いずれも、なかやみわ作)のように一定数のキャラクターが登場するお話は、集中して記憶する力と、お話の構成理解、再構成力の育成効果が高まります。

図書館ユーザー一家の中には、自宅絵本が少なくなくて3か月もステイホームが続くと同じ絵本では飽きてしまっ…というご家庭もあるでしょう。そのような少々、飽き気味の絵本が新しいゲーム本になるのです

手にするときは！

読書のアニメーション

企画 濱野 良彦

構成 木須 信生 ※※※

※※※ 絵本と図鑑の親子ライブラリー ビブリオキッズ(福岡市)

から、やっぱり絵本の奥深い魅力をとことん追究したくなります。この作戦はハマり込むほどに脳が活性するものなので、子どもたちに進めたくなるわけです。

🐧 「これ、だれのもの？」

読書のアニメーションとは、本をツールとして「人生を豊かに生きる」ことを学べる活動で、発達段階に合わせて75のパターンがあるのですから、おうち遊びにぴったりです²⁾。先の桃太郎クイズは75の作戦のうち、「前かな？後ろかな？」に当たります。同じように、『どうぞのいす』(ひさかたチャイルド)を用いて登場する順番に動物を並び替えてみましょう。ゲームを通して読解力を身に付けながら絵本を楽しみ、つまりは生活を楽しんで心にゆとりを持つことができるのです。

『どうぞのいす』
香山美子 作 柿本幸造 絵
(ひさかたチャイルド)



「パンは誰のもの？」「栗は誰のもの？」

やさしい気持ちを育む『どうぞのいす』は、別の作戦である「これ、だれのもの？」クイズでも楽しめます。事前に、動物が持っていた食べものの絵を一枚ずつ画用紙に描いて準備しておき、絵本を読み終わってから画用紙の絵を見せて、誰が持っていた食べものかクイズを出すのです。次には、もう一度、同じ食べものの絵を見せて、「これ、だれが食べたもの？」と発展させると、この一冊で遊びは広がっていきます。

🐧 子どもたちの生命と魂を躍動させる遊び

1970年代にスペインで発祥したアニメーションの

「アニマ (anima)」とは、「魂」「生命」を語源としていて、すべての人間が持って生まれたその生命と魂を生き生きと躍動させること、生命力・活力を吹き込み心身を活性化させることを意味する言葉で、スペイン語で「アニモ」というと「元気」「頑張る」という意味で使われています³⁾。読書を躍動的に楽しむための試みが、アニメーションなのです。

アニメーションを行うときのリーダーで、子どもたちが持っている力を引き出してあげる大人の進行役のことを「アニマドール」と言います。アニメーションでは、私たち大人はアニマドールとなって、子どもたちの潜在能力をやさしく引き出す舵取り役に徹します³⁾。

🐧 ダウトをさがせ！

小さな子どもたちでも楽しめる、おすすめの作戦は「ダウトをさがせ！」です。これは、耳で聞き取る間違い探しです。はじめに、題材とした一冊の絵本をいつも通りに読みあいます。読み終わったら、もう一回読むのですが、その際、アニマドールはところどころ言葉を差し替えたり、登場人物の名前や場面設定を変えたりしながら読むというものです⁴⁾。

たとえば、『しろくまちゃんのほっとけーき』は、「フライパンとボールと大きなお皿をそろえました」から始まるお話ですが、その出だしを、「フライパンとボールと大きなお鍋を～」と読みかえたり、「卵を割って、牛乳を入れて」を、「お水を入れて～」に差し替えたりといった具合です。間違いに気付いた子どもは手を挙げながら「ダウト」と言い、正しい情報に戻すのです。

アニマドールは、前もって差し替える箇所を決めて、読む練習が必要になります。子どもたちの魂を生き生きと躍動させるための準備が大人の役割なの



です。そして、一番大事なことは、誤ったとしても否定しないこと、正しい読み取りを強調しないで、ひたすら「引き出す」ことに徹しなければならないということです。子どもは、目で見える間違い探しが大好きです。その習性を活かし、「聞く」も交えて、潜在する能力を楽しく引き出してあげましょう。

「理解し」「楽しむ」「考える」アニメーション

アニメーションが日本に入ってきたのは、1997年に『読書で遊ぼうアニメーション』が翻訳出版されてからのことで、2000年に国立教育研究所がその作者であるモンセラット・サルト女史を招いた講演や実演をきっかけに、少しずつ注目されるようになりました。

2000年とは、OECD（経済協力開発機構）が15歳を対象とした最初の国際学習到達度調査（PISA）^{ピザ}をはじめて実施した年で、以後3年ごとに「読解力」「数学的リテラシー」「科学的リテラシー」を主要3分野として調査されています。2003年調査で日本は、「科学的リテラシー」が参加41か国中2位と前回結果を維持したものの、「読解力」は8位から14位へランクを下げ、「PISAショック」と言われました⁵⁾。

PISAは「単なる国の順位付けを目指すものでも、それぞれの国の生徒が学校カリキュラムを通して知識を単にどれだけ獲得したかを測定しようとするものでもなく、将来生活していくうえで必要とされる知識や技能が、義務教育終了段階でどの程度身につけているか」を測定する目的で行われています⁵⁾。PISAショックを受けてからというもの、国立教育政策研究所を中心に対策が講じられました。

PISAが求めているのはテキストが本当のことを言っているのか、内容や本文が本当に価値の高いものなのかを疑ったり、評価したりするクリティカル・リーディングで、その基盤はクリティカル・シンキングであり、事実を正確に理解し、分析し総合して、問題点を発見して課題を解決する思考法で、いわゆる「PISA型読解力」と呼ばれるものです⁶⁾。日本の学

習指導は、もともと児童が受動型で一方向的に聞くスタイルが主体でした。読書教育も同じで、それまで読み聞かせやブックトークなど、児童は受け身型にありましたが、アニメーションの導入によって、児童が互いにコミュニケーションを取りながら積極的に取り組める能動型の読書教育が実現したのです。

クリティカル・シンキングを身に付けよう

2003PISAショック後の2006年調査でも回復は見られず、日本型学校教育の問題点が明るみになったのです。この問題に係る専門家会議の結果、新学習指導案が改訂されたのは2008年でした。

「生きる力」と題された保護者用の説明パンフレットには「自ら課題を発見し解決する力、コミュニケーション能力、物事を多様な観点から考察する力（クリティカル・シンキング）、様々な情報を取捨選択できる力などが求められる」としたPISA型読解力の考え方が記されており、実際の授業ではPISA型問題を問うような形に変化がみられるのです⁷⁾。それが「総合的な学習の時間」の創設による、探究活動における理論的な学習であり、読書のアニメーションというわけです。

2012年のPISAで、「読解力」が4位と回復をみせたことは、多方面で報じられました^{*}。

あかちゃんだって、アニメーション！

読解力とは関係のない絵本遊びが大好きな乳幼児も、アニメーションに親しむことができるのです。絵本をテキストに、乳幼児とお母様がスキンシップを取りながら参加型で実践できる、まさに私たちピブリオベイビーのおはなし会そのものなのです。

えがしらみちこ氏のやさしいイラストに癒される『なきごえバス』（白泉社）は、男の子が運転するバスに道すがら、ブタや犬など動物が乗り込んで来ます。「乗せて」の合図は「ぶーぶー」「わんわん」などの鳴き声で、バスのクラクションも交じり、はじめ

* PISA2018で「読解力」が15位に後退し、再び「PISAショック」と言われていますが、IT機器を扱うスキルが影響したとの見方もあります。

からおしまいまでとても賑やかな絵本です。

『なきごえバス』
えがしらみちこ 作
(白泉社)



絵本の言葉を繰り返して読みあっているうちに、お母様方は司書が発する鳴き声を一緒に口にして、お膝のわが子に語り掛けるのです。そうやって一冊にたっぷり時間をかけて楽しんだ次には、心はずむ遊びへと展開させます。アニメードールとなった司書がお母様にバス役を促し、マットに座って伸ばした脚の上に赤ちゃんを乗せたまま、「なきごえバス」を前進したり、バックしたり、右に左に曲がったりして、親子が絵本のお話を身体で表現するのです。もちろんお話の順番どおり、動物たちが鳴き声とともに登場し、アニメードールの歌声と手拍子も添えられるのですから、乳児の五感はピンピンと刺激されますし、最たるは母子の愛着形成に良好な遊びといえます。

学力も、読解力も目的としないアニメーションです。



魂と知的好奇心を引き出す

能動的な読書のアニメーションを生かし、画期的な作戦を生み出したサルトル史は、「子ども自身は読むための潜在能力を秘めています、その力は何もしなければ眠ったままです。つまり、子どもたちから本や活字の世界を発見する力を引き出し、子どもたちが読んだものを内面化していく、その子独自の読書のスキーマ(設計図)を作る手伝いをすること、思考力を鍛え、生きる上で役に立つ判断をするための判断力を身につけさせることが必要なのです。」と述べています³⁾。これが「読書のアニメーション」の方法論なのですが、小児歯科医療に携わる皆様方へご紹介したいのは「読書教育」の方法ではなく、家庭や地域での絵本遊びの展開例です。

ドキドキ、ワクワク、ハラハラ、ウキウキと精神

の輝きと知的好奇心を引き出していく読書活動を子どもたちと共有するアニメーションの提案です。



「健幸」に生きていくための方向づけを!

巣ごもり生活が長くなり、時間を持て余したり、人と会えない寂しさや不安が蓄積されたりしていくうちに、中高生の男子はゲーム依存、女子はきずな依存によるところのSNS依存の傾向にあると言います。また、大人のギャンブル依存、アルコール依存、DVなど人への依存の問題も取りざたされています。

わがビブリオキッズの幼児たちも、ステイホームの間にYou Tubeやポケモンゲームに詳しくなったという声が聞こえています。長期化した自粛生活で、電子メディアが唯一の楽しみとなったことは致し方ないことです。しかし、発育途中にいる子どもたちの脳と心身への影響もしっかり考えて、ルールを設け子どもを守ることが今、大人に差し迫られた課題です。

読書のアニメーションには、電子メディアに流されない魅力が溢れていると思うのです。読んで理解し、楽しみ、考えるアニメーションの活動を通して、創造性が豊かになることで、それは様々な創作活動へ発展させるお手伝いともなり得るのです。どうぞ、この楽しいゲームを小児歯科医院から発信してみませんか。



文献

- 1) 石塚伸一: パチンコに行く人をどう止めるか(新型コロナ現象について語る犯罪学者のフォーラム), 龍谷大学News 龍谷大学HP <https://www.ryukoku.ac.jp> 2020.05.09.
- 2) 岩辺泰史, 読書のアニメーション研究会: 子どもの心の本をとどける30のアニメーション, かがわ出版, 京都, pp.14-17, 2016.
- 3) マリア・モンセラット・サルトル著, 宇野和美 訳: 読書へのアニメーション, 柏書房, 東京, pp.31-32, 2001.
- 4) モンセラット・サルトル著, 佐藤美智代, 青柳啓子 訳: 読書で遊ぼうアニメーション, 柏書房, 東京, pp.6-27, 1997.
- 5) 清水静海: 算数・数学の学びとPISA型学力の育成, 教育フォーラム, 57(PISA型学力を育てる), pp.43-53, 2016.
- 6) 有元秀文: PISA型読解力について考える(第1回), Guideline(河合塾進学情報誌), 2008(4-5), pp.32-35, 2008.
- 7) 文部科学省 初等中等教育局教育課程課: 生きる力(新しい学習指導要領), 文部科学省HP http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/index.htm 2010. 8.