



題材

構成

考えの形成・記述

推敲すいこう

共有



「連作ショートショート」を書く

グループで「ショートショート」を書き、物語作りを楽しみましょう。

学習活動の流れ

題材

1 不思議な言葉を作る。

構成

2・3 四人一組で「ショートショート」を書く。
・物語の構成と役割を意識し、構成ごとに分担して書く。

考えの形成・記述

推敲

4 グループで読み合い、文章を整える。

共有

5 自分のグループや他のグループの作品を交換して読み合い、感想を交流する。

目標

- 表現したい内容に合った言葉を選び、語彙を豊かにする。
- 物語の構成や展開を意識して書き、表現の工夫や効果について考える。

「ショートショート」とは、短くて不思議な物語のことです。もう少し詳しくいうと、「アイデアがあり、それを生かした印象的な結末のある物語」のことです。

「連作ショートショート」では、四人一組になり、一つの作品を仕上げます。まずは、物語の題材となる「不思議な言葉」を作り、その言葉から想像を広げて、物語の冒頭ぼうとうを書いてみましょう。物語の続きは、同じグループの友達にお任せ。自分も、友達の物語の続きを考えましょう。自分以外の人と一緒に物語を作ることで、一人では気がつかなかった見方や考え方、思いもかけないアイデアに出会えることもあります。

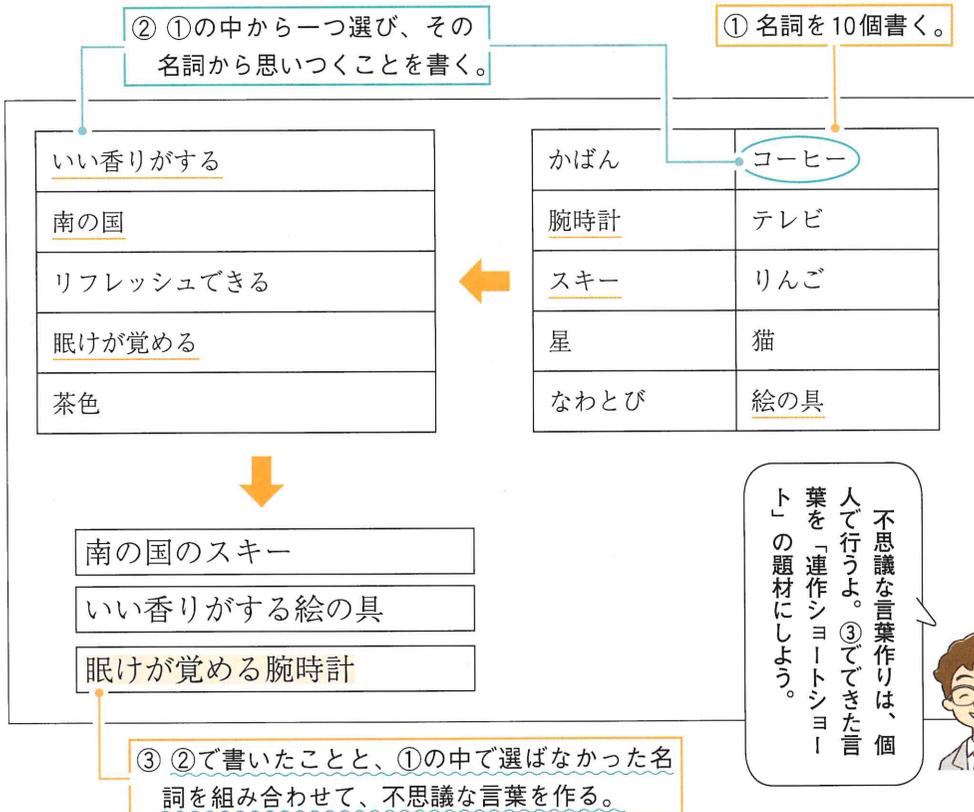
さあ、皆さんも「連作ショートショート」を書いてみましょう。

物語作りは、とても楽しいものです。

ぜひ楽しむことを第一に、他の人からいろいろな刺激をもらいながら、自由に想像してみてください。

(ショートショート作家 田丸雅智たままる まさとも)





1 不思議な言葉を作る。

タイトル (不思議な言葉)																	
設定	<table border="1"> <thead> <tr> <th>サンプル作品</th> <th>物語作りのポイント</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>会社員の悠太は、いつも眠い。……</td> <td>○どんな設定の物語か考える。 ・いつ、どこでの物語か。 ・主人公は誰か。 ・主人公はどんな人物か。(悩み・不満・秘密・自慢・憧れなど)</td> </tr> <tr> <td>できごと</td> <td> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>しょんぼりして自分の席に戻ると……</td> <td>○ある日、主人公に何が起こるか考える。 ・誰かと出会う。 ・何かを見つける。 ・何かの行動を起こす。 ・事件に出くわす。</td> </tr> <tr> <td>山場 (クライマックス)</td> <td> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>と、その時である。けたたましい……</td> <td>○そのことで、主人公はどうなるか考える。 ・何かと矛盾・対立する。 ・困難に追い込まれる。 ・思わぬ展開に巻き込まれる。</td> </tr> <tr> <td>結末</td> <td> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>「君……どうしてその曲を？」……</td> <td>○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。</td> </tr> </tbody> </table> </td> </tr> </tbody> </table> </td> </tr> </tbody> </table> </td></tr></tbody></table>	サンプル作品	物語作りのポイント	会社員の悠太は、いつも眠い。……	○どんな設定の物語か考える。 ・いつ、どこでの物語か。 ・主人公は誰か。 ・主人公はどんな人物か。(悩み・不満・秘密・自慢・憧れなど)	できごと	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>しょんぼりして自分の席に戻ると……</td> <td>○ある日、主人公に何が起こるか考える。 ・誰かと出会う。 ・何かを見つける。 ・何かの行動を起こす。 ・事件に出くわす。</td> </tr> <tr> <td>山場 (クライマックス)</td> <td> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>と、その時である。けたたましい……</td> <td>○そのことで、主人公はどうなるか考える。 ・何かと矛盾・対立する。 ・困難に追い込まれる。 ・思わぬ展開に巻き込まれる。</td> </tr> <tr> <td>結末</td> <td> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>「君……どうしてその曲を？」……</td> <td>○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。</td> </tr> </tbody> </table> </td> </tr> </tbody> </table> </td> </tr> </tbody> </table>	しょんぼりして自分の席に戻ると……	○ある日、主人公に何が起こるか考える。 ・誰かと出会う。 ・何かを見つける。 ・何かの行動を起こす。 ・事件に出くわす。	山場 (クライマックス)	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>と、その時である。けたたましい……</td> <td>○そのことで、主人公はどうなるか考える。 ・何かと矛盾・対立する。 ・困難に追い込まれる。 ・思わぬ展開に巻き込まれる。</td> </tr> <tr> <td>結末</td> <td> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>「君……どうしてその曲を？」……</td> <td>○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。</td> </tr> </tbody> </table> </td> </tr> </tbody> </table>	と、その時である。けたたましい……	○そのことで、主人公はどうなるか考える。 ・何かと矛盾・対立する。 ・困難に追い込まれる。 ・思わぬ展開に巻き込まれる。	結末	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>「君……どうしてその曲を？」……</td> <td>○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。</td> </tr> </tbody> </table>	「君……どうしてその曲を？」……	○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。
サンプル作品	物語作りのポイント																
会社員の悠太は、いつも眠い。……	○どんな設定の物語か考える。 ・いつ、どこでの物語か。 ・主人公は誰か。 ・主人公はどんな人物か。(悩み・不満・秘密・自慢・憧れなど)																
できごと	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>しょんぼりして自分の席に戻ると……</td> <td>○ある日、主人公に何が起こるか考える。 ・誰かと出会う。 ・何かを見つける。 ・何かの行動を起こす。 ・事件に出くわす。</td> </tr> <tr> <td>山場 (クライマックス)</td> <td> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>と、その時である。けたたましい……</td> <td>○そのことで、主人公はどうなるか考える。 ・何かと矛盾・対立する。 ・困難に追い込まれる。 ・思わぬ展開に巻き込まれる。</td> </tr> <tr> <td>結末</td> <td> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>「君……どうしてその曲を？」……</td> <td>○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。</td> </tr> </tbody> </table> </td> </tr> </tbody> </table> </td> </tr> </tbody> </table>	しょんぼりして自分の席に戻ると……	○ある日、主人公に何が起こるか考える。 ・誰かと出会う。 ・何かを見つける。 ・何かの行動を起こす。 ・事件に出くわす。	山場 (クライマックス)	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>と、その時である。けたたましい……</td> <td>○そのことで、主人公はどうなるか考える。 ・何かと矛盾・対立する。 ・困難に追い込まれる。 ・思わぬ展開に巻き込まれる。</td> </tr> <tr> <td>結末</td> <td> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>「君……どうしてその曲を？」……</td> <td>○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。</td> </tr> </tbody> </table> </td> </tr> </tbody> </table>	と、その時である。けたたましい……	○そのことで、主人公はどうなるか考える。 ・何かと矛盾・対立する。 ・困難に追い込まれる。 ・思わぬ展開に巻き込まれる。	結末	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>「君……どうしてその曲を？」……</td> <td>○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。</td> </tr> </tbody> </table>	「君……どうしてその曲を？」……	○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。						
しょんぼりして自分の席に戻ると……	○ある日、主人公に何が起こるか考える。 ・誰かと出会う。 ・何かを見つける。 ・何かの行動を起こす。 ・事件に出くわす。																
山場 (クライマックス)	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>と、その時である。けたたましい……</td> <td>○そのことで、主人公はどうなるか考える。 ・何かと矛盾・対立する。 ・困難に追い込まれる。 ・思わぬ展開に巻き込まれる。</td> </tr> <tr> <td>結末</td> <td> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>「君……どうしてその曲を？」……</td> <td>○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。</td> </tr> </tbody> </table> </td> </tr> </tbody> </table>	と、その時である。けたたましい……	○そのことで、主人公はどうなるか考える。 ・何かと矛盾・対立する。 ・困難に追い込まれる。 ・思わぬ展開に巻き込まれる。	結末	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>「君……どうしてその曲を？」……</td> <td>○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。</td> </tr> </tbody> </table>	「君……どうしてその曲を？」……	○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。										
と、その時である。けたたましい……	○そのことで、主人公はどうなるか考える。 ・何かと矛盾・対立する。 ・困難に追い込まれる。 ・思わぬ展開に巻き込まれる。																
結末	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>「君……どうしてその曲を？」……</td> <td>○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。</td> </tr> </tbody> </table>	「君……どうしてその曲を？」……	○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。														
「君……どうしてその曲を？」……	○最後はどうなったか、印象に残る結末を考える。 ・主人公はどう変化したのか。 ・主人公はなぜそうなったのか。																

2・3 四人一組で「ショートショート」を書く。



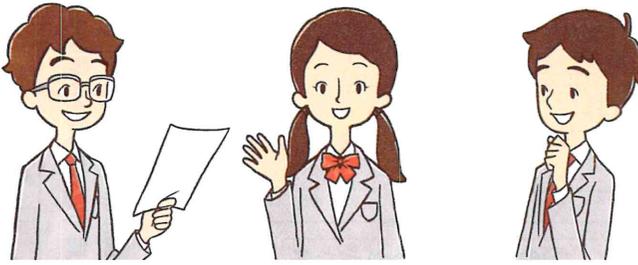
4 グループで読み合い、文章を整える。

5 自分のグループや他のグループの作品を交換して読み合い、感想を交流する。

物語が大きく変わる「山場」がいちばん大切かと思っていたけど、どの過程も物語を形づくる大切な要素なんだね。次のページの作品では、過程それぞれが結びついて、物語が完成しているのがおもしろいなあ。

「眠くなって」じゃなくて「眠けに襲われて」と表現することで、文章にこなれた感じが出ているね。不思議な言葉から生まれたタイトルも、キャッチーでいいね。

この意外な結末、よくできていておもしろいね。短い中でテンポよくお話を展開させられるのが、「シヨートシヨート」の魅力なのかな。



ヒント 物語を作るときには、物語の構成と役割(設定・できごと・山場(クライマックス)・結末)

を理解し、自分が今どの部分を書いているかを意識することが大切です。また、自分が選んだ言葉や表現を使うことで、読み手にどんな印象を与えるか、物語全体にどのような効果があるかを考えて書きましよう。

「シャキッとウォッチ」で使われているような慣用表現を用いたり、主人公の心の声や会話を入れたりすると、物語がよりおもしろくなるよ。巻末の『理解に役立つ言葉』も活用しながら、自分の言葉選びのセンスや表現技法を磨いていこう。



振り返り

- 言葉を組み合わせることにより、発想を豊かに広げているか。
- 不思議な言葉をもとに、構成や表現を工夫して物語を創作しているか。

学びを生かす

自分の伝えたいことを、表現を工夫して書くときに役立てよう。

■四人一組で作った「ショートショート」作品

シャキッとウォッチ (不思議な言葉：眠けが覚める腕時計)
3班 (フユ・ナツ・ハル・アキ)

社員の悠太は、いつも眠い。夜更かししているわけでもないのに、仕事が忙しくて疲れているせいかな、ついうとうとしてしまう。

「どうしていつも居眠りばかりしちゃうのかなあ……。」

悠太は人知れず悩んでいたが、解決策は見あたらず、今日も大事な会議中に、ふっと眠けがやってきて、コーヒーを机にぶちまけてしまった。

しょんぼりして自分の席に戻ると、小さな黒い箱が一つ。「なんだろう。」と開けると、腕時計が入っていた。一緒に入っていた小さなカードには、「“シャキッとウォッチ” あなたの眠けを覚ましてくれます。」と書かれていた。

不思議なことがあるものだと、少しいぶかしく思いながらも、早速腕に着けてみた。ちょうどいいサイズで、デザインも自分好みだった。悠太はうれしくなり、毎日その腕時計を身に付けて仕事に出かけた。しばらくはうれしさからか、眠けは感じなかったものの、2週間ほどたったある日、あの眠けがまた悠太を襲ったのだった……。

と、その時である。けたたましいロックンロールの爆音ぼくおんが、フロアに響きわたった。皆はっとして、音のする方を見る。悠太もびっくりして飛び起きた。音の発信源は、なんと悠太の腕時計だった。今は大事な新社長就任の挨拶中。絶対に眠ってはいけない状況で、またも悠太は眠ってしまったのだった。

悠太が目覚めると、爆音はぴたりと止まった。しかし、社長の長いスピーチはその後も続き、悠太は再び眠けに襲われてしまった。2回目の爆音が鳴り響いた時、とうとう社長が悠太の方に近づいてきた。

「君……どうしてその曲を？」

社長の言葉の意味がわからず、きょとんとしていると、社長は語り始めた。

「今の曲は、私が入社した頃、つらいことがあるたびに聞いて元気ももらっていた曲なんだよ。有名なロックバンドの名曲でね……。社長に就任する今日という日に聞かせてくれてありがとう。」

その後、なんと社長ぶきの秘書となった悠太は、定期的に居眠りをし、社長に名曲を届け続けている。

設定

できごと

山場
(クライマックス)

結末

言葉・情報

作品の中で使われている慣用的な表現に注目し、どのような効果があるか考えてみよう。