

群 教 セ	G01 - 03
	平15.214集

「国語に対する認識」を育てる

話し合い活動の指導

— 古典学習に、考えを深めるための読書ゲームを取り入れて —

特別研修員 江原 孝育 (太田市立城東中学校)

I 主題設定の理由

人間関係の希薄化が指摘されて久しい。国語科の授業の中でも、積極的に人と接することやなじみのない人とかかわりをもつことを敬遠する生徒たちは多い。それに対して、「個性を伸ばす教育」が浸透した結果、自分の考えを積極的に表現しようとする傾向は強くなっている。また、話し合い活動における受け答えや生徒が書いた文章などから、他人の話を的確に聞き取り自分の意見を深めていく経験は減少していると感じている。この経験の不足は、生徒が望ましい人間関係を築けないことや日常生活の中で生きて働く力を養えない要因となっていると考える。このような生活環境の中で、生徒が望ましい人間関係を築くための基盤となるコミュニケーション能力を身に付けることは、国語教育を推進する上で大変重要なことであると考えられる。

本校では、「小集団による話し合いはできるが、集団が大きくなると話し合いが成立しない」「自発的な発言のできる生徒は多いが、友達の発言を聞き取り、意見を述べて一つの答えにまとめていくことが苦手」などが国語科指導の課題となっている。従来行っていた本校の国語科指導において、意見を述べることに重きを置き、聞くことに対する指導が十分でなかったこと及び話し合うテーマや場の設定があいまいであったことが原因ではないかと考える。

話し合い活動の指導においては、積極的に意見を述べる姿勢はもとより、人の意見に積極的に応じる姿勢、人の意見を参考に自分の考えを深め、意見を交わしながら根拠を明らかにした上で結論を導き出そうとする姿勢が必要であると考えた。そのためには、生徒たちが話し合うための話題を豊富にもっていること、話し合いの目的や方法が明確であること、全員が参加でき成就感が得られる話し合いの場が設定されていることが必要であると考えられる。

ここでは題材として、中学校の学習の中で最も好き嫌いや学力差が現れる分野である古典学習を取り上げる。古典は長きにわたり、我々日本人が語り継ぎ読み継いできた作品群である。そこで用いられている言語は、現代の言語を形作っている根本である。また、そこに描かれている勧善懲悪や因果応報といった物事に対する価値観は、現代のものの見方や考え方の素地ともいべきものであり、数百年という歳月を経てもなお、色あせることなく感動や共感を呼び起こしてくれる魅力を有している。にもかかわらず、生徒にとっては難解な古語を解さねばならないため、生徒は作品の魅力に気付く前に学習を終え、古典は難しいという印象ばかり残ってしまうのではないかと考えられる。

生徒は、古典学習を通じて言葉や文化や物事の価値観が古から連綿とつながっていることを理解したり、言語感覚を磨いたりしながら国語に対する認識を深めていく。それゆえに、古典の面白さに触れ、文章を読み取って自分なりにその価値を判断することや話し合うことは、「国語に対する認識」を育てることにつながると考えた。

これらのことから、日常生活に密接に結びついていることに気付けるような身近な題材を提供し、古典を生徒にとって身近な存在にすることは、「難しい」という印象を取り除くのに有効であると考えられる。また、古典学習に対して生徒が苦手意識を抱くのは、仮名遣いや解釈に重点を置いてきた従来の指導の影響であると考えられる。この反省を踏まえ、学習指導要領にあ

る「古典に親しむ態度」「文化や伝統への関心を深めること」という点を指導の中心にすえ、読書ゲームを手だてとして意欲を促す学習活動を展開したいと考えた。そのことから、気軽に古典に触れ、興味・関心から出発して、「話し合う意欲」「読み取る意欲」「考える意欲」を身に付けてほしいと考える。以上のことから本主題を設定した。

Ⅱ 研究のねらい

古典学習の指導において、生徒たちの考えを深めるための「読書ゲーム」を取り入れることで、自分の意見を発表したり、自分の考えを深めたり、よりよい結論を導き出したりするなど、国語に対する認識を育てるようになることを明らかにする。

Ⅲ 研究の見通し

- a 適切な話し方・聞き方を身に付けるための「読書ゲーム」をすれば、相互に交流するためのコミュニケーション能力が身に付くようになり、作品について積極的に話し合う意欲が高まるようになるだろう。
- b 読み取った内容について意見を述べ合うための「読書ゲーム」をすれば、効果的な話し合い活動をする力が身に付くようになり、作品を読み取る意欲が高まるだろう。
- c 興味・関心に基づいたテーマ設定をするための「読書ゲーム」をすれば、自他の意見を深め合う力が身に付くようになり、考える意欲が高まるようになるだろう。

Ⅳ 研究の内容と方法

1 研究の内容

(1) 国語に対する認識を育てる指導とは

「国語に対する認識」とは、生徒が我が国の言語は時代を超えて継続していることや作品に描かれている普遍的な価値観を理解し、国語を大切にしようという思いである。本研究における「国語に対する認識を育てる指導」とは、古典学習において文章を意欲的に読み取り、自らの考えを積極的に述べ合い、意見を深め合うための指導である。特に授業においては、学習課題に対して『読み取る意欲』『考える意欲』『話し合う意欲』を育てるために、「書かれてあることが興味深く面白い」、「書いてあることを活用するのは楽しい」、「友達の考えていることはすばらしい」という実感を味わえる学習活動を工夫する必要がある。それとともに、「何について」「どのように」など話し合いの目的や方法が明確であること、全員が参加でき成就感が得られる話し合いの場が設定されていることが必要である。

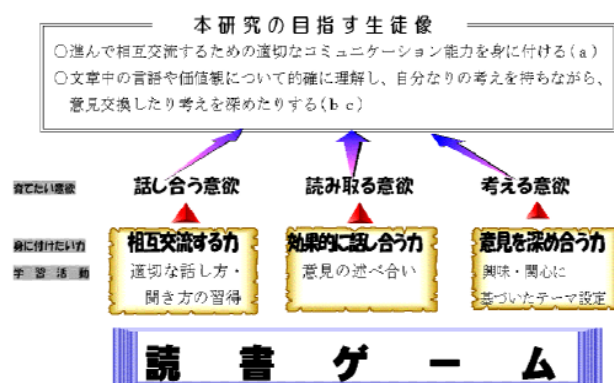


図1 「国語に対する認識を育てる指導」の基本構想

このように、学習過程において「適切な話し方・聞き方の習得」「意見の述べ合い」「興味・関心に基づいたテーマの設定」を意図的に行っていくことは、古典学習に対する抵抗感を減らしていくであろうし、生徒の国語に対する認識を育てることができるのである。

(2) 「読書ゲーム」とは

古典学習の際に「意欲」をもたせることは大変重要である。耳慣れない言葉はあるが、学ぶ題材そのものは面白いということに気付かせたい。そこで、古典の学習に「読書ゲーム」を導入し、生徒の興味・関心を喚起することを通して、古典の学習に対する抵抗感を取り除きたいと考えた。

「読書ゲーム」は、作品を読み取り、その作品についてチーム内で話し合って問題を作り、出し合う。従来の指導において、教師が読み取りにかかわる発問をしていたのを、生徒自身が作ることで読みを深めるのである。また、ゲームであるために勝敗を競うのはもちろんであるが、生徒たちが問題の正誤や勝敗に終始するのではなく、正解の根拠を明らかにすることで、学習としての価値を見いだせるよう支援していきたい。そのための手だてとして「読書ゲーム」を取り入れるが、学習課題に対して『読み取る意欲』『考える意欲』『話し合う意欲』を育てる目的から、次の三つの活動で構成した。

一つ目は、適切な話し方・聞き方を身に付ける活動である。「読書ゲーム」の導入の段階であり、練習を兼ねながら話し方や聞き方、その際のルールを学ぶ必然性が生じる。この活動を通して、生徒は相互に交流する力を身に付け、その自信から「話し合う意欲」をもつようになるのである。

二つ目は、読み取った内容について意見を述べ合う活動である。「読書ゲーム」は、答えの正誤を競うものであるところから、効果的に話す力が必要となる。また、答のみを追究するばかりでなく、答えの根拠を見いだすことを特に重視するので、作品を読み取って自分の言葉で表現することが必要となる。ゲームに取り組むことで、効果的に話し合う力を身に付け、作品を深く「読み取る意欲」が育つのである。

三つ目は、興味・関心に基づいた課題の設定を行う活動である。「読書ゲーム」では、発展的な教材として「御伽草子」を扱うが、いくつかの候補となる話の中から好きなものを選び、意外性のある部分に目を向け問題を考えていく。意外性のある話の展開は、考える側の興味・関心を引きつけるであろうし、仲間との情報交換から意見を深め合う力を身に付け、深く「考える意欲」が育つのである。

この学習活動を通して、生徒たちは読むことの必要性や楽しさを味わいながら「話し合う意欲」「読み取る意欲」「考える意欲」を身に付けていくのである。教科書を用いた学習では、

資料1 読書ゲームの内容

【事前学習】

- 1 個人で作品を読む
- 2 個人で問題を考える
- 3 グループの代表問題を決定する

【読書ゲーム】(30分)

- 1 問題を出し合う (各3分)
- 2 個人で解答と根拠を考える(5分)
- 3 グループで話し合う (6分)
- 4 グループの意見を発表する(各2分)
- 5 相手の答を検討する (3分)
- 6 答の確認をする (各3分)
- 7 勝敗の決定をする

初めに『竹取物語』を学習する。生徒は、『竹取物語』についてだれもが話の大筋を知っているものの、5人の貴公子や帝からの求婚があったことなど詳細な内容についてはあまり知らない。つまり、生徒にとっては身近な題材でありながらも意外性の高い作品だといえる。古典教材には、生徒にとってなじみ深そうな作品でも、意外性のある作品が多く存在する。また、そのことは生徒の興味・関心を引き出す力に結びつくものであると考える。次に、『竹取物語』の発展教材として『御伽草子』の「浦島太郎」「一寸法師」などを用いて「読書ゲーム」(資料1)に取り組ませたい。

慣れない古典作品ではあるが、適切な話し方・聞

き方に基づいて意見を述べ合えば、文章を読み取る意欲は高まるであろうし、話のあらすじについての記憶は読み取りをする際のヒントにもなるであろうと考える。また、読み取った内容について意見を述べ合えば、作品について考える意欲が高まるであろうし、読書ゲームの問題作りで、一般的には知られていない意外性のある部分に着目する効果も大きいと考える。さらに、チーム内での勝敗を巡って情報や言葉をやりとりすることで、話合いの雰囲気を活気あるものへと盛り上げてくれる。生徒の興味・関心に基づいたテーマ設定を行うことにより、作品について積極的に話し合う意欲が一層高まるであろうと考える。

以上のことから、「読書ゲーム」を取り入れて話合い活動に取り組むことは、生徒の国語に対する認識を深めるために有効であると考えられる。

2 研究の方法

研究の見通しに基づき、以下の計画で授業実践を行い検証する。

(1) 授業実践計画と検証の計画

【対象】太田市立城東中学校第1学年		【単元名】古典と出会う	【時数】8時間	【実施期日】11月
検証項目	検証の観点	検証の方法		
見通し a	適切な話し方・聞き方について考えたり、ルールやマナーを学んだりして「読書ゲーム」を行うことは、相互に交流するためのコミュニケーション能力を身に付け、作品について積極的に話し合うための意欲を高めるために有効であったか。	・話合いの取り組み方を理解したか、取り組み方の姿勢や話合い中の表現について分析する。 ・話合いの進行状況や雰囲気を分析し、話合い終了後の自己評価カードから作品を読み取る意欲について分析する。		
見通し b	グループの代表問題を決めたり、問題の答えについて話し合ったりするなど、意見を述べ合うための「読書ゲーム」を行ったことは、効果的な話合い活動をする力を身に付け、作品を読み取る意欲を高めるために有効であったか。	・意見を述べ合う状況の中で、相互交流するために自らの表現を工夫しているか、また、聞き手から発せられる発言に対してどのような応じ表現しているかを分析する。		
見通し c	古典作品の意外な面に着目し、「読書ゲーム」で興味・関心に基づいた問題作りを行ったことは、自他の意見を深め合う力を身に付け、考える意欲を高めるために有効であったか。	・録音・録画により、導入時の個々の考えが話合いを通してどう変容したか、また、話合いの結論がどのようなものになったかを分析する。		

(2) 抽出生徒

A 子	日常生活ではおしゃべりが大好きであるが、公の場で発言の機会を得ると正しい言葉遣いで的確に話すことに課題がある。そこで、意見を述べ合う際の適切な話し方・聞き方を学ぶことで、相互交流する力を身に付け、話し合う意欲を高めるようにしたい。
B 男	国語科の読み取りにかかわる高い能力を有する。しかし、考え方は常に慎重で、人前で発言するようなことは極めて少ない。そこで、読み取った内容についての意見を述べ合うことで、効果的な話合いをする力を身に付け、読み取る意欲をさらに高めるようにしたい。
C 男	積極的に発言し、授業の雰囲気作りという点では常にリーダー的な存在となっている。しかし、発言は単発的なもので、二次的な思考まで意識が及ばないという課題がある。そこで、興味・関心に基づく問題作りを行い、答の根拠にかかわる部分を深く掘り下げて考えることで、意見を深め合う力を身に付け、多面的に考える意欲を高めるようにしたい。

V 研究の展開

1 単元設定の理由

本単元「五 古典と出会う」は、古典を理解する基礎を養い古典に親しむ態度を育てること、さらに我が国の文化や伝統について関心を深めることをねらいとしている。その中の題材「竹取物語」の学習を通して、人々の感動や笑いや涙には現代と共通するものがあることを知る。また、かつて読んだ「かぐや姫」との内容上の違いを知り、両者を比較することで作品の意外な面に気付くことになる。

ここでは、多くの作品に触れ、古典に慣れ親しむ目的から「竹取物語」の発展的な学習として『御伽草子』を扱う。作品の読み取りについての読書ゲームを通して、効果的に話し合う力や相互交流する力、互いの意見を深め合う力を身に付けさせたいと考えた。

『御伽草子』は、①生徒にとってなじみの深い点、②原作に意外性があるという点において「竹取物語」と共通性がある。これは、古典作品を読む上でも話合い活動を行う上でも生徒の興味・関心を引き出すことにつながると考えた。そこで、古典学習の導入期であるこの時期に、

読書ゲームを導入することにより「話す・聞く」領域での学習に対する意欲を高め、国語に対する認識を育てるようになると考え本単元を設定した。

2 単元の目標及び評価計画

目標	積極的に自分の意見を発表しながら他人の意見を参考に自分の考えを深めることができる。また、読み取ったことを通じて適切な話す力・聞く力を身に付けることができる。			
評価 規 準	お お む ね 満 足 し て い る		観 点	十 分 満 足 し て い る
	- 自分の考えをまとめ、積極的に発表しようとしている。 - 読書ゲームのルールを理解し、問題作りのための読み取りをすることができる。		関 心 意 欲 態 度	- 自分の考えを的確にまとめ、作品のもつ価値観を認識しながら積極的に発表しようとしている。 - 作品のもつ意外性に気づき、問題作りのための読み取りをすることができる。
	- 話し手は、聞き手が理解しやすい表現を工夫している。 - 聞き手は、話し手の意図や内容を聞き分け、互いの意見の共通点や相違点に気づき、よりよい結論を選ぶことができる。		話 す こ と 聞 く こ と	- 話し手は、言葉を精選しながら、聞き手が理解しやすい効果的に伝えるための表現を工夫している。 - 聞き手は、話し手の意図や内容を聞き分け、互いの意見の共通点や相違点を練り合わせ、よりよい結論を導き出すことができる。
	自分の考えや意図を伝えるのに、適切な語句や語順が考えられる。		言 語 事 項	言語の継続性を理解し、自分の考えや意図を伝えるのに、効果的に伝えるための工夫をしている。

3 指導計画(全8時間予定)

※詳細については、資料編参照

[学習活動の○の数字は、全体を通しての時間数]

時間	過程	ね ら い	学 習 活 動	教 師 の 支 援	評 価 項 目 (方法)
2	見 通 し a	「読書ゲーム」で適切な話し方・聞き方を身に付けることにより、相互交流するためのコミュニケーション能力を身に付け、作品について積極的に話し合う意欲を高める。	③④適切な話し方・聞き方を身に付けるために、「竹取物語」の読みを生かした「読書ゲーム」を行うことにより、互いの意見を述べ合う(資料編資料1・2)。 話し方：①声の大きさや②間の取り方、③ポイントを絞って伝えることなどゲーム中での発言・発表であることを意識する。 聞き方：①受容的に聞く②批判的に聞く③ポイントを絞って聞き取ることなど、それぞれの場面に対応した聞き方を意識する。	【読】「竹取物語」と「かぐや姫」の相違点に着目することを問題を考える重点とする。 【話】本学習における適切な話し方・聞き方を明確に示す。	【読】「竹取物語」の意外な面に着目し、問題作りを行っている。(観察、ワークシート) 【話】適切な話し方・聞き方を身に付け、グループ内の話し合い活動やグループ同士の「読書ゲーム」を行っている。(観察・自己評価)
2	見 通 し b	「読書ゲーム」で読み取った内容について意見を述べ合うことにより、効果的に話し合う力を身に付け、作品を読み取る意欲を高める。	⑤⑥効果的に話し合う力を身に付けるために、「御伽草子」を通読し、その結果をグループ内で話し合い、「読書ゲーム」のための問題作りを行う(資料編資料3)。	【読】「御伽草子」を通読した結果から、話の相違点に着目することを問題作りの重点とする。 【話】問題を作る際に、互いの意見を尊重しあい、よいところを生かすようにする。また、問題の答だけでなく、明確な根拠を示すことを重視する。	【読】「御伽草子」の意外な面に着目し、問題作りを行っている。(観察、ワークシート) 【話】班の話し合い活動に、適切な話し方・聞き方で臨み、互いの意見を尊重しながら問題作りに取り組んでいる。(観察、ワークシート、相互評価)
2	見 通 し c	「読書ゲーム」で興味・関心に基づいたテーマ設定をすることにより、自他の意見を深め合う力を身に付け、作品について考える意欲を高める。	⑦⑧自他の意見を深め合う話し合い活動が展開できるようにするために、興味・関心に基づいた問題作りにより「読書ゲーム」を行う(資料編資料4)。	【読】「読書ゲーム」はゲームの勝敗にこだわらず、答の根拠が明確であることを重視する。 【話】グループとして一つの答(根拠も含む)を出すことで、グループ内の様々な意見について述べ合い、互いの考えを練り合う学習を展開する。	【読】「御伽草子」を通読した結果から、問題の答えを考えている。(ワークシート、自己評価) 【話】適切な話し方・聞き方で「読書ゲーム」に参加し、互いの意見を参考にしながら、正解やその根拠を導き出そうとしている。(観察、ワークシート、相互評価、録画)

VI 研究の結果と考察

- a 適切な話し方・聞き方について考えたり、ルールやマナーを学んだりして「読書ゲーム」を行うことは、相互に交流するためのコミュニケーション能力を身に付け、作品について積極的に話し合うための意欲を高めるために有効であったか

生徒は、第3時に「読書ゲーム」に取り組む際のルールやマナーについて学んだ（資料編資料3・4）。また、話し合い活動における話し方・聞き方については、これまでの学習を振り返りながら、聞く側の立場で『望ましい話し方』を、話す側の立場で『望ましい聞き方』についての意見をまとめた。

A子は、古典学習導入時の「竹取物語」の音読を、大きな声で取り組んだり、第2時には早々と暗唱に取り組んだり、『望ましい話し方・聞き方』で「短くまとまった話し方が聞き取りやすい」を挙手・発言したりするなど、積極的な態度で学習に臨んでいた。本単元の事前調査でも、「自分の考えていることをみんなに聞いてもらえるし、考えたことが確認できるから話し合い活動は好き」と答えている。第4時に、例題（資料編資料4）で「読書ゲーム」の練習を行ったところ、緊張気味ではあったが、マナーや『話し方・聞き方』に気を配りながら「読書ゲーム」に取り組むことができた。しかし、第5時の問題作りを終え、グループの代表問題を決めるための話し合いが始まると、自分の作った問題が採用されなかったこともあって、不満な様子が表情に現れ、発言の回数も少なくなっていた。これらの観察結果から、A子の場合は「話すこと」よりも「聞くこと」に課題があり、それらは常に自分の言っていることに注目し

てもらいたいというA子の欲求の表れであると判断した。そこで、第7時の「読書ゲーム」本番では、係分担を変更し、A子が班長をやることにした。さらに、前日の放課後には班長会議を行い、班長としての心構えとして「全員から意見を求めること」「全員の意見を公平に聞き調整すること」を指示した。また、「読書ゲーム」の勝敗を決定する得点の設定を、答の正解を2点、根拠の正解を3点とし、根拠を重視する話し合いが展開され、個人の考え方が大きく反映されるよう配慮した。

その結果、発言場面でも意見の調整場面でも大変意欲的な様子が見られた。また、「読書ゲーム」終了後の振り返りカード（資料2）でも「教え合うよさがわ

かった」「楽しく話し合いができた」と記した。また、自己評価カード（資料編資料9）でも「聞くこと」は3項目中Aが2個、Bが1個としている。『話し方・聞き方』のポイントを明確に示し、学習に得点を競うゲーム性を取り入れたことや得点の高い部分での話し合いを重視したことで、学習意欲が高められたと考えられる。

以上のことから、適切な話し方・聞き方について考えたり、ルールやマナーを学んだりして「読書ゲーム」を行うことを通して、相互に交流するためのコミュニケーション能力を身に付け、作品について積極的に話し合うための意欲が高まったと考察できる。

b グループの代表問題を決めたり、問題の答について話し合ったりするなど、意見を述べ合うための「読書ゲーム」を行ったことは、効果的な話し合い活動をする力を身に付け、作品を読み取る意欲を高めるために有効であったか

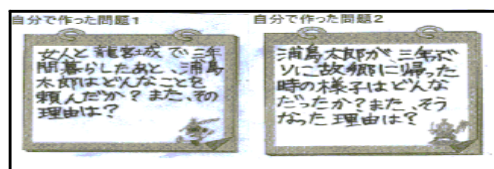
生徒は、第2時に「かぐや姫の話」と「竹取物語」の違いについて学習した（資料編資料1）。この学習で二つの話の相違点を知ることは、作品のもつ意外な面に気付くことになり、作品を読み取ることの面白さに結びつくと考えた。さらに、第3時で「読書ゲーム」の時間の制限や勝敗の決め方などを知り、ゲームに「勝つため」には効率よく読み取って自分の考えをまとめること、効果的に話し合いをしてグループの意見をまとめることの必要性を理解した。

B男は、文章の読解が得意で、文学的文章における心情の読み取りや説明的文章におけるキ

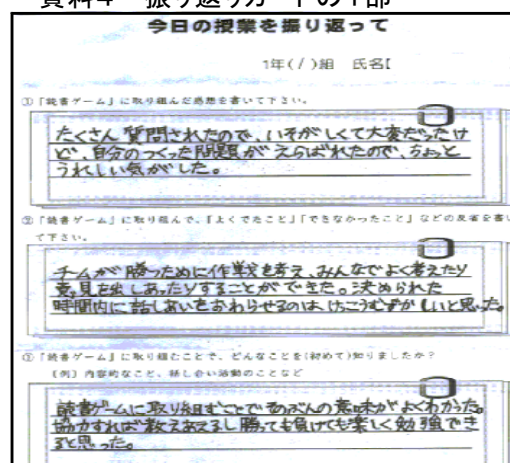
ワード探しや文章を要約することなどで優れた力を発揮しているが、授業中の発言は少ない。第4時に教師の作った例題を用いて、「答えだけでなく、その根拠を必要とすること」「答えは古文で出し、根拠はふだん使っている言葉で出すこと」「話の展開が意外な部分に着目すること」の3点を問題作りのポイントとして示した。

観察の結果、B男は問題作りのポイントをいち早く理解し、一人が2問作成の学習課題に対して4問を作り出していた。B男の作った問題は、上記の問題作りのポイントを十分に満たし

資料3 B男作成の問題



資料4 振り返りカードの1部



ており、グループでの話合いが始まると、仲間からも問題の質の高さが認められ(資料3)、問題の作り方や目の付けどころ、答えや理由の出し方など様々な質問を受けていた。さらに、他の仲間の作った問題に対して質問したり、「ゲームに勝つためにはどの問題がよいか」という班長の問いかけに対して意見を述べたりするなど、これまでの授業にはなかった取組が見られた。授業後の振り返りカード(資料4)でも「たくさん質問されたので、大変だったけどうれしい気がした」「勝つために、よく考えたり意見を出し合ったりすることができた」と記している。B男の場合、グループ内での仲間からの働きかけに触発されたといえるが、この取組を常時のものへと高めていきたいと考える。

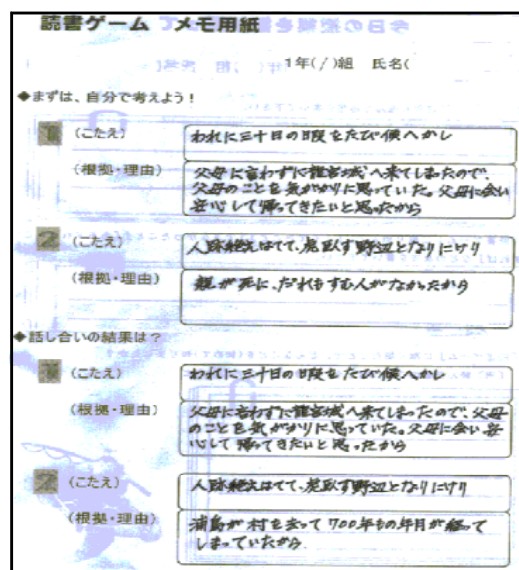
以上のことから、グループの代表問題を決め、問題の答えについて話し合うなど、意見を述べ合うための「読書ゲーム」を行ったことは、効果的な話し合い活動をする力を身に付け、作品を読み取る意欲を高めるために有効であったと考察できる。

c 古典作品の意外な面に着目し、「読書ゲーム」で興味・関心に基づいた問題作りを行ったことは、自他の意見を深め合う力を身に付け、考える意欲を高めるために有効であったか

生徒は、第1時に幼児期に読んだ「かぐや姫」と「竹取物語」とを比べることで、その違いを知り作品のもつ意外な面に触れた。ここで抱いた、「本当の話はどうなっているのか」という探求心は、作品を積極的に読む態度に結びついていった。また、第3時に教師が作成した例題を提示することで、問題作りの目の付けどころを知った。さらに、第5時に新しい作品となる「御伽草子」(浦島太郎)を読むことで、「竹取物語」以上に興味・関心を持ちながら作品を読み、問題を作成していた。

C男は、日ごろから積極的な発言が多く見られ、授業で話し合い活動を取り入れると、率先して司会や班長を希望するが、C男に「多面的に考え、意見を深め合う力」を身に付けさせたい思いがあったので、今回は一班員として「読

資料5 読書ゲームメモ



書ゲーム」に参加するよう促した。

第4時の「竹取物語」による「読書ゲーム」リハーサルでは、C男に限らず全体的に単発的な意見が多く、仲間からの投げかけや質問に対応できない場面が多く見られた。そこで、そのための支援として「グループの意見を一つにまとめること」「答えの根拠が大事だが、意見をまとめる時も根拠が大事であること」の2点を強調した。

第7時の「浦島太郎」による「読書ゲーム」では、仲間の発言にうなずいたり、「へえー」「あっ、そうか」など感嘆の声をあげ、積極的に発言しながらも仲間の意見を受容する様子が見られた。授業中のメモ(資料5)でも、当初第2問を間違っていたが、グループ内の相談を経て、答の根拠を変更した。また、振り返りカードにも、「話し合ってお互いに助け合うことができた」「自分が読み落としていたことを教えてもらえた」と記した。

以上のことから、古典作品のもつ意外な面に着目し、「読書ゲーム」で興味・関心に基づいた問題作りを行ったことは、自他の意見を深め合う力を身に付け、考える意欲を高めるために有効であったと考察できる。

Ⅶ 研究のまとめと今後の課題

- 古典の学習に「読書ゲーム」を取り入れることにより、生徒は興味・関心をもち、楽しみながら作品を読み味わう学習活動を展開した。特に、問題作りの場面では、今まで知らなかった意外な部分に着目して問題作りをすることで、作品の面白さやそこに描かれている普遍的な価値観に触れることができた。また、ルール(答えは古文、根拠は自分の言葉で)を守りながら、ゲームに勝つための問題作りに取り組んだことから、古文特有の言い回しに触れ、古語の意味を深く考えたり、現代語との比較をしたりする試みがあった。グループで相談する場面では、課題解決に向かって他の生徒の考えを聞き、気付かなかったことや読み落としていたことを教え合うことで、読み取りを深め、より詳しく内容を理解することにつながった。
- 「読書ゲーム」は、生徒が作品を読み取り、自分の考えと仲間の考えを比べながら、教え合い協力し合ってよりよい考えを見出す活動である。生徒は、古典に対して『難しい』という印象をもっているが、「読書ゲーム」への取組を通して、「ゲーム性があること」「仲間に相談できること」の二つの理由から、大きな抵抗感をもたずに取り組んでいた。また、基本的な確認事項として話し合いには自分の意見が必要であることを支援し、「読書ゲーム」に取り組んだが、適切な話し方・聞き方を習得し、意見を述べ合いながら受容的な雰囲気のできたので、時間を守りながら効果的に話し合ったり、答の確認場面で納得がいくまで話し合ったりするなど、意見を深め合うための活動が多く見られた。このことから、「国語に対する認識」を育てる上で、古典学習に「読書ゲーム」を取り入れたことは有効であったと考える。
- 「読書ゲーム」では、根拠を明らかにした問題の内容が、ゲームの成否を決定する大きなポイントである。授業実践では、問題作りの際に出した支援が徹底せず、授業時間内に完成しなかったグループがあった。第4時と第7時の「読書ゲーム」の授業では、ゲストティーチャーを含めた3名での指導態勢をとった。しかし、問題作りの活動においては、複数での指導態勢を取ることで、個に応じた指導を取り入れることが望ましいと考える。

〈主な参考文献〉

- ・有元 秀文 著 「読書へのアニメーション 入門」 学研(2002)