

群 教 ゼ	G01 - 02
	平16.221集

論理的に話す子供を育てる国語科指導の工夫 - 言葉ゲームを取り入れて -

特別研修員 吉田 千恵子 (富岡市立一ノ宮小学校)

《研究の概要》

本研究は、話すこと・聞くことの学習に、言葉ゲームを取り入れて、論理的に話す子供を育てようとしたものである。具体的には、試しの言葉ゲームで言葉に興味をもったところで、言葉ゲームの問題を作ったり、その問題を出し合ったりする活動を行う。その中で、分かりやすい話の観点に目を向けて、自分の伝えたいことを筋道を立てて考え、相手や目的に応じて話すことができるようにした。

【キーワード：国語一小 話すこと・聞くこと 言葉ゲーム 論理的 相手意識 分かりやすい話】

主題設定の理由

本校の子供たちは、話をすることが好きである。休み時間や給食の時間には、友達同士で楽しそうに話したり、自分が経験した出来事を教師に進んで話したりする。しかし、言いたいことが相手にうまく伝わらず子供たちの間でトラブルが起きたり、体の調子が悪い時に、どこがどう悪いのかを教師に上手に説明できなかつたりする。授業中の発言を観察してみると、元気よく挙手するものの、自分の考えがうまくまとまらずに発言するために、発言内容がたどたどしかったり、大切なことが抜けてしまい伝えたいことが明確でなかつたりする場面が見られる。その要因として、今までの話す活動の指導場面において、子供たちが自分の言いたいことを論理的に話すことができるような支援の工夫が十分ではなかつたことが考えられる。

本校の3学年では、日直がスピーチを行う際、いつ、どこで、だれと、何を、どうした、どうなったに着目させて、論理的に話すように指導してきた。その指導を通じて、必要なことは、落とさずに話せるようになりつつある。自分が経験した出来事を、思いついたまま話すのではなく、頭の中で順序立てて話そうとするようになってきた。しかし、形式に沿って話すだけで内容が乏しいことがあるので、聞いている相手のことや何のために伝えるのかを意識して、筋道を立て、大切なことを落とさずに話す指導が必要であると考えた。

そこで、本研究では、話すこと・聞くことの学習に、言葉ゲームを取り入れたいと考えた。言葉にかかわる問題を作り、友達同士で解き合うゲームである。子供たちは、ゲームという活動を行う中で、分かりやすい話について知り、言葉についてもっと話したい、聞きたいと考え、意欲的な態度で話す活動に取り組めると思われる。問題作りでは、活動のねらいを明らかにして問題を作ることで、順序を表す言葉や重要語句を使い、筋道が通り大切なことを網羅した話を組み立てることができるであろう。また、問題を出し合うことで、問題を解いてくれる相手、つまり話を聞いてくれる相手を意識して話すことができるようになると思える。

以上により、話すこと・聞くことの学習において、相手意識や目的意識を高める言葉ゲームを取り入れることが、論理的に話す子供を育てるために有効であると考え、本主題を設定した。

研究のねらい

話すこと・聞くことの学習において、相手意識や目的意識を高める言葉ゲームを取り入れる

ことが、論理的に話す子供を育てるために有効であることを、実践を通して明らかにする。

研究の見通し

- 1 知る場において、話を聞き比べるようにして試しの言葉ゲームを行えば、ゲームの楽しさを実感しながら分かりやすい話について知るようになり、言葉について考えてみようという気持ちが育つであろう。
- 2 追求する場において、ねらいを明らかにして言葉ゲームの問題作りを行えば、筋道を立てて問題を考えるようになり、言いたいことが分かる話を組み立てる力が育つであろう。
- 3 まとめる場において、めあてをもって言葉ゲームの問題を出し合えば、友達に自分の思いが正確に伝わるように話そうと意識するようになり、相手や目的に応じた話をする力が育つであろう。

研究の内容と方法

1 研究の内容

(1) 論理的に話す子供とは

論理的に話すとは、相手や目的に応じ、筋道を立てて大切なことを落とさずに話すことであると考える。小学校中学年においては、具体的な相手や目的を特に意識できるよう支援する必要がある。～に～を伝えたいという思いを大切に、どんな順序で言うか、結論を先に言うか後に言うか、自分の思いをどこに入れるか、どのように理由を言うか、と自分の気持ちを伝えるのにふさわしい表現方法を選択して話すようにしていく。その際、自分の思いを自分の言葉で表すことを大切に、自分の言葉を活用して相手に分かるように表現できる子供を育てていきたい。

(2) 言葉ゲームを取り入れるとは

言葉ゲームとは、言葉にかかわる問題を作り、友達に分かるように問題を出して、互いに解き合う活動である。この活動を行うことにより、言葉に興味をもち、筋道を立てて話の内容を考え、相手や目的に応じて話をする力が育つと考えられる。

初めに、試しのゲームを行う。二つの対照的な話を聞き比べてゲームを行い、分かりやすい話について知る。楽しく活動を行ったところで、「新しい言葉ゲームを作って、友達と問題を出し合おう。」と投げかける。子供たちは、言葉に興味をもち、自分も問題を作って友達に出してみたいと、言葉について考えることに意欲を示すであろう。

次に、問題を作る。グループごとに、どんな問題にするかを話し合う。子供たちは、辞書を引いたり、知っている言葉を組み合わせたりして多くの言葉に触れながら、問題を考えていくであろう。問題が決まったら、ゲームの進め方をどうするか、どんなルールにするかを話し合う。その際、分かりやすい話の観点のどこに目を向けるかというねらいを明らかにして、順序を表す言葉や重要語句を使ったり、ヒントの出し方を考えたりして問題を作る。さらに、自分の思いをどこにどのように入れようかと考える活動を行う。子供たちは、筋道を立てて問題を考えるようになり、言いたいことが分かる話を組み立てることができるであろう。

最後に、問題を出し合う。分かりやすい話の観点に目を向けてグループごとに問題を出し、皆で解いていく。子供たちは友達にゲームのやり方を理解してもらおうと意識し、分かりやすい言葉で話のつなぎ方を工夫して説明するであろう。また、疑問点を質問し合う活動を行った

り、ゲームに取りかかる友達の様子を見たり、友達の問題の出し方を聞いたりして、自分の話し方を振り返る。友達の話を中心に聞くことで、自分の話し方の良い点と改善点を見つめ、自分の思いを正確に伝えようと、相手や目的に応じて話をするようになって考えられる。

2 研究の方法

研究の見通しに基づき、次のような方法で授業を行い、検証する。

(1) 授業実践計画

対象	富岡市立一ノ宮小学校3年2組36名	期間	平成16年10月下旬(10時間)	単元名	道あん内をしよう
抽出児童 A男	授業中、なかなか自分から発言することがない。日直のスピーチでは、次に何を言ったらよいか分からず戸惑ってしまったり、自分の気持ちを詳しく話せなかったりする場面が見られる。これらのことから、「分かりやすい話についての理解が十分ではなく、話すことへの自信がもてていない。」「相手に分かってもらうように話そうという意識が薄い。」という課題が考えられる。そこで、試しの言葉ゲームでは、分かりやすい話の観念に気付くよう、対照的な話し方を提示して筋道を立てて話すことよさに触れたい。言葉ゲームの問題作りでは、筋道を立てて問題が作れるよう、問題作りのねらいや順序を表す言葉、重要語句について助言したい。言葉ゲームの問題の出し合いでは、分かりやすい話の観念のどこに目を向けたらよいか具体的に助言したり、今までの準備や練習のことを認めて励ましたりして、自信をもって分かりやすく話せるようにしたい。				

(2) 検証計画

見通し	検証場所	検証の観念	検証方法
見通し1	知る場	二つの対照的な話を聞き比べて試しの言葉ゲームを行うことは、分かりやすい話の大切な観念を知り、言葉について考えてみようという気持ちを育てるために有効であったか。	・試しのゲームを行っている様子や、ゲーム後の分かりやすい話に対する意識の変化を分析する。
見通し2	追求する場	分かりやすい話の観念に目を向けて言葉ゲームの問題作りを行うことは、筋道を立てて問題を考え、ゲームの分かりやすい説明を組み立てる力を育てるために有効であったか。	・問題作りの話し合いの様子を観察する。 ・問題作りの説明の文章を分析する。
見通し3	まとめる場	分かりやすい話の観念に目を向けて言葉ゲームの問題を出し合うことは、友達に自分の思いが正確に伝わるようにゲームの説明をしようという意識し、相手や目的に応じた話をする力を育てるために有効であったか。	・問題を出す時の話し方や相手に応じた話のやりとりを観察し分析する。 ・ゲームをした後の感想を分析する。

研究の展開

1 本単元で育てたい言語能力 話の中心が伝わるように筋道を立てて話す力

2 単元名 道あん内をしよう

3 単元の考察

本単元は、ゲームを楽しみながら、話の内容が伝わるように筋道立てて話したり聞いたりする学習である。まず、絵地図をもとに道案内の仕方をシミュレーションする。目的にたどり着けなかった原因などについて話す側と聞く側のそれぞれの立場から考え、相手に分かるように順序よく話すことの大切さをとらえることができる。次に、地図を使って、道案内の練習を試みる。学校の周りを、この地域を知らない人に道案内するという設定で行う。現実味のある練習となり、子供たちは興味をもって取り組めると考える。

そして、これらの学習をふまえ、「今度は、言葉の道案内をしよう。」と投げかけ、言葉ゲームを行う。道案内をするという提示により、子供たちは、聞いている人に分かりやすく話さなければならないという学習の目的が明確になり、一層意欲的に学習に取り組めると考える。言葉にかかわる問題を作り、友達に問題を出して、互いに解き合う活動であるため、子供たちは、問題を解いてもらう相手を強く意識し、分かってもらえるように話したいと目的意識をもつことができる。さらに、多くの言葉に触れ活用していくことで語彙を増やし、自分の思

いを伝えるために自分の言葉で話すことができると考える。

4 目標・評価規準

目標	筋道を立てて考え、聞き手に自分の思いが伝わる話をする。		
評価規準	国語への関心・意欲・態度	話すこと・聞くこと	言語事項
	言葉に興味をもち、聞き手に自分の思いが伝わる話をしようとしている。	話の中心が聞き手に分かるように筋道を立てて話したり、話の中心を考えながら聞いたりしている。	相手に応じた適切な言葉遣いや文と文とのつながりに注意して、話したり聞いたりしている。

5 指導と評価の計画(全10時間)

過程	主な学習活動	時間	学習への支援	評価規準		
				国語への関心・意欲・態度	話すこと・聞くこと	言語事項
見通し1	<p>試しの言葉ゲームを行い、分かりやすい話について考える。</p> <p>分かりやすい話をするための大切な観点を整理する。</p>	4	<p>・分かりやすい話の観点を対照的に話をして比べてたり、くふうが話すにはどうか考えたりする活動を促す。</p>	<p>分かりやすい話について気付いたことを自分なりにまとめている。</p> <p>(十分満足とするキーワード) ・多様な観点から。</p> <p>(努力を要する状況への方策) ・考えるきっかけと児童の考えを紹介する。</p>	<p>分かりやすい話について考え、書き出している。</p> <p>(十分満足とするキーワード) ・整理して話す、順序よく話すなど。</p> <p>(努力を要する状況への方策) ・対照的な話し方を用意し出しを思い出せるよう助言する。</p>	<p>声の大きさ、速さ、間の取り方等、適切な言葉遣いに気付いている。</p> <p>(十分満足とするキーワード) ・具体的に記述し、発表している。</p> <p>(努力を要する状況への方策) ・伝わらない理由が考えられるよう具体的な観点を助言する。</p>
見通し2	グループごと言葉ゲームの問題作りを行う。	3	<p>・筋道を立てて問題を製作し、グループごとに問題作りを始めるよう促す。</p>	<p>問題作りのねらいを意識して話し合いに参加している。</p> <p>(十分満足とするキーワード) ・協力し合いながら、ねらいに沿って。</p> <p>(努力を要する状況への方策) ・話し合いの柱を確認して自分の思いを皆に伝えるよう助言する。</p>	<p>問題のやり方が伝わるよう、筋道を作っている。</p> <p>(十分満足とするキーワード) ・順序よく、筋道を立てて、相手に応じて。</p> <p>(努力を要する状況への方策) ・筋道を立てて問題が作れるよう、ねらいや順序を表す言葉を助言する。</p>	<p>文と文とのつながりを考えながら、問題を作っている。</p> <p>(十分満足とするキーワード) ・主語と述語との関係、指示語、接続語。</p> <p>(努力を要する状況への方策) ・文と文のつながりに注意して問題が作れるよう、具体的に助言する。</p>
見通し3	言葉ゲームの問題を出し合う。	2	<p>・相手に応じて話せるよう、分かりやすい話の観点を互いに聞いて、友達の反応を見たり、疑問点を質問し合ったりする活動を促す。</p>	<p>分かりやすい話の観点に基づいて、友達にゲームのやり方が分かるように話そうとしている。</p> <p>(十分満足とするキーワード) ・友達の反応を気にかけながら。</p> <p>(努力を要する状況への方策) ・意欲をもって活動に取り組めるよう、友達の反応に目を向けて話すことの大切さを助言する。</p>	<p>分かりやすい話の観点を取り入れ、話したり聞いたりしている。</p> <p>(十分満足とするキーワード) ・筋道を立てて、声の大きさ、速さ、間、相手に応じて。</p> <p>(努力を要する状況への方策) ・分かりやすい話の観点に目を向けたことを認め、その観点を効果的に生かせるよう、グループで助言し合う活動を行っていく。</p>	<p>分かりやすい話の観点の中で、声の大きさや速さ、間など適切な言葉遣いに注意して話したり聞いたりしている。</p> <p>(十分満足とするキーワード) ・話の目的や相手に応じた言葉遣い。</p> <p>(努力を要する状況への方策) ・適切な言葉遣いに注意して話せるよう、個の状況に応じて「どのくらいの声を出せば友達に聞こえるか。」等、具体的に助言する。</p>

研究の結果と考察

1 二つの対照的な話を聞き比べて試しの言葉ゲームを行うことは、分かりやすい話の大切な観点について知り、言葉について考えてみようという気持ちを育てるために有効であったか

児童が、分かりやすい話について知ってみようという気持ちをもつために、まず、伝言ゲームを行った。「要点がまとまっている文章 要点がまとまっていないだらだらとした文章」で行ったところ、の方が、分かりやすいと気付けた。次に、目的や相手に応じて話すことに

について考えるために、児童全員が知っているゲームのやり方を、資料を提示しながら丁寧に詳しく説明し始めたところ、「このゲームのやり方は知っているよ。もう説明はいいよ。早くゲームをしよう。」という声が挙がった。続いて、新しいゲームのやり方を、簡単に説明してゲームを始めようとしたところ、「このゲームは初めてで、やり方が分からないよ。もっと詳しく説明してほしい。」という声が挙がった。

資料1 分かりやすい話の観点

相手や伝えたいことに合わせて話す
順じよを表す言葉を入れる
短く分かりやすい文章にする
顔(目)を見て話す
聞きやすい声の大きさで話す
ちょうどよい速さで間をあけて話す
ていねいな言葉づかいで話す

A男は、伝言ゲームでは、の文章は「。」が少なく分かりにくいと発言できた。知っているゲームでは、「そんなに詳しく説明しなくていいよ。もう知っているよ。」と言い、新しいゲームでは、「初めてで何をしたいか分からないよ。」という戸惑いの反応をし、ゲームに積極的にかかわっている様子が見取れた。「どんな話だと分かりやすい？」の問いかけの時には、学習プリントに、「短い文で話す。」「皆が知っていることは簡単に、知らないことは詳しく話す。」と書いていた。「分かりやすい話の大切なことが分かったかな。」という教師の問いかけには大きくうなずき、自分たちでまとめた分かりやすい話の7観点(資料1)を、プリントにしっかり書き込んでいた。

これらのことから、二つの対照的な話を聞き比べて試しの言葉ゲームを行うことは、分かりやすい話の大切な観点を知り、言葉への興味をもったと考えられる。

2 分かりやすい話の観点に目を向けて言葉ゲームの問題作りを行うことは、筋道を立てて問題を考え、ゲームの分かりやすい説明を組み立てる力を育てるために有効であったか

グループごとに言葉ゲームの問題を作り、ゲームの説明や発表の仕方考える活動を行った。

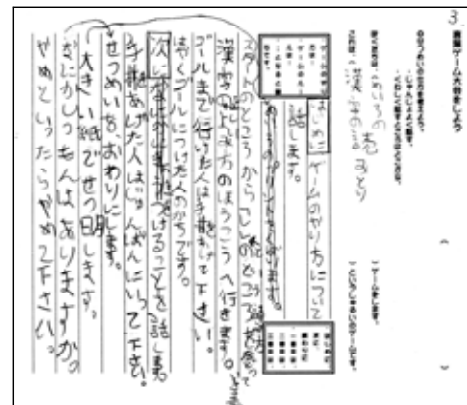
資料2 話し合いの様子

ゲームの説明を考える場面では、各自で説明の文章を考え、それを持ち寄りグループで話し合ってよりよい説明にしていっていった。その際、分かりやすい話の7観点に目を向けて、各自の説明を検討していったところ、「はじめにという言葉はあるけれど、『次に』がないから、入れた方がいいよね。」「『。』が少なくて分かりづらいね。もっと『。』を増やさなくっちゃ。」と順序を表す言葉や句読点を付け加えることができた。聞いている相手がよく分かるように、説明の資料を準備することもできた(資料2)。

ア：ここがよく分からないよ。説明を聞いていても何のことだか分からない…。問題のプリントを先に配るといいんじゃない？
イ：でも、それじゃあ問題が見えちゃってつまらないよ。例を見せる方がいいよ。
ウ：うん、大きい紙に例を書いて、迷路の進み方を説明するようにしよう。

資料3 A男の原稿

A男は、漢字の読み方を考えさせる迷路の問題を作った。分かりやすい話の観点をじっと見た後で、はじめに、次にという順序を表す言葉を使って、説明の仕方考えることができた。また、ゲームのやり方と、ゲームで気を付けてほしいことの2項目に整理して説明を考えていた。友達と話し合った後には、「よく分かるように大きい紙で説明しよう。」と例示する資料を準備したり、「聞いている人が分かったかどうか聞いてみよう。」と言って、質問があるかどうかを確認する言葉を付け加えたりして



いた。問題を解いてくれる相手のことを考えて、説明の文章を改善することができた(資料3)。

以上のことから、分かりやすい話の観点に目を向けて言葉ゲームの問題作りを行うことは、

筋道を立てて問題を考えるようになり、ゲームの分かりやすい説明を組み立てる力を育てるために有効であったと考える。

3 分かりやすい話の観点に目を向けて言葉ゲームの問題を出し合うことは、友達に自分の思いが正確に伝わるようにゲームの説明をしようと意識し、相手や目的に応じた話をする力を育てるために有効であったか

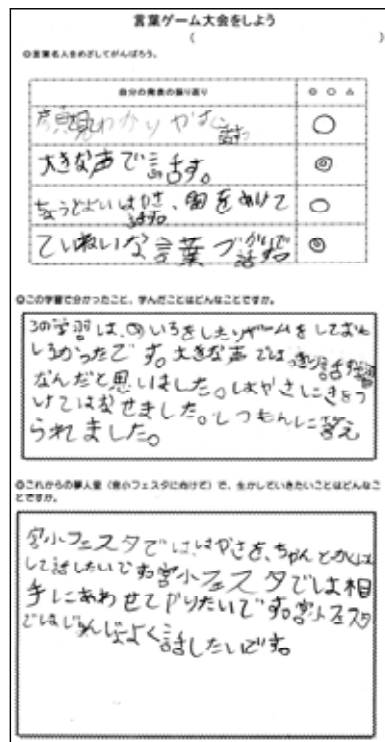
グループごとに、自分たちで作った言葉ゲームの問題を出して、お互いに解き合う活動を行った。一人一人の話す活動を十分に行うために、2部屋に分け少人数で学習した。

問題を出す時には、子供たちは、原稿は見ずに友達の顔を見て、友達を意識して話すことができた。「自分たちが順序よく話せて、友達も分かりやすいようにって考えたんだ。」と言って、グループの子同士で、説明の分担を工夫して話している姿も見られた。友達の質問には、自分の言葉で分かってくれるまで話そうとしていた。振り返りカードには、「大きな声で順序よく話すと、皆が分かりやすく聞けるんだな。」「相手に合わせて話さない大変。」「分かりやすく話せると、すっきりするんだなと思いました。」「私はこの勉強をしたら、友達や家族に話す時、だんだん順序を気にしたり間をあけて話すようになってきました。」など、この学習で学んだことを書き込んでいた。

A男は、友達の方を見て、ゲームのやり方が分かるようにしっかりした声で話すことができた。「できた問題は持って行くのですか。」という質問には「僕たちが見に行くので、待っていて下さい。」と、自信をもって答えることができた。振り返りカードには、「質問に答えられました。宮小フェスタでは、速さを確認して、相手に合わせて、順序よく話したいです。」と書いていた(資料4)。

以上のことから、分かりやすい話の観点に目を向けて言葉ゲームの問題を出し合うことは、友達に自分の思いが正確に伝わるようにゲームの説明をしようと意識するようになり、相手や目的に応じた話をする力を育てるために有効であったと考える。

資料4 A男の振り返りカード



研究のまとめと今後の課題

言葉ゲームを取り入れたことにより、児童が、順序を考えながら聞き手を意識して話すことができるようになり、分かりやすい話の観点から自分の話を改善していくことができた。このことから、相手意識や目的意識を高める言葉ゲームを取り入れたことは、論理的に話すことができる子供を育てるために有効であったと考える。

言葉ゲームの問題作りは、子供たちの経験の中から生まれるものである。言葉の環境を整え、子供たちが言葉に興味をもって過ごせるようにしておく必要がある。また、問題を新たに作るか既成の物を使用するかは個人差に応じて選択し、説明を考えることに力を入れられるようにしたい。

<参考文献>

- ・つくば言語技術教育研究所 著 『ロジカルコミュニケーション』 合同出版(2004)