

# ことばの学び

a new way of learning Japanese

別冊 No.11

特集 国語教室と実社会をつなぐ  
言語活動

◆目次

授業アイデア①	1年生	論理でせまるか、感情にうったえるか——	討論ゲーム	.....	p.2
授業アイデア②	2年生	「小さな手袋」を使って——	仮想ミーティング	.....	p.5
授業アイデア③	2年生	「小さな手袋」を使って——	なりきり手紙	.....	p.8

## ソーシャルスキルとしての言語活動

今年には国政選挙が行われたこともあり、演説や討論会の様子を、実物に接したりテレビを通して見聞きした中学生も多かったことでしょう。選挙演説にしても党首討論会にしても、学習指導要領に示された「話すこと・聞くこと」の「言語活動例」の実社会版にほかなりません。

こうした大人たちの実の場におけるスピーチや対話や討論は、それらを学ぶ子どもたちにとってかっこうのモデルとなるものでしょう。「よい例」ばかりではありませんが、学校教育における「話すこと・聞くこと」領域の学習の大切さ、ならびにその難しさを再確認させられるものでもあったと思います。

\*

学校教育で行う言語活動は、「生きる力」をささえるものとして「実社会に出て現実の生活面で活用することができる力」を養うものとして（それが間接的なものであったとしても）想定して組織されます。文化祭などの学校行事のための話し合いなど、現実の生活に即した言語活動が大切なことは言うまでもありません。

しかし、実社会につながるということは、現実にはありえないフィクションな場を設定した言語活動を否定するものでもありません。

シミュレーションやフィクション、あるいはゲームという場合は、「自分」と「意見」を切り離すことによって生身の自己をむき出しにせず生徒一人一人が話しやすい環境を生み出し、楽しくのびのびと学べるという長所を持つっており、これらを形成する能力は実社会においても大切なソーシャルスキルとしてとらえられてきています。

\*

今回は、実社会において実際に行われているコミュニケーション活動を切り出した、仮想的あるいはゲーム的な表現活動——「理性」と「感性」を対比的に焦点化して討論を楽しむながら学ぶ「討論ゲーム（ミニディベート）」と、小説に入れる挿絵をめぐる編集者とイラストレーターとの対話を想定した「仮想ミーティング（ロールプレイ）」、同じく小説の登場人物やその周辺人物になりかわってそれぞれの心境を想像・推論して手紙という形に表現する「なりきり手紙」——をご紹介します。

\*

それぞれの「話すこと・聞くこと」教材や「読むこと」教材において設定される「つけるべき力」を習得し活用する手立ての一つとして、これらの言語活動をご実践・ご活用いただけましたら幸いです。

## ◆論理でせまるか、感情にうったえるか

実社会では、相手を説得するとき、「論理でせまる」だけでなく、「感情にうったえる」だけでなく、両者を組み合わせながら表現しています。今回は表現のしかたとして、あえてどちらかに極端にかたよった表現をゲームとして楽しみながら、体験する場をつくり、それぞれの特性を学ぶことを目的とした言語活動をご提案します。

### 授業アイデア① 討論ゲーム

#### ●学習の流れ

##### ①テーマを決める

討論するテーマを決めます。二チームか三チームにわかれて討論できるようなテーマを設定します。

##### ★テーマ例

☆気持ちや相手に伝えるならどの手段がいいか  
電話派 VS 手紙派 VS メール派  
☆一か月同じものを食べ続けるならどっちがいいか  
サンドイッチ派 VS おにぎり派

##### ☆球技大会の種目は何がいいか

バレーボール派 VS ソフトボール派  
VS 大玉ころがし派

##### ☆チョコレートのCMに起用するならどちらの作品の登場人物がいいか

「空中ブランコ乗りのキキ」 VS 「竹取物語」

##### ②ゲームの準備をする

チームの編成、プレイヤーの選出、係の選出、道具の準備、会場設営をします。

##### ●係の選出

司会（1〜2名）、タイムキーパー（2名）、審判団（3〜7名）

##### ●チームの編成、プレイヤーの選出

テーマにしたがって、チーム（プレイヤー）を決めます。

テーマ…遠足に行くならどこがいいか

チーム…山チーム 2〜3名

海チーム 2〜3名

遊園地チーム 2〜3名

##### ●準備物

ストップウォッチ、テーマ名のプレート（掲示用）  
チーム名のプレート（掲示用）、審判用スコアシート  
とスコアボード（掲示用）

「ここがポイント↓」

「論理カード」と「感情カード」を各3枚用意

※くじ引きのようにひける工夫をしておきます。

##### ●スコアシート・スコアボード

10点満点で評価できるようなシートを作ります。審判全員の合計点はそのチームの得点になります。

### ③ 討論ゲームを行う

一回の所要時間は約二〇分です。手順やルールを理解するために、まず試しに一度行い、やり方をつかんだら、テーマ、チーム、係などを変えて、数セット行います。ポイントは討論を「楽しみながら」行うことです。

#### ★ルール

☆「論理カード」を引き当てたチームは、自分たちの主張を徹底的に「論理的」に行います。  
☆「感情カード」を引き当てたチームは、自分たちの主張を徹底的に「感情にうったえる」方法で行います。

#### プロローグ 4分

#### ●主張スタイルの決定 ・ 1分

司会者は、チームの代表者を集めて、スピーチの順序を決めます。代表者は、「論理カード」「感情カード」をひいて、そのチームがどちらの方法で主張するかを決定します。決定結果は全員がわかるように開示します。

#### ●作戦タイム1 ・ 3分

各チームは主張のスピーチをだれが、どのように行うかを相談します。プレイヤー以外の人も「もし自分が主張する立場だったらどうするか」を考えます。

#### 第1ラウンド 7分

#### ●「山チーム」の主張 ・ 1分

#### ●「海チーム」の主張 ・ 1分

#### ●「遊園地チーム」の主張 ・ 1分

#### ●質問タイム ・ 2分

フロアから、両チームに聞きたいことを質問します。司会者は「質問がかたよらない」「一人の人が長い時間を使わない」ように気を付けて進行します。制限時間を設けてもよいでしょう。

#### ●作戦タイム2 ・ 2分

・ 対戦チームの主張やフロアからの質問を受けて、第2ラウンドのスピーチをチームごとに相談します。  
・ 審判団は、一人ずつ自分のスコアシートに点数を書き込みます。気づいたことをコメント欄にメモしておきます。  
・ フロアの人も、周りの人とそれまでの対戦について話し合います。個人のスコアシートに記入する時間にしてよいでしょう。

※平成 24 年度版 中学校国語教科書「中学生の国語」  
1 年生 p.108 の「討論ゲームをしよう」を合わせて  
ご参照ください。

第 2 ラウンド 3 分

●「山チーム」の 2 回目の主張 ・ 1 分

●「海チーム」の 2 回目の主張 ・ 1 分

●「遊園地チーム」の 2 回目の主張 ・ 1 分

エンディング 5 分

●評価タイム ・ 1 分

審判団の人は、第 2 ラウンドの点数とコメント、合計点を自分のスコアシートに記入し、ジャッジに備えて、スコアボードを用意しておきます。  
プレイヤーやフロアの人にも、「よかった点」「難しかった点」「気づいた点」などをメモして、討論を評価しておきます。

●ジャッジ ・ 1 分

司会の進行に従って、審判団は、全員が見えるように自分のスコアボードで示します。司会者は集計して、勝負の判定を発表します。

●コメントタイム ・ 3 分

司会の進行で、審判が自分の採点（評価）について発表します。フロアの人や各チームのプレイヤーからもコメントを募ります。

④ゲームを振り返る

次の観点について討論ゲームを行ってみて気づいたことを話し合います。

☆日常の会話や公開討論会などにおける

・「論理にせまること」のプラス面とマイナス面

・「感情にうったえること」のプラス面とマイナス面

☆「理想的な討論のあり方」とは



## ◆ 仮想ミーティング

小説や物語、短歌や詩を絵に表わすという活動にアレンジを加えて、自分で描くのではなく、プロのイラストレーターに「依頼する」という設定としています。自分の考えを相手に適切に伝える学習であるのと同時に、「自分の作品解釈をイラストレーターに伝える」ことを通して、「小さな手袋」の読みを深めていく学習でもあります。

### 授業アイデア② 小さな手袋

あなたがイラストレーターに挿絵を3点描いてもらおうとしたら、

Q 1 .. どの場面を選びますか？

Q 2 .. どのようなタッチのイラストレーターに、  
どのように依頼しますか？

---

#### ◆ 補助発問(Q 1)

まずはグループで話し合って、3つの場面をどのように選ぶか、アイデアを出し合ってみましょう。その場면을絵にする時の、絵の雰囲気もイメージし合ってみましょう。

#### ◆ 補助発問(Q 2)

実際にイラストレーターの人に依頼するとしたら、あなたの思いや考えをどのようにして伝えますか？ イラストレーター役の人を前にして、2人1組になってロールプレイングをしてみましょう。

◆回答例…

補助発問Q1【選んだ場面】

●Aさん

- ・第1の場面…街の風景を俯瞰図で描く。武蔵野の面影を残した雑木林とシホの暮らす家を対照的に。
- ・第2の場面…シホとおばあちゃんの指切りげんまんのアップ。周囲の色は11月の秋の色。
- ・第3の場面…3年半後、「私（＝シホの父）」が机に向かつて執筆している姿。

●Bさん

- ・第1の場面…小学3年生のシホと年老いた妖精の対面の様子。雑木林の中で不思議な感じを醸し出すイメージ。
- ・第2の場面…シホが祖父のお葬式に参列し、暗くなっているところ。うつむいている姿。ベースカラーは黒。
- ・第3の場面…シホが、おばあさんからのプレゼントの小さな手袋を両手に包み、顔を押しつけて泣きじゃくっている様子。

●Cさん

- ・第1の場面…妖精と出会ったことを報告してい

る場面。シホと父親と妻の3人の様子。シホは父の反応に満足して笑みを浮かべ、妻はそんなシホと父との会話をほほえましく見比べているところ。父は少し酔っている。

・第2の場面…祖父の別れの儀式でシホがうつむいている。それを陰から見つめている「私」。娘の変化に驚き、心配している。

・第3の場面…自転車の荷台からシホが、「私」に雑木林へ寄っていきたいと言っている場面。シホの顔はあえて見せないが、「私」は温かく見守る表情で。



◆対話例

補助発問Q2【ロールプレイング】

●パターン1

発注者（編集者）…

はじめまして、きょうはよろしくお願ひします。

イラストレーター…

どうも。こちらこそよろしくお願ひします。

発注者…

まずですね、主役の女の子とおばあさんが雑木

林でお話している場面を描いてほしいんです。

イラストレーター…

ええと、女の子はいくつですか？

発注者…

あつ、えーと、その場面では小学校3年です。

イラストレーター…

それで、髪型とか服装はどうしましょうかね？

だいたい季節はいつごろですか？

発注者…

ああ、そうか…。季節は秋です。髪型か…。

うーん、どうしようかな。

イラストレーター…

ボーイッシュで元気な感じな子か、おとなしく

て物静かな子なのか、髪型とか服装でだいぶイ

メージも変わってきますよね。

※以下省略

●パターン2

※挨拶省略

発注者…

今回お願ひしたのは、内海隆一郎さんの「小

さな手袋」という作品に入れる挿絵なんです

が、全部で3点お願ひしたいと思っています。画料と

納期については、のちほどご相談ということ

です、それぞれのシーンを決めていきたいと思

うのですがよろしいでしょうか。

イラストレーター…

けっこうです。私も読んできたんですが、この

お話で挿絵を3点入れるとすると、最初と最後は、

雑木林を描くことになりますか。

発注者…

いや、それだとダブリ感があるから、雑木林の

シーンは1か所にしたいんですよ。

イラストレーター…

確かにそれはありますね。タイトルが「雑木林」

ならいいかもしれませんが、それでは、まず、そ

の1か所の雑木林をどの場面にするかを決めてい

きましょうか。

発注者…

そうですね、そうしましょう。私が考えていた

のは、シホとおばあちゃんが指切りゲンマンをし

ているシーンなんです、どうでしょうか。

※以下省略

## ◆なりきり手紙

小説や物語の登場人物に手紙を書くという活動にアレンジを加えて、「だれの立場でだれに宛てた手紙を書くか」をその場の「偶然性」にゆだねることによって、作品へ向かう読みの視点を揺さぶることを想定しています。自分が思ってもみなかった組み合わせに対する新鮮な驚きや刺激によって、学習動機を活性化することもねらっています。

### 授業アイデア③ 小さな手袋

ある登場人物になりかわって、別の登場人物に宛てた手紙（あるいはその人が自分自身に宛てた手紙や日記）を創作してみましょう。

#### \*手順

グループ活動で行う場合、6人の登場人物（シホの父 シホの母 シホ おばあさん 若い修道女 中年の修道女）が裏に書かれた6枚1セットのカードをグループの数だけ作って用意しておきます。

- ① 机の中央に裏返したカードの山をセットします。
  - ② 最初の生徒が、山からカードを1枚抜いて、だれになりかわって手紙を書くかを決めます。だれに当たったかはグループのみんなにも見せましょう。
  - ③ そのカードをもとの山に戻してシャッフルします。
  - ④ もう1回カードを抜きます。そこに書かれている人が手紙の宛先となる人です。
- ※最初にひいたカードと同じカード（同じ人物）を引き当てた場合は、その人物が自分に宛てた手紙（もしくは、その人物のある日の日記）を書くことにします。
- ⑤ カードをみんなに見せたら、山に戻してシャッフルして、次の生徒の順番になります。



◆手紙例…  
【若い修道女→シホの母親】

はじめてお便りいたします。聖カペナム病院の栗木真紀と申します。

先日、お嬢さんが当病院へこられました時に窓口で最初に対応をさせていただいた者です。私はこちらに勤めはじめて日が浅く、お嬢様と宮下様のことは存じませんでしたので、私のかわりに古くからいるシスターがお相手をさせていただいたのですが、ずっとお話を横で伺っていました。

実は私の祖母も重度の認知症でした。その祖母が亡くなったのがちょうどシホちゃんと同じくらいの歳だったのものですから、シホちゃんの姿を見ていて、その時の自分がよみがえってしまいました。

シホちゃん、あの日そうとうなショックを受けた様子でしたが、その後、どうなさっているか気になってお手紙を書くことを決心した次第です。

当時の私は、やさしくて私をかわいがってくれた祖母が老いて私のこともわからなくなり、最後のほうは、見舞いに訪れた私に対して、「かつてに人の部屋にはいつてきて誰ですか、あなたは。出ていきなさい」と言われるようなことも度々あって、幼いながらもそういう、人の変わっていく姿に心が傷ついていくのを感じていました。そのやり場のない悲しさや理不尽さにどうつきあつてよいのかがわからず、当時の母に八つ当たりもしておりました。

ただただ自分がどうしていいのかわからない私は、「人間はみんな歳をとって死んでいくものなのよ」などとわかったようなことを言う母に対して、そういうことではないんだ、この人はなにも私のことをわかってないんだと、ろくに口もきかずに他人のようにふるまって、あげくのはてに家を出てしまいました。

シホちゃんが当時の私のようなひどいことをお母さんに対してするはずはないとは思いますが、たいへんおせっかいなことをしていると、この手紙を書いている今も感じています。それでも私にはお嬢様が今、たいへんに苦しい状態にあるのではないかと、自分を責める気持ちがおこっているのではないかと、いうように思えてなりません。

どうか、お母様、シホちゃんのご心配でしゅうが、私たち大人のあきらめの混じった人生論でなくさめるのでなくて、じっと見守ってあげてください。

もし、事情がゆるすのであれば、もう一度病院にいらしていただいて、シホちゃんを宮下さんに会わせてあげてください。私どものシスターがあの日お父様とシホちゃんに申し上げた通り、宮下さんはシホちゃんがだれかが認知できません。でも、言葉をかけてあげることにはできません。そのことが今のシホちゃんには大切なことのような気がします。

他人様のことによけいな口出しをしてしまいました。どうかお許しください。お嬢様が現実と向き合っ

※平成 24 年度版 中学校国語教科書「中学生の国語」  
2 年生 p.116 の「小さな手袋」を合わせてご参照  
ください。

て、苦しい状況を乗り越えて、さらなるご成長を遂げられますことを陰ながら願わせていただきます。

#### ◆補説◆

登場人物で、名前が付けられているのは、「シホ」と「宮下さん」のみで、それもフルネームではありません。この活動においては、自分のイメージに沿って架空の名前をつけるのもよいでしょう。病院名や地名などの固有名詞も、「○○病院」「××駅」「A子」などとするよりも、架空であっても固有名詞を冠するほうが手紙としてのリアリティが出ます。

固有名詞を創作するということは、手紙にリアリティをもたせる点のほか、作品交流においても、その観点の多様化という点からもぜひ取り入れたい活動です。学習者の中には、文章をうまく書くことが苦手であってもネーミングにセンスがあったり、奇想天外な名づけをしてくる生徒がいるかもしれません。

相互評価の場面では、全体の評価は低くても、どこか1点でも他者の目をひくところがあり、誉められるということが次の学習の意欲につながるという意味でも重要です。

このことは、評価する側にも当てはまります。長い文章を読み、その構造をとらえる（評価すること）が苦手な生徒でも、そこにどんな名前の人物が出てくるか、手紙を出した人や宛先の人物に「つけられた名前」を追っていくことによって、長い文章（手

紙）を評価することはできるかもしれません。

このように、文学作品をもとに、創作作品の相互交流などのコミュニケーション活動を設定する場合はとくに、いわゆる読解学習の本筋ではない観点であっても、そこに、遊戯性・ゲーム性、あるいは文字以外の表現性（便箋やハガキのバリエーションなど）を加味し、学習活動全体として、楽しめるように工夫したり、リアリティをもたせたりすることは大切です。



■清宮普美代・北川達夫

三省堂 2009 四六判 本体1500円＋税

『対話流』

―未来を生みだすコミュニケーション―

\*ビジネスコンサルタントの清宮氏は質問力の専門家。元外交官でPIISA読解力調査専門委員の北川氏と対話的発想を根幹にすえた合意形成など、社会人としての生きる力と学校教育との接続をめぐる対談です。

■高尾隆・中原淳

三省堂 2012 A5判 本体2000円＋税

『インプロする組織』

―予定調和を超え、日常をゆさぶる―

\*組織開発・経営学習論の専門家である東京大学准教授の中原氏と、演劇教育の専門家であるインプロの舞台に立つ、東京学芸大学准教授の高尾氏のコラボレーション。身体と言葉、学びとパフォーマンス、創造と共愉、計画と即興などをキーワードに、刺激的な論が展開します。

■絹川友梨

晩成書房 2002 A5判 本体3000円＋税

『インプロゲーム』

―身体表現の即興ワークショップ―

\*「シェアード・ストーリー」のほか100以上のインプロゲームがわかりやすく丁寧に紹介されています。実践のための具体的な方法や留意点とともに、「いま、ここ」の時間と空間を大切にインプロの哲学も提示されています。

■松尾睦

ダイヤモンド社 2011 A5判 本体2000円＋税

『「経験学習」入門』

―職場が生きる人が育つ―

\*筆者は神戸大学で経営学を担当する教授。「思い」と「つながり」を大切に、「挑戦し、振り返り、楽しみながら」仕事をするとともに、人は経験から多くのことを学ぶという提言がなされています。

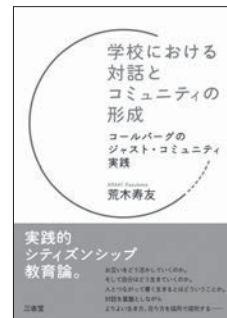
アメリカの教育学者・心理学者で道徳性発達理論の提唱者、コールバーグの「ジャスト・コミュニティ」をめぐる論考です。教育方法論を研究する立命館大学准教授の荒木氏は、ミャンマーや東北の子どもたちと対話を重ねながら、子ども参加のコミュニティ形成に尽力する実践家でもあります。

## 学校における対話と コミュニティの形成

コールバーグのジャスト・コミュニティ実践

荒木寿友

四六判 / 352 ページ / 本体 2,940 円 + 税



現役にして伝説のワークショップパー、ハーバード大学博士・上田信行氏が「学びの場づくり」の奥義を語り明かします。ナビゲーターは中原淳東京大学准教授。学習環境デザインの歴史と、学びの未来を読み解く最強のテキスト。

## プレイフル・ラーニング

ワークショップの源流と学びの未来

上田信行・中原淳

B 5 変型判 / 200 ページ / 本体 2,500 円 + 税

