国立大学法人
大阪教育大学

教員養成養成課程（国語教育講座）　井上　博文・小路口真理美
附属高等学校天王寺校舎国語科　店田　卓郎
附属天王寺中学校国語科　福西　昌平

附属天王寺型一貫教育　国語科　中高共通テーマ
「共に笑い、共に学ぶ」

はじめに

本研究は、中学校および高等学校において共通の研究テーマのもと授業実践し、大阪教育大学附属天王寺中高第68回教育研究会にて発表を行ったものである。

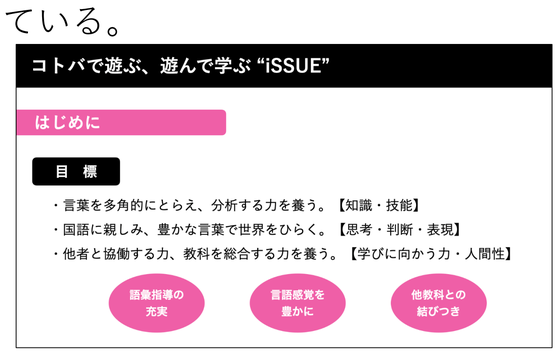
中高共通の研究テーマ「共に笑い、共に学ぶ」は、協働的な学習を通して言葉の力を育むことをねらいとしたものである。

主体的・対話的で深い学びが、他者と協働することによって実現されることを実践的に確かめる。また、そうした授業を通して、生徒も教師も共に、学びによろこびやたのしみを見出していきたいと願っている。

中学校「コトバで遊ぶ、遊んで学ぶ“iSSUE”」

本単元では、「語彙を題材としたカードゲームを製作する」というプロジェクトを用いて、協働学習を意図している。語彙を題材としたのはこうした協働学習に適していると考えるからである。なぜなら一人ひとりの理解語彙、使用語彙は重なり合う部分と、そうでない部分が必ずあることが予想されるからであり、重なりや差を確かめ合うことによって、語彙の習得機会が創出できるのではないかと考えている。

また、カードゲーム製作においては、その過程で発揮される資質や能力は多岐にわたる。様々な小さな課題をグループで発見し、主体的にかつ協働的に取り組むからこそ、やり遂げられる課題である。また、この学習では、内容上の課題に加え、ICT機器や環境上の課題、トラブルやエラーが予想されるが、そうしたことはそもそも避けられないものであるから、それらと向き合い、折り合いをつけながら、どう解決するかという態度を養うことを期待している。



授業の実際

授業は以下の流れで行われた。

第１次　導入
　第１時　語種の学習
　第２時　語彙という概念の学習,カードゲームの体験
第２次　展開
　第３時　カードの企画
　第４,５時　カード,サマリー（説明書）の製作・検討
　第６時　テスト印刷・最終稿の仕上げ
第３次　まとめ
　第７時、第８時　交流会
　第９時　学習まとめ

学習のほとんどがグループワークで進められていったが、常に言葉の問題が話題の中心となっていた。ともすれば形骸化していきがちな文法学習であるが、本授業においては、言葉遊びの中で確かに文法の概念について語り合いながら、確かめられ、応用されていく様子が見られた。

成果と課題

学習まとめとして、最後に課したレポートでは、この学習をきっかけに、言葉のさまざまな機能や側面について気付きがあるような記述が散見された。たとえば、語種の違いが与える印象の違いについて、あるいはさらに、日本語が他言語を取り込みながら運用されていくシステムについてなどである。こうしたレポートをはじめ、授業のさまざまな場面で、学習者自身が、授業で提供される内容にとどまらないことについて興味関心を広げ、深めている姿が看取された。

「語彙を題材としたカードゲーム」を社会の諸問題（issue）と結びつけることを今後の課題としたい。使用者を想定するとき、使用者を取り巻く問題を身近なこととして考え、寄り添い、解決の手段を考えられるような学習へと発展させていきたい。

4.気付き・課題など

まず、カード作成中に和語と漢語の区別が付きにくいことに最も苦労した。特に、「欺く__欺瞞__トリック」がなかなか思いつかなかった。日本に元々あった単語とそうでない単語の区別の仕方が難しいと感じた。また、外来語と英語に差があることにも驚いた。例えば英語の「horror」は、外来語で「ホラー」、漢語で「恐怖」となり英語と外来語の意味が一致する。一方、英語の「challenge」は外来語(カタカナ英語)で「チャレンジ」となるが、「challenge」は「難題・課題、～に異議を唱える」という意味になり、「チャレンジ」と意味が異なる(外来語の「チャレンジ」は英語では「trial,try」に相当する)。外来語(カタカナ英語)と英語に差異があることはこれからの英語の学習に活かしていけると思う。

課題は、特に和語・漢語の見分け方を身につけることである。

高校「生徒による授業」にチャレンジ

本単元では、文字通り「生徒による授業」を課した。あくまで「授業」であって発表ではないので、以下のことを強調して要求した。

ⅰ発問からのスタートを基調とする。その問いは自ら探し調整すること。
ⅱ授業者の口から一方的に解などを提示してしまわない。双方向的なコミュニケーションによって生徒(役の生徒)から解を引き出せるよう、導き方を工夫すること。

準備段階での負担はかなり大きく、個人レベルでできるものではない。そのため必然的に班員同士が協力し合って授業を「創って」いく状況を意図的に設定もした。恐らく彼らにとって、一つの文章をこれほどまで深く何度も読み込み、他者と討議し共有する経験はなかったと思われる。コミュニケーションや協働力といった部分にも有効に働きかけができると考えられる。

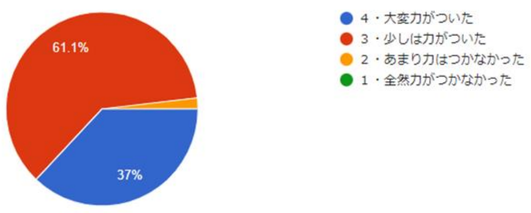
授業の実際

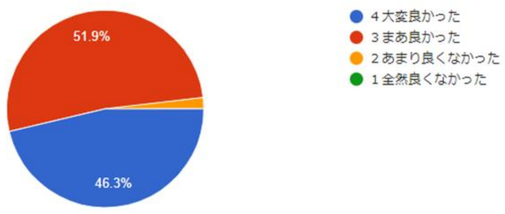
第1時　告知と本文配布 ・グループ分け
　『ミロのヴィーナス』『現代日本の開化』を扱うと告知。
　　座席表に従って５～６人×７グループに分ける。
第2時　各グループの担当作品、担当段落決定
第3時～第6時　授業準備
　『ⅰ発問、ⅱその解、ⅲその解の論理的根拠・説明』 を討議
　「生徒による授業・準備シート」毎回提出、店田による助言
第7時～第13時　実際の「生徒による授業」
　①店田から連絡など（3分）
　②生徒による授業（35～40分）
　③生徒による評価シート記入（3分）
　④店田による講評・補足（3～5分）

成果と課題

以下のような手応えを感じた。

①授業準備段階で生徒たちは授業時間外でも自分たちで集まって熱心に準備し、店田との問答を粘り強く繰り返していた。それも明るい表情で。
②実際の「生徒による授業」場面では、ディベートやジェスチャーゲームなどの活動的学習機会を取り入れるなど、工夫を凝らしていた。
③各授業後の「評価シート」を通じて、生徒同士で本文や授業展開について問答をする姿勢が見られた。
④さらに、事後アンケートでは100％近くの生徒が「この授業を通して力がついた」「この授業をやってよかった」と回答してくれていた。また、記述回答において、以下のような力がついたと回答してくれていた。
　・読解力
　・協働性、コミュニケーション力
　・伝達の工夫やプランニング力
　・問いを探し、たてる力





今後の可能性と期待

中学校「コトバで遊ぶ、遊んで学ぶ“ISSUE”」について

言葉の習得は、文字、表記法、語彙、意味用法、構文法、文章構成、表現法、文体、述べ方・語り方、等々の諸言語面とともに、知識体系を拡張・改変し、より高度化させることにつながっている。どの意味分野の語彙を学習対象とするかによって、日常生活・社会的課題のどの分野とも連関させることが可能になる。カードゲーム製作という活動を通して、言葉を掘り下げ、思考力を鍛え、コミュニケーション能力を養成する、この試みの射程は広く長い。なによりも学習を楽しめることに強みがある。

高等学校「生徒による授業チャレンジ」について

中・高ともに、グループワークの成果が教室で共有され、対話の重層構造によって、学びが深くなっている。

高等学校では、生徒自らが、テクストとの対話から導き出された問いを起点に、問題領域を設定し、ファシリテーションによって、互いに学びの足場を提供し合いながら、相互承認され、それぞれが認識を更新し、深化させている。つまり、共時的ネットワークができあがっているのである。そして、テクストと対峙することは、テクストそのものや、テクストの作者との対話という通時的ネットワークという側面も持つ。つまり、深い学びが成立しているのである。この授業のもう一つの強みは、「生徒が問いを作る」重要性に気づくなら、他の国語教室でも再現できる可能性にある。

おわりに

令和4年1月29日に行われた研究会は、オンラインでの開催であったが、多くの参会者からさまざまな観点でご意見、ご助言いただいた。これまでの実践が整理され、多角的に検証され、意義づけられたことは、本校国語科一同、今後の実践の大きな糧となっている。

大阪教育大学教員養成課程国語教育講座の井上博文先生には、急な申し出にもかかわらず、快くご助言いただき、研究会当日においても温かいご指導を賜った。心より感謝申し上げる。