

コトバで遊ぶ，遊んで学ぶ “iSSUE”

ふくにし しょうへい
福西 昌平

1. はじめに

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。ここでいう協働学習とは、グループで同じことを行うことではなく、グループで役割を明確にし、自己の責任を果たすこと、さらに自他ともに強みを活かし、弱みを補いながら学習を進めることである。語彙を題材としているのはこうした協働学習に適していると考えからである。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っていきたい。

2. 指導案

2.1. 授業概要

- 単元目標
- ・言葉を多角的にとらえ、分析する力を養う。
 - ・国語に親しみ、豊かな言葉で世界をひらく。
 - ・他者と協働する力、教科を総合する力を養う。

2.2. 単元の指導計画（全9時間＋自宅学習） *全7時間で予定していたが、機器トラブルで延長。

第1次 導入

第1時 語種の学習（10月18日）

- ・「和語」「漢語」「外来語」の理解（教育出版教科書 p. 86, 270）

第2時 語彙という概念の学習，カードゲームの体験（10月28日）

第2次 展開

第3時 カードの企画（11月4日）

- ・作成方針，役割分担などの決定
- ・Chromebook, 類語辞典などの併用
——自宅学習（本校教育実習期間中の課題）

- ・製作作業（Google スライド, Google ドキュメントを用いて共同編集）

第4, 5時 カード, サマリー（説明書）の製作・検討（11月17日, 18日）

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（12月1日, 6日）

- ・プレゼン後，製作物の実演，相互評価（評価は実演観察と Google Forms での意見聴取）

第9時 学習まとめ（12月8日）

- ・評価の集約，フィードバックを活かして成果物の再検討
- ・学びの過程を振り返り，自己評価し，レポート（自宅学習）を書く

2.3. 評価

	A	B	C
知識・技能	語種や語彙について知識として理解するとともに、自らの表現に活かせる。	語種や語彙について知識として理解している。	語種や語彙に対する理解に乏しい。語感の違いを感じ取れない。
思考・判断・表現	言葉を多角的にとらえ、適切な言葉について検討することができる。また、さまざまな場面で言葉に対して繊細に感じ取り、表現することができる。	言葉を多角的にとらえ、適切な言葉について検討することができる。	言葉に対する捉え方が偏っていたり、そのことについて意義を見出せなかったりしている。
学びに向かう力、人間性等	言葉に親しみ、楽しみながら、自他の役割を理解し、協働的に学習に取り組んでいる。加えて、成果物の質を追求する姿勢がある。	言葉に親しみ、楽しみながら、自他の役割を理解し、協働的に学習に取り組んでいる。	自分の役割について責任を持って取り組むことができていない。成果物の質に対して、おざなりになっている。

3. 成果物一例



図1 カード作成例



図2 サマリー作成例

4. 生徒の反応と今後の展望

学習のほとんどがグループワークで進められた中、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。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かされている記述が散見された。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。

また、教材である「iSSUE」は、遊びながら語彙の習得や、語彙という概念、語種への理解をねらうものである。成果物として出来上がったカードゲームは、「語彙の習得を必要とする人々」の学習のために活用することも考えられる。それはたとえば、中学生が小学生向けのなどの習熟度に関わるもののみでなく、外国人の日本語学習者や言語障害を抱える者向けのなど、社会の諸課題に関するものも考えられる。そうした活用法を学習者が考えようとするとき、プロジェクトから“issue”が立ち上がってくる。言葉にまつわる諸問題は、共生社会の実現とも密接に関わっている。

今年度の研究に関しては、カードゲーム製作の語彙学習としての有効性を確かめるものにとどまるが、今後の課題として、こうした発展を期待している。

5. 参考文献

文部科学省「中学校学習指導要領 国語編（平成29年告示）」

6. 補助教材（第二時使用カードゲーム一部抜粋）

株式会社クラグラ「たった今考えたプロポーズの言葉を君に捧ぐよ。」

福永紙工「はっばはらっばった」

TANSANFABRIK「あべこべべ」