

- 国語科の授業のアイデアを広げたい!
- 具体的な実践事例を知りたい!
- 授業の導入に使える小話はないだろうか?

そんな先生方のために、秀学社国語科通信シリーズをスタートします。

Web上での交流を通して 協働的に学ぶ

滋賀大学教育学部附属中学校

井上 哲志

今回はClasss Notebookを用いてグループの意見を発表するのに役立てさせた事例を紹介した。

グループのメンバーの意見をまとめるための共同スペースを準備したが、交流するための手立てを準備していなかったため、生徒の思考過程が見えないという課題を残した。

そこで、Teamsで掲示板チャネルを作り、チャットのような形で意見交流をさせ、それをふまえてClasss Notebookに貼り付けた思考ツールやワークシートにまとめるという過程で学習に取り組ませることにした。以下の通りである。

実践事例Ⅲ・Ⅳ(令和四年二月実施)

(1) 単元名 「創造と模倣——物語文のノベライズに挑戦しよう——」

(2) 教材 「走れメロス」 太宰治・「人質」シラー

(3) 単元の流れ

① 言語活動のゴールを知る。

② ノベライズとは何かを知る。

③ 「走れメロス」と「人質」を通読し、

違いをとらえる。

④ 学習課題を探り、学習グループを作る。

⑤ 学習課題に対して問いと仮説を立て、検証する。

⑥ 検証結果を発表する。

⑦ 発表内容を質疑によって深め、「ノベライズするときのポイント」を探る。

(4) ICT活用のポイント

- ・ 少人数グループごとに掲示板チャネルを作り、その中で学習課題の交流をする。
- ・ 交流した内容を発表する。

- ・ Classs Notebookで共有した学習課題をふまえて、自分が追究したい学習課題を絞る。

- ・ 学習課題別に掲示板チャネルを作る。
- ・ 生徒は自分が追究したい学習課題の掲示板チャネルでその検証のための交流を随時行う。



- ・ 交流しながら学習課題に対する答えを探り、その過程で読み取ったことをClasssNote bookの4ステップチャートに整理して書き込む。
- ・ 教室のスクリンに提示し、説明する。
- ・ 質疑応答を通して「ノベライズするときのポイント」に変える。

(5) 成果

生徒の交流内容が残るので、どのような過程を経て結論にたどり着いているのか、または、どのように誤解しているのかを教師がつかみやすくなる。

まとめ	検証	仮説	問い
曖昧に表現した理由が、読者の想像を刺激し、物語の世界に没入させる効果がある。また、読者の感情に訴えかけることで、物語のテーマを深く理解させることができる。	メロスが走る目的は、愛と誠の力を示すためである。しかし、その目的が読者に伝わるように表現されているかどうかを確認する必要がある。	曖昧に表現することで読み手に、主人公の心情変化や、登場人物の影響を深く感じ取ってもらうため。	なぜ、愛と誠の力ではなく恐ろしく大きなもののために表現したのか

また、授業終了後であっても教師が次の課題を与えたり、生徒とは異なる切り口を示したりするなどの指導を入れることができる。

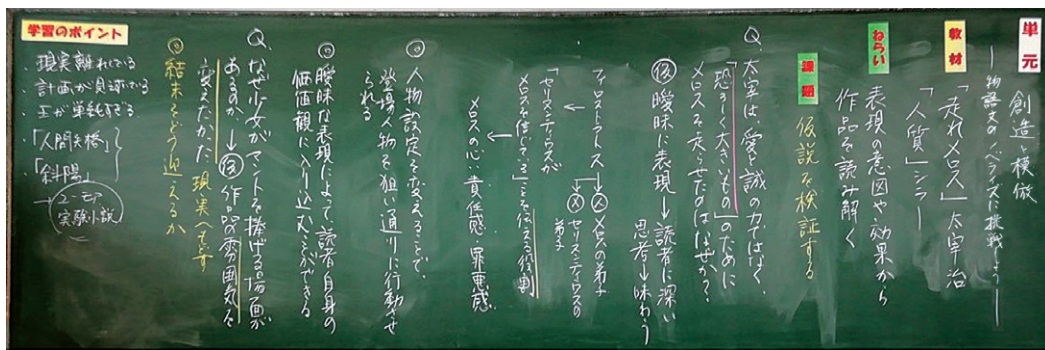
(6) 課題

- ・ 他の班の発表を聞く際に、手元にステップチャートがあり、メモを書き込みながら聞きたいという意見が出た。
- ・ タイピングに時間がかかるため、交流に二〜三倍の時間がかかる。

おわりに

本稿で紹介した実践は、本来であれば教室で対面しながら自由に行っていたことを、端末を使って似たようなことができるかどうか、試したものである。

しかし、今後は、端末がネットと接続しているからこそ、あるいは、端末を活用したからこそできる学習活動や授業、単元の開発に取り組んで行かなければならないと考えている。

**【編集部がつぎやき】**

突然ですが、謎かけです。「スクールバッグとかけまして、叶わぬ恋心とときます。その心は？」(答えは下)「月刊国語教育研究」(2022年3月号)には、言葉遊びの特集がありましたね。言葉遊びにもいろんな種類がありますが、特に謎かけが好きです。日ごろ本も読まない国語苦手の小学生でも、謎かけをすると「おっ！」と目を輝かせます。同音異義語(?)を巧みに使うことで、全く無関係の二つの世界が、分かった瞬間にフッと交錯する。いわゆるアハ体験ですが、モヤモヤしていて不明瞭だった脳の状態が、霧が晴れたように「分かった！」とクリアになる、あの心地よい感覚です。ヒトはアナロジー(類推)の力が発達しているから、この類の言葉遊びが楽しめるのかなと思います。(大空)

秀学社 国語科 LINE公式アカウント

コクカフェ

▼役立つ情報を配信します。
ぜひご登録ください。

