

# 言語技術教育の実践報告 ～対話と議論の基礎訓練「問答ゲーム」～

新潟市立大通小学校

教諭 窪田 寿子

## 1 はじめに

### ○言語技術教育とは

国語の指導をしていていつも不安に思うことは、「子どもたちに読み取る・書く・話す言語能力がきちんと身についたのだろうか」ということである。言語教育と読書教育の2本立ての欧米と違い、日本の国語教育は不鮮明で教師も子どももどんな力がついたか自覚できないのが現状である。言語技術を国語とは独立して系統立てて指導をしていく必要があるのではないかと考えている。

今回取り組んだ「問答ゲーム」は、つくば言語技術教育研究所所長の三森ゆりか氏が提唱する言語技術指導プログラムの理論と実践を取り入れたものである。つくば言語技術教育研究所の提唱する言語技術は、欧米諸国で行われているグローバル・スタンダードな母語教育で、言語の4機能（議論【話す・聞く】読解【読む】作文【書く】）と思考の方法（考える・論理的・分析的・批判的）を系統的体系的にプログラムしたものである。「問答ゲーム」は、欧米諸国では日常的に行われているのでわざわざ指導する必要はないのだが、日本の子どもたちに言語技術教育を行う上で必要不可欠な土台として三森ゆりか氏が考え出したものである。三森ゆりか氏は以下の4つの目的で「問答ゲーム」を実施している。

- ① 日本語の特性である日常会話の中で欠如しがちな主語（特に一人称）を意識して使わせることによって、自分の意見に責任をもつことを自覚させ、将来の英語学習への移行を速やかにさせる。
- ② 結論を先行させ、その後に根拠を提示する型の定着を図ることにより、自分の考えを論理的に提示したり伝達したりできるようにするとともに、説明文・小論文・論文などの記述のための基礎力の育成を図る。
- ③ 根拠によって自分の考えを支えることを意識させ、相手の言葉の不足や矛盾を聞き分け、明確な相互理解を図る。
- ④ 単語だけを独立させても話が通じてしまう日本語の弊害として児童の言葉の省略が進んでいる。整った文章で話す訓練をすることによって、日本式コミュニケーションの問題点（単語だけの会話の習慣・察し合い重視・推測による会話・根拠の未提示）を修正する。

つまり、対話と議論の基礎訓練となる「問答ゲーム」を通して、社会生活に必要な建設的コミュニケーション能力と国際社会に通用するコミュニケーション能力の育成を目指しているのである。

### ○課題

朝の会や帰りの会で、スピーチタイムを設け、みんなの前で発表することに継続して取り組んできた。ほぼ全員が主語を入れて話すことができるようになってきているが、5W1Hの意識や内容の掘り下げ、理由や根拠を述べて発表することは、まだまだ不十分である。教科の学習においても担任から畳みかけて質問されるとすぐに「わかりません」と答えてしまい、じっくり考えたりお互いの考えを交流したりすることがなかなか定着しない。また、口頭で自分の感想や考えを発表できても、作文に文章化するとき、筋道を立てて書くことが苦手である。そのため、本実践を通して次のことを身につけさせたいと考えた。

- |                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| ①自分の考えの根拠を挙げて筋道を立てて話す力  | ②自分の考えを整理して話す力         |
| ③相手の考えの相違点や共通点を考えながら聞く力 | ④問答ゲームの形式で自分の考えを書く力    |
| ⑤具体的・複眼的・論理的・分析的・批判的思考力 | ⑥質問をたたみかけられても即座に答える精神力 |

## 2 実践で取り上げた手だて

### (1) ルールを明確に説明する。

ゲームというからには、ルールをはっきり提示しておく必要がある。そのため、主語を入れる・結論（したいこと・自分の考え）を先に提示・根拠（理由）の提示をわかりやすく明記しておいた。子どもたちは慣れるまで掲示を見て確認しながら発表することができた。

(2) 口頭で十分にトレーニングや話し合い（ブレインストーミング）を行う。

言語技術の授業は、話し合い中心の授業である。今回は、書く力も身につけさせたいのでワークシートを活用したが、口頭で十分にトレーニングを行い、単語で話さず整った文で話す問答ゲームの形式を習得させた。なれないうちは、教師と代表の子どもが問答ゲームをして見せた。また、なかなか根拠や理由が引き出せない場合は、クラス全員でブレインストーミングを実施し、子どもたちが挙げた理由を全て板書し、他人と同じ理由でも必ず言わせて理解を深めるようにした。

(3) 畳みかけて質問したり問いを繰り返したりして具体的な考えを引き出す質問を組み立てる。

初期の問答ゲームはまだ慣れていないために印象（形容詞）で答えることが多かった。例えば、「犬が好きか」という質問には「かわいいから」という答えである。その場合は、「どんなときに犬がかわいいと思うのか」「どんな犬が好きか」など畳みかけて質問し、具体的な考えを引き出すようにし、その際の質問の手がかりは5W1Hとした。

(4) テンポやリズムを重視する。

問答ゲームの答えを待ちすぎてプレッシャーを与えたり、反対に答えをせかしたりしないようにした。どうしても答えられない子どもには「次のときに答えてね。」と無理強いをしないようにした。

(5) 子どもの聞く態度や話す態度に注意する。

話を聞くときのマナー（相手を見て・うなずきながら聞く）、話をするときのマナー（相手の目をみて、適切な音量と速さで話す）をしっかりと守っているかに常に気を配り、指導にあたった。

(6) 問答ゲームの形式で自分の考えを書かせ作文の型を習得させる。

文章の最小単位であるパラグラフの概念を身につけさせるために文章に落とさせた。慣れないうちは、ヒントがかいてあるワークシートを活用した。

### 3 指導計画（全7時間）

時	主な学習活動	評価規準（B）【評価方法】
1	・問答ゲームの規則（ルール）を知り、学習の見通しをもつ。	・問答ゲームに積極的に参加している。【観察】
2	・問答ゲーム <好きですか？きらいですか？>を学習し、前時に学んだスキルの定着を図る。	・問答ゲームの基本ルールを覚え、発表している。【発言】 ・まとめの言葉を入れて、問答ゲームの答えを書くことができる。【ワークシート】
3 4	・ナンバーリングの使い方を知り、理由を整理するスキルの定着を図る。	・ナンバーリングの使い方を知り、発表している。【発言】 ・理由を二つ入れて、問答ゲームの答えを書くことができる。【ワークシート】
5	・自分の本当の考えに関係なく、決められた立場で答えるスキルの練習をする。	・決められた立場で、ナンバーリングを使って発表している。【発言】 ・2つの立場から問答ゲームの答えを書くことができる。【ワークシート】
6	・身近にある問題の賛否を自分の立場で答えたり反対の立場で答えたりするスキルの練習をする。	・賛否の立場をはっきりさせて自分の意見を発表している。【発言】 ・自分の立場で意見が言えるようになり、反対の立場でも答えを書くことができる。【ワークシート】
7	・グループ対抗問答ゲーム大会を行い、スキルの定着を図る。	・友達の発表を傾聴して判定したり、クラスのみんなに聞こえる音量で問答に答えたりすることができる。【発言】

## 問答ゲームのルール

- ①主語・何（目的語）を入れる。 「わたしは（ぼくは）、〇〇が
- ②結論（自分の意見・立場）を先に述べる。 好きです。（賛成です。）」
- ③理由・根拠をのべる。 「理由は〇〇つあります。  
一つ目は、～だからです。  
二つ目は、～だからです。」
- ④まとめの言葉を入れる。 「だから、わたしは〇〇が好きです。（賛成です。）」

### 4 子どもの変容 ～A児・B児の姿から～

「あなたは算数が好きですか？」という問いかけに「きれいです。」と答えるのが精一杯だったA児。問答ゲームの実践を重ね、友達の発表を聞く中で型が身につく「ぼくは算数がきれいです。なぜかというとかけ算やわり算の筆算がむずかしいからです。だから、ぼくは算数がきれいです。」と答えられるようになった。友達の発表を聞く観点も理解し、理由や根拠のない発言には「どうして好きなのですか。理由は何ですか。」と質問できるようになった。また、どうやって書いていいかわからず苦手だった作文も問答ゲームの型を利用して自力で書けるようになった。



B児は、問答ゲームの型にすぐに慣れナンバーリングを使って活発に発言するようになった。「給食がいいか弁当がいいか」という発問には最初、次のように答えた。

わたしは、給食に賛成です。理由は二つあります。一つ目はおいしいからです。二つ目は体にいいからです。だから、わたしは給食に賛成です。

ナンバーリングの型は使えても理由や根拠がなかなか深められない児童はB児の他にも多かったが、自分の本当の考えに関係なく決められた立場で答えたり友達の根拠を聞いたりしていく中で、理由を詳しく述べるようになった。B児は最終的に文章に次のように書いた。

わたしは、お弁当より給食に賛成です。理由は二つあります。一つ目は、給食はおいしいからです。ごはんやお汁があたたかいし、いろいろな種類のおかずが毎日です。また、お弁当では持つてくるのがむずかしいうどんも食べることができます。二つ目は、給食は栄養のバランスが考えられていて体によいからです。だから、わたしはお弁当より給食に賛成です。

問答ゲームを繰り返し実践することを通して、どの子にも理由や根拠をつけて話す習慣や自分の考えを文章に書き表すことができるようになった。他の教科でも、「問答ゲームのやり方」とアドバイスをするスイッチが切り替わり、理由や根拠を上げて表現できるようになった。

### 5 終わりに

三森ゆりか氏が提唱している言語技術教育のプログラムを学級の実態を踏まえてアレンジして実践してきた。子どもたちの思考を深くさせ、思考を引き出す発問や指示が具体的でなかったことと指導構想の甘さを反省している。言語技術教育を意図的、継続的に取り上げて指導していかないと力はずかず、その点が言語技術教育が浸透し定着しない理由だと言われている。また、1時間ごとのねらいや評価、指導構想などをしっかり立てておかないと子どもが何を学んだかを自覚することはできない。言語技術教育を系統立てて指導していくことはなかなか難しいが、これからも国語科の指導と関連づけて実践していきたいと考えている。