

報告

「言葉の使い方を振り返る力」を育てる学習指導

—小学校国語科におけるロールプレイの活用—

牛頭 哲宏

A Guidance Plan for Developing the Skill of Reviewing Word Use

— The use of role plays in primary school Japanese class —

Tetsuhiro GOZU

要 旨

本稿の目的は、小学校国語科の授業においてロールプレイを用いた言語活動を行い、実践の意義と課題を考察することにある。ロールプレイとは、役割演技とも言われ、ロールカードによって与えられた役割や状況に応じた会話で演じる活動である。他者との会話を演じ、その活動を、教師や友達、自分自身の振り返りによって評価することにより、自分のコミュニケーションのあり方や良さを意識させ、それをクラス全員に共有させることがねらいである。そのためには、授業計画・伝え合い・振り返りという三つの要件が必要である。本論ではこの三つの要件を柱に据え「言葉の学びを振り返る力を育てる学習指導の要件」の有効性について検証していく。

Summary

The purpose of this paper is to discuss role plays in primary school Japanese classes and its use as a linguistic activity as well as the purpose and challenges of its actual practice. A role play is an activity where one acts out a conversation according to a given role and situation depending on the given role card. The purpose is whole class participation by increasing awareness of the whole concept and the benefit of communication through the assessment of reviewing interactions with teachers, friends and oneself. For this purpose there are three requirements, lesson planning, communication and reviewing. In this paper, having these three requirements as the pillars, it will examine the validation and the effectiveness of this guidance plan for developing the skill of reviewing word use.

キーワード 小学校、国語科、ロールプレイ、伝え合い、振り返り

1 研究の背景

1.1 学習指導要領と教育現場

平成23年度から実施されている現行の小学校学習指導要領「国語」では、「話すこと・聞くこと」「書くこと」「読むこと」の順で国語科の学力が示されている。最初に掲げられている「話すこと・聞くこと」の各学年の目標には、次のように記載されている¹⁾。

第1学年及び第2学年

相手に応じ、身近なことなどについて、事柄の順序を考えながら話す能力、大事なことを落とさないように聞く能力、話題に沿って話し合う能力を身に付けさせるとともに、進んで話したり聞いたりしようとする態度を育てる。

第3学年及び第4学年

相手や目的に応じ、調べたことなどについて、筋道を立てて話す能力、話の中心に気を付けて聞く能力、進行に沿って話し合う能力を身に付けさせるとともに、工夫をしながら話したり聞いたりしようとする態度を育てる。

第5学年及び第6学年

目的や意図に応じ、考えたことや伝えたいことなどについて、的確に話す能力、相手の意図をつかみながら聞く能力、計画的に話し合う能力を身に付けさせるとともに、適切に話したり聞いたりしようとする態度を育てる。

学習指導要領では「話すこと・聞くこと」を第一項目として挙げ、続いて「書くこと」「読むこと」を第2項目、第3項目に配置している点から、「話すこと・聞くこと」の領域に重きを置いていることがわかる。

しかし、国立教育政策研究所の「平成24年度 全国学力・学習状況調査【小学校】報告書」^{注1}の結果によると、教育現場では「話すこと・聞くこと」分野の授業が重視されているとは言いがたい。

「国語の授業として目的や相手に応じて話したり聞いたりする授業を行いましたか？」という設問に対し、よく行ったと答えている教師の割合は平成19

年度では25.8%なのに対し、平成24年度では20.9%に減少している。同調査において、書く習慣をつける授業をよく行っている教師の割合が平成19年度では23.2%から平成24年度では28.5%に増加していることに比べると、「話すこと・聞くこと」との違いが浮かび上がる。

1.2 教科書教材における「話すこと・聞くこと」の指導

小学校国語科における「話すこと・聞くこと」領域の教科書教材には、討論会やスピーチ、あるいは、プレゼンテーションのような公的な場面での言語活動が取り上げられることが多く、日常会話のように私的な場面での教材は少ない。発表や討論のようないわゆる公的な場面での言語活動が初等教育で重要であることは言うまでもない。と同時に、コミュニケーションの機会が不足しがちな子ども達を取り巻く状況ということを考えると、日常会話のような私的場面を取り上げた言語活動の機会を増やす必要があるのではないだろうか。

本稿で取りあげるロールプレイは、近年、教科書教材としても取り上げられている日常会話の言語活動の一つである。従来、外国人に対する日本語教育の分野において、発話をさせるための場面や話題といった仕掛け（タスク）を遂行させながら日本語の習得を促す学習活動として定着している。

1.3 ロールプレイに関する先行研究

小学校の授業におけるロールプレイの活用はこれまで、特別活動や道徳などにおいて実践されている。しかし、国語科教育における実践例や、研究会等での成果発表は少ない。

学校教育に関係した先行研究では、教育実習生を対象とした松田（1975）の報告が初期のものである²⁾。幼児教育では、大澤（1991）が表現活動として取り上げている³⁾。カウンセリング分野では、八巻（2004）がアサーショントレーニングとして報告している⁴⁾。

小学校における実践では、特別活動や道徳の授

業における活用について外林（1981）が報告している⁵⁾。国語科教育としてロールプレイそのものをテーマにした研究は、高等学校での実践をもとに考察した、森（2009）の報告が管見の限り唯一である⁶⁾。

このように、ロールプレイはどちらかというと、カウンセリング療法の手法や、教育実習生を対象としたマイクロティーチングの手法として行われたりすることが多いのであるが、小学校国語科における言語活動として行っても効果が得られると考えられる。本稿では、高等学校における実践をもとに先行研究を進めた森篤嗣氏が、その効果を検証した「タスク先行型ロールプレイ」の手法を取り入れ、小学校国語科の授業に活用することを試みた。

1.4 「話すこと・聞くこと」に関する教育現場の課題

筆者自身が小学校教員として勤務し始めた1980年代の中頃、「近頃の子どもは、きちんと会話ができない」とか、「自分の言いたいことが言えない子が多い」という会話が教員間でよくされていた。それから30年近くを経た現代でも、小学校の職員室では相変わらず「最近の子どもは、受け答えができない」とか、「近頃の子は単語でしかしゃべらない」など、子どもの会話能力の不足を指摘する声がよく聞かれる。

子ども達の会話能力の向上に対して、とりわけ日常会話について、国語科はどのような取り組みをしてきたのであろうか。残念ながら、日常生活におけるコミュニケーション能力を向上させる効果的で体系的な指導があまり行われないうまま今日に至っているのが現状である。

また、スピーチや討論など国語科の言語活動が表層的なもので終わってしまい、生活に根付いていかないという悩みもよく耳にする。

確かに、最近の子どもたちは言語体験が少なくなってきたおり音声によるコミュニケーションの機会が不足しがちである。だからこそ、学校においても国語科を中心に言語体験を補充し、言語活動を充

実していく必要がある。

日常生活におけるコミュニケーション能力を高めていくには、ロールプレイ等の活動を行うことに合わせて、自分の会話を、自分で見つめて修正していくということ、つまり、「自分の言葉の使い方を振り返る」ことが一つの手がかりとなる。

2 言葉の学びを振り返る力を育てる 学習指導の要件

学習した内容が単なる知識や理解に終わることなく、生きて働く言葉の力として身に付くように、また、活動あって学びなしという状況に陥らないようにするためには、学習者が自分の言葉の使い方を振り返り、自分の言葉の学びを自覚し評価することが必要であろう。

そうした学習指導を実現させるために必要となる、「言葉の学びを振り返る力を育てる学習指導の要件」として、次の3つを提案したい。

要件1 言葉の学びの指導計画を立てる

学期間・年間・複数年といった長期の展望をもって学習指導計画を練ること。

要件2 言葉の学びを伝え合う

伝え合いを通して言葉の力を育て、他者と分かち合い、蓄積し、それをクラス全員で活用することが出来る多様な場を設定すること。

要件3 言葉の学びを見直し評価する。

自分の言葉の学びを振り返り、自分の会話を、自分で見つめて修正していく場を設定すること。

本稿ではこの三つの要件を柱に据えた学習指導の一例として、ロールプレイを取り入れた言語活動（以下「ロールプレイ学習活動」）を具体例として取り上げ、「言葉の学びを振り返る力を育てる学習指導の要件」の有効性について考察していく。

3 授業実践

3.1 授業概要

本節では小学校国語科におけるロールプレイ学習活動の実践について具体例を示す。

対象：愛媛県西予市立狩江小学校3・4年生

(複式学級) 16名

日時：平成22年6月9～13日

教科：国語科(4時間)

題材：「相手の気持ちを考えて話そう」

3.2 指導目標

本実践では次の4点を単元目標に設定し授業を行った。

- 1) よりよい話し方をするために必要なことについて考えようとしている。(国語への関心・意欲・態度)
- 2) 相手が気持ちよく遊べるように誘ったり、相手の状況を理解するためにいろいろな質問をしたりすることができる。(話す・聞く能力)
- 3) 都合が悪いことを相手に伝えたり、理由を説明したりして相手に納得してもらうことができる。(話す・聞く能力)
- 4) 目的や場に応じた言葉遣いや、表現を工夫して会話を行うことができる。(言語についての知識・理解・技能)

3.3 指導計画

次に示すのは小学校3年生と4年生の「話すこと・聞くこと」に関する単元だけを抽出した国語科年間指導計画の一部である。例えば3年生の1学期単元「道案内をしよう」や同時期の4年生の教材「伝言は間違えずに」^{注2}は、日常生活でありそうな場面を取り上げ、会話の仕方や、相手に伝わりやすい言葉の使い方を学ぶロールプレイ学習活動である。

| 1学期 | | 学期 | 月 |
|--|--|--|---|
| 七月 | 六月 | 四月 | 三月 |
| <p>「道案内をしよう」や「伝言はまちがえずに」のような日常生活を想定した学習活動がさらに工夫することによって、生きて働く「話すこと・聞くこと」の力より向上させることが可能である。「相手の気持ちを考えて話そう」(突然遊びに来られても)・「二時間」</p> <p>Aさん役の目的：Bさんの家に行つて遊びにさそふ。 Bさん役の目的：都合が悪い理由を説明してAさんに納得してもらうことができる。</p> | | <p>三年生の話す・聞く力の関連単元(年間三十時間)</p> <p>四年生の話す・聞く力の関連単元(年間三十二時間)</p> | <p>ポイント</p> <p>ポイント</p> |
| <p>道案内をしよう(四時間)で大切なことを考え、順序よく適切な言葉遣いで話す。話し中の大事な言葉や順序に気づけて聞く。</p> | <p>大切なことは何かを考えて話す・聞く。順序に気づける。伝言はまちがえずに。相手に用件が伝わるように、大事なことを落とさず、言葉遣いで話す。言葉遣いを確かめながら聞き、短い言葉でメモを取る。</p> | <p>話し合っている。つづけてみよう。◆ことわざ・故事・語について説明・紹介し、これから気をつけて集めていこうと呼びかける。◎関心のある話題を選び、クラスのある話題にスピーチする。三つのお楽しみ(二時間)◎体験の中から伝言に分類し、聞いている人に分かるように話す。</p> | <p>年間を通してスピーチを行う。話すテーマを体験から選ぶ。聞き手を意識する。</p> |

ロールプレイとは、日常でも起こりそうで、自然には遭遇しにくい場面を想定し、「役割を演じる」ことによって、ある事柄が実際に起こったときに適切に対応できるようにする学習方法である。教科書所収の教材とは別に独自に開発した教材『小学生のための会話練習ワーク』⁷⁾を用い、毎学期3～4時間、国語科だけではなく総合的な学習の時間等も利用し、帯单元的に年間12時間程度の指導時間を用意し年間指導計画に位置づけて実践した。

相手の話を聞くことや自分の考えを伝えることが苦手な子どもにとって、何よりも必要なのはそのための練習の場であろう。ロールプレイという一種の「言葉ごっこ遊び」によって、日常生活におけるコミュニケーション能力を高め、子ども達に「自分の話し言葉を、自分で見つめて修正していく」ということ、すなわち「自分が自分の先生になる」ということを、早い段階で意識させ、よりよいコミュニケーションができるように方向付ける学習の場の確保が必要である。

3.4 教材

ロールプレイ学習活動を行うには、児童がどのような役割を演じるかを具体的に指示する教材(ロールカード)の作成が重要である。本実践においては、森篤嗣氏との共同研究によって作成した自作教材『小学生のための会話練習ワーク』から「友人同士の会話」「注意をする場面の会話」を選んだ。

3.5 授業のアウトライン

次に示すのは「相手の気持ちを考えて話そう（突然遊びに来られても）」というロールプレイ学習活動の展開である。このテーマは、Aさんは友だちの家に行って遊びに誘う。Bさんはその日は家族で買い物に行くことになっていて断る。という設定である。

この場合、遊びに誘われたBさんは、都合が悪くて一緒に遊べないという事情を、相手の気分を損なわないように上手く説明しなければならない。「誘ってくれて嬉しいんだけど、今日はこういう用事があって遊べない。実は遊びたいので是非また誘ってほしい。」そういう意志をきちんと伝えられるかどうかを試される。

ロールプレイ学習活動では、最初に「友だちが遊びに来てくれたとき都合が悪かったことはありませんか」「うまく断ることができなくて困ったことはありませんか」のようにテーマに関する経験を思い出す「ウォームアップ」という活動から始める。

次に「役割・状況・すること」が書かれたロールカードをAさんとBさんに渡して状況を覚えさせ、Aさん役とBさん役の二人一組になって5分程度の会話練習をする。練習が終わると教室の前に出て順に発表をする。発表をしない他の児童は発表する児童の会話を聞きながら、話し方・話す態度・話す内容の3つの観点について、良かったところやもう少し工夫したら良いと思われることなどを「アドバイスチェックシート」を利用して評価する。

発表の間、教師は二人の会話からキーワードを抽出し板書する。会話終了後、教師は児童と一緒に、板書したキーワードを手がかりにフィードバックを行う。

ロールプレイ学習活動においては、このフィードバックが最も重要である。日常の生活では、自分の言語活動について振り返ったり反省したりすることはあるが、他者から「評価」されたりすることはほとんどない。それだけに、自分では気づいていないような、話し方・顔の表情・身振りや手振りなどの言語行動は、何の反省をすることなく忘れ去られて

しまう。

コミュニケーション能力を高めるには、自分の言語行動に関して客観的に考える機会が必要である。そうした場を学校教育、特に国語科が核になって補うことができれば、よりよりコミュニケーションについて考えるきっかけが得られるのではないだろうか。

4 授業の分析と考察

4.1 ロールプレイ学習活動の実際…1

以下に示すのは「相手の気持ちを考えて話そう（突然遊びに来られても）」の学習記録である。

[ロールカードA]

役割…友達の家我突然行って遊びにさそうAさん
状況…電話をしていけばよかったです、電話をせずにBさんの家にやってきました。
すること…Bさんを遊びにさそってください。

[ロールカードB]

役割…遊びに誘われたBさん
状況…午後から家族で買い物に行く予定です。お出かけの時刻まであと一時間ほどという頃になった時、友達のAさんが突然遊びにやってきました。
すること…せっかくAさんが遊びに来てくれたのですが都合が悪いことを説明して断ってください。

4.2 [実際のスクリプト]

A：あかねちゃん、今日一緒に遊べる？
B：ごめん。今日午後から家族で買い物行く予定やけん。無理なんよ。
A：じゃあ、今度遊ぼう。
B：いいよ。
A：じゃバイバイ。
B：バイバイ。

「相手の気持ちを考えて話そう（突然遊びに来られても）」のロールプレイは、わずか20秒ほどの簡単な会話であるが、日常生活においても良くある場

面である。しかし、普段はほとんど振り返って考えることのない会話でもある。ロールプレイでは、様々な場面の中でどのように話すこと、振る舞うことが問題解決につながるかということを「考えながら演じる」ことが大切であり、演じたことを教師や児童が「評価する」ことが重要である。

ロールプレイの評価は主に教師のフィードバックが中心になる。教師は、ロールプレイ中の短い会話からキーワードになる言葉を「板書メモのポイント」に沿って黒板にメモする。次に、板書しておいたキーワードを「フィードバックのポイント」にもとづいて評価していく。この実践は、初回のロールプレイであったため、良い点を評価することを心がけた。

板書メモのポイント

- 1 相手に遊べるかどうか確認する言葉
- 2 断り方の言葉
- 3 電話が話し中だったことを説明する言葉
- 4 理由を述べる言葉
- 5 状況や気づかいを伝える言葉
- 6 相手を納得させる言葉
- 7 相手がカチンと来る言葉

フィードバックのポイント

- 1 友だちに語りかける言葉ですか。丁寧さはどうですか。
- 2 つっけんどんではないですか。相手のことを考えていますか。
- 3 謝るべきところで、謝っていましたか。
- 4 「なので」「どうしても」などを使い、理由を的確に述べていますか。
- 5 状況をうまく伝えていますか。相手を思いやっていますか。
- 6 理由を述べる際に、自分の意見を無理に押し通していませんか。相手の立場を考えていますか。
- 7 相手を怒らせるような言葉を使っていませんか。

4.3 【教師のフィードバック】

T：今のロールプレイなんだけど、「今から遊べますか」っていう自分の都合だけではなくて相手の都合を確かめる言葉①がありました。皆さん遊びに行ったときこういう言い方してます？

T：Bちゃんは、もし都合が悪いなというときに、ちゃんと断りの言葉②が言えてるよね。

T：ここで普通はお話が終わるんですけど、この次に、「じゃあ、今度遊ぼうね」と言ってAちゃんからの提案③が来ています。

T：それで、気持ち良く笑顔④でバイバイ。これだとまた次も誘おうかなという気になりますよね。

最初は発表することに消極的であった他の児童も、「意外と簡単だな。」とか、「普段通りにやっていいんだ。」と言う感想を持った。また、教師のフィードバックによって、会話中の言葉の使い方や表情などの良い点を褒めてもらうことへの安心感も手伝い、次々と発表者が前に出てロールプレイを行った。

ここでは、今後のロールプレイ学習活動でも重要になる①確認の言葉②断る言葉③提案の3つを重視しフィードバックしている。初めて行う場合には児童がロールプレイに慣れてきたところで、徐々に状況設定とフィードバックの内容をレベルアップし、より良い会話へと誘っていくことが必要であろう。また、言葉だけではなく、その時の顔の表情や発話態度全般を意味する④「ノンバーバルコミュニケーション」の重要性もフィードバックすることが重要である。

このように、教師が様々な観点から適切なフィードバックを行うことによって、学習者は「自分のコミュニケーションを、自分で見つけて修正していく」ということ、つまり、「自分の言葉の使い方を振り返る。(メタ認知する)」ことへの手がかりとなっていく。

本実践においては、友だちの誘いを断る際の言葉の使い方や表情はどうだったかを意識させる意味

で、次の4点に留意してフィードバックを行った。

- 自分の言葉が相手にどのように伝わっているか。
- 自分の態度が相手にどのように映っているか。
- 自分の発した言葉よりももっといい言葉はあったか。
- 相手を納得させることができた決め手になった言葉はどれだったのか。

4.4 ロールプレイ学習活動の実際…2

次に示すのは「相手の気持ちを考えて話そう（突然遊びに来られても）」の状況設定と会話の難易度を上げたロールプレイとフィードバックの例である。

Cさんは、あらかじめDさんと休日に遊ぶ約束しており、当然遊べるものだと思って前もって電話をせずDさん宅にやってくる。ところが、Dさんは、遊ぶ約束をしたこと自体を忘れてしまっていた。そのため、これから家族で買い物に行くことになったということをCさんに電話連絡していなかった。という設定である。

4.5 [実際のスクリプト]

C：そうちゃん。

D：はあい。

C：今日、約束しとった日なんやけど遊べるかなあ？

D：えっとなあ…今日なあ、忘れとってなあ、家族と買い物に行くことになったけん。ごめん。今日遊べん。

C：ああ…電話してなかった僕の方も悪かったけん、ごめん。

D：いいよ。じゃ、また明日遊べる？ 日曜日やけん。

C：うん、明日はいつでも遊べるけん。

D：わかった。じゃまた明日遊ぼう。

C：バイバイ。

D：バイバイ。ごめんね。

状況設定が難しくなっても、以前に他の学習者が行ったロールプレイを参考に、即興的に自分の気持ち・考え・意見・希望などを率直に、しかも、適切な方法で自己表現することが出来ていることに注目したい。

ロールプレイと、適切なフィードバックを何度も繰り返すことによって、ごく自然な形で、自分と相手の相互を尊重しようというコミュニケーションが出来はじめた例としてとらえて良いであろう。

このロールプレイに対して教師は次のようなフィードバックを行った。

4.6 [教師のフィードバック]

T：「今日、約束の日だったけど遊べる？」と、ちゃんとD君に相手の都合を確かめる①ことができています。遊びに行くときの基本だよ。そうすると、D君が「ごめん。忘れとったんよ。家族と買い物に…」という説明②がちゃんとありました。「ごめん」の言葉だったね。

T：C君も「ああ、こっちも電話して来なかったけん、ごめんね。」③と、ここで、「ごめん・ごめん」があります。ここがさっき言った（謝るべきところで謝っていた）ことかな。

T：そしたら、そこで終わりじゃなくって、都合が悪かったD君の方から「明日遊べる？」と提案④しています。このことが大事ですよ。今日ダメだったから明日どうかな？って言うことです。

T：で、OKということで、明日も遊べるよ。と、バイバイって言うんですけど、最後の別れ際に、もう一回ごめんね。今日、約束忘れちゃってごめんね。っていうきちんとした謝りの言葉⑤がありました。

T：こういう言葉の使い方をすれば、お友達同士で、「もう二度とあんな奴と遊ぶもんかっ」て、そんなことにはならないと思います。そして、仲良くずっと友だちでいられるんじゃないかなと思います。

T：日頃の言葉の使い方で友だち関係が変わってしまったりするので、きょうのロールプレイを参考にして、ちょっとずつちょっとずつ良い言葉で人間関係を作っていくてください。⑥

フィードバックでは、発話の良い点を発話順に提示し、①質問②説明と謝りの言葉③自分の気持ち④提案などが素直に表現されていることについて評価した。特に、自分も他者も尊重しようとする発話③については高い評価をあたえた。フィードバックの後半では、良い人間関係を作るための言葉の使い方⑥に注目し、児童の言葉を価値づけている。

4.7 ロールプレイ学習活動の実際…3

最後に紹介するのは、掃除の時間に注意をするEさんと、注意をされるFさんという状況設定の「相手が納得するようにきちんと注意しよう」（まじめにやろうよ）」という学習記録である。

「友だちに注意する。」ということは、実際には容易なことではない。それは、「注意すること」は、たとえそれが正しいことだとしても、そのリスクとして、相手を怒らせたり、傷つけたりしてしまうことがあるからである。中学年の子ども達は、他者に注意することによって、その場の雰囲気壊してしまったり、喧嘩になったりする場合のあることを、生活体験から知っている。このテーマに関するウォームアップにおいても、「喧嘩になるのが嫌だから注意しない。」とか「実際の場面ではどのような言葉や態度で注意して良いのか分からないので困る。」と述べる児童が多かった。

ロールプレイを通して、「注意をする際言葉の使い方」や「話す・聞く態度」、「表情」等の言語行動がどのように、相手に伝わるのかを体験させることによって、相手が納得する注意の仕方（態度や表情）と、言葉の使い方を学ばせることは、この時期の児童にとって重要なことであろう。

「相手が納得するようにきちんと注意しよう」（まじめにやろうよ）」

[ロールカードA]

役割…注意をするEさん

状況…掃除の時間に、Fさんが掃除をせず、ぼうっとして木のかげで休んでいるように見えました。今日は暑いのですが、一年生も一生懸命掃除をしています。注意する人がまわりに誰もいないので、あなたが注意をします。

すること…Fさんに真面目に掃除するよう注意してください。

[ロールカードB]

役割…注意を受けるFさん

状況…掃除の時間に自分のまわりの草を全部抜いてしまったあなたは、次はどここの草を抜こうかなと立ち上がりました。暑いので木陰に入って校庭を見回していました。すると、Eさんから掃除を真面目にするようにと注意されました。

すること…Eさんに事情を説明してください

以下に示す会話では、注意する側の児童が、「一緒に草を引こう」と提案することが出来た。この会話例は、友達に注意をする際言葉がけの工夫として、他の児童から大いに賞賛を受けた。

4.8 [実際のスクリプト]

E：杏ちゃん何でポーッとしとるん？

F：あっああごめん。自分のまわりの草が無くなったけん、次どこひくか考えよったんよ。

E：あっそうなん。それやったらあっちに草がいっぱいあるけん一緒にひこうや。

F：うん、わかった。

E：じゃあ行こう

F：はあーい

4.9 [教師のフィードバック]

T：「何でぼうっとしとるん？」というこの聞き方…質問だよな。「ぼうっとしとったらいけんやんか！」という言い方ではなく①、そういうきつい注意の仕方ではなくて、「何でぼうとしと

るん？」と柔らかく聞くことによって、注意をすることにもなっているし、相手がカチンと来ない言い方にもなっています。②

T：「あっああ…っ」という言い方。とっても自然な言い方ですね。それから、相手に自分の状況をしっかりと説明③できていますよね。「次の草探しよったんよ、ぼうっとしてたわけじゃないんだよ。」ということです。

T：(次の草探しよったんよ) これが言えないと悪者になっちゃうね。逆にこれを言い過ぎると言い訳になっちゃう④。分かりますか？言わないと、「やっぱりぼうっとしとったんか」という風に思われてしまう。言い過ぎると「ああ何か嘘っぽい」と思われちゃう。これを上手に言わないといけません。

T：で、「そうか」と、ここで認めてあげる⑤ということだよ。相手がどうだったのかを、ちゃんと認めてあげる。「嘘言え、そんなこと無いだろ」じゃなくて。「ああそうなんだ。」そして、「じゃあ、あそこに草があるから一緒にひこうね」と、注意をした方からしっかりと提案⑥ができていますね。これはきっと、Eさんが、日頃からそういうお話の仕方をするからかな。Eさんって結構気が付く人でしょう。日頃ね。だから言えるんだよね。これはEさんだから言えること。だから、ここはみんなも「ああ凄いな」と思った⑦んだと思う。

T：最後に、じゃあ、何も問題ないよ分かったよ。OK・OK。じゃ一緒にひこうね。で、笑顔で掃除に入れる⑧ということです。

T：ちっとも注意をした風に感じません。注意をされた風にも感じない。注意をしてるのかも知れないけれど、上手に何かぼうっとしている人に草引きをさせる。⑨こういう注意の仕方ができるようになるってということが大事なんです。

注意する場面のフィードバックである。注意しなければならぬ場面でありながら、まず①質問から入ったことを高く評価し、そのことが、②相手への

配慮であることを意味付けている。③質問された側の児童がきちんと状況を説明したことにも触れ、④黙っているのではなく、自分の置かれた状況を説明することの重要性を指摘している。

また、⑤「そうか」と言う短い言葉であるが相手の言い分を認める発言として取り上げ、相づち的な言葉が会話においては重要であることをフィードバックしている。

そして、⑥「一緒にひこうね」と言う提案の仕方を、このロールプレイにおける最重要な言葉として取り上げ、⑦他の児童が同じようにこの言葉に感心したことにも触れて価値付けている。最後に⑧明るい表情の大切さや、注意をする場面でも⑨良い人間関係を作るための言葉の使い方の重要性に触れてフィードバックを締めくくっている。

5 考察

「言葉の学びを振り返る力」を身に付けさせるために、ロールプレイ学習活動を用いた結果、次のような条件を満足する学習指導を展開することによって「言葉の学びを振り返る力」を育てる学習指導が実現できる可能性があることを明らかにした。

【言葉の学びの指導計画を立てること】

「ロールプレイ学習活動」を年間計画に位置づけ、帯单元的に年間9～12時間程度行うことにより、生きて働く「話すこと・聞くこと」の力をより向上させる場を効果的に設定することが出来た。

【言葉の学びを伝えあうこと】

「ロールプレイ学習活動」において、言葉の学びを学級全員で分かち合う伝え合いの場を繰り返し設定した。これにより、学習者が既に身に付けている自分の言葉の学びを自覚しながら「言葉の力」を伸ばしたり、不十分な力を確実に身に付けたりできる「場面と時間」を学習過程に位置づけることが出来た。

【言葉の学びを見直し評価すること】

「ロールプレイ学習活動」において、児童同士が言葉の学びを分かち合う伝え合いの場と、言葉の学びを意味づけ、価値付ける教師のフィードバックを繰り返し行った。これにより、自分の言語行動を客観的にとらえ、よりよいコミュニケーションのあり方について学び表現する、創造的な「話すこと・聞くこと」の学習が成立したと考えられる。

6 ロールプレイ学習活動に関する まとめと今後の課題

生きて働くことばの力を身に付けさせるために、一つ一つのロールプレイ単元を充実させることは重要な課題である。その上に、学期間・年間・複数年といった長期の展望をもって指導計画をたて、伝え合う力を高める学習指導をバランスよく配置し指導していく必要がある。

ロールプレイは話し言葉による活動であり、作文など書きことばによる活動と違って残るものがない。これはロールプレイに限らず、話し言葉による活動全体の悩みであろう。本実践では「黒板メモ」を活用した。ロールプレイ活動を聞きながら、教師は気になった表現などを黒板にメモし、どういう言語行動が良かったか、もう少し工夫すればよかったか等の評価を行う。その意味では、教師の黒板メモを取る技能がフィードバックに反映されると言えよう。また、自己評価や他者評価を用いて「自分の学びにおいて意味のあるもの」を「自分の言葉に表して振り返る」という活動を繰り返すことも効果的である。アドバイスチェックカードや振り返りカードなどを活用して、自分の学習の意味や自分の言葉の使い方について「メタ認知」させることが必要である。

冒頭でも述べたが、日常会話のような私的な場面での言語活動を国語科が中心になって充実させる必要がある。そのためには、日常の言語生活では、立ち止まって考えることのないコミュニケーションについて、その一面を見つめ、振り返りを通して評価することによって学びを得ていくロールプレイ学習

活動を導入することの意義は大きいと考えられる。

注

1. 国立教育政策研究所のHPの「平成24年度 全国学力・学習状況調査【小学校】報告書」を参照のこと。
http://www.nier.go.jp/12chousakekkahoukoku/03shou-gaiyou/24_shou_houkokusyo-3_situmonsi.pdf (2013年9月20日アクセス)
2. ロールプレイ教材については、平成22年度までは「道案内をしよう」(3年生)「伝言は間違えずに」(4年生)であったが23年度改訂版からは「きちんとつたえるために」(3年生)「話す言葉は同じでも」(4年生)へと変更されている。
小学校国語教科書3年上(わかば)、光村図書出版、pp.34~36、2011
小学校国語教科書4年上(かがやき)、光村図書出版、pp.34~35、2011

参考文献

- 1) 文部科学省：小学校学習指導要領解説国語編、東洋館出版社、p.10、2008
- 2) 松田伯彦・時田光人・西村正司・宮野祥雄：教育実習生の授業におけるロールプレイングの効果、千葉大学教育学部研究紀要 第1部(24)、pp.101~110、1975
- 3) 大澤功一郎：表現活動のアイディアー自由表現から劇あそび・ロールプレイへ、明治図書、1991
- 4) 八巻寛治：小学生といっしょに 自分の気持ちを言葉にできないときのシナリオロールプレイ、月刊学校教育相談18(11)、pp.86~89、2004
- 5) 外林大作：教育の現場におけるロールプレイングの手引き、誠信書房、1981
- 6) 森篤嗣・豊田誠：日本語教育の方法を応用した話し言葉教育の試みーロールプレイを用いた高等学校国語科の授業ー、兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科教育実践学論集(11)、

pp.97～106、2010

- 7) 森篤嗣・牛頭哲宏：小学生のための会話練習
ワーク、ココ出版、2010