

# 生活への関わりをたくましく広げる子供を育成する国語科の構想

## 1 国語科（特支）における目指す姿

- 目的意識をもって相手の話を聞いたり、聞いたことを基に話したりしながら、最後まで粘り強く取り組むことができる。（自発性）
- ◎ 言葉を介して思いを伝え合うことで、生活上の身近な課題を解決することができる。（自己発揮性）
- 言葉を介した、伝え合うことのよさを味わうことができる。（成就性）

伝え合うとは、一方向の言葉の伝達ではなく、双方のやりとりを通して、目的をもって繰り返し表現したり、受け止めたりし合うことである。具体的には、質問したり指示したりしたことに対して、相手と言葉を介して応じる姿である。生活と密接に関わり合う言葉を介して、相手の様子に応じて働きかけるという経験を積み重ねていくことは、国語科の立場から、主題に掲げる子供の育成につながると考える。

## 2 国語科の真正な学び

特別支援教育国語科の「聞くこと・話すこと」の領域における真正な学びとは、人との関わりの中で言葉を介して自分の思いを伝え合いながら、課題を解決していく学びのことである。生活をする上で言葉は必要不可欠なものであり、言葉そのものが本物の生活に即しているといえる。国語科は、言語及び言語による生活や文化に関する教科という特質があることから、言葉に着目した真正な学びを重視することは、主題でねらう子供の姿につながると考える。また、国語科における真正な学びの条件を以下の3点とする。

- ① 子供が普段使っている言葉が扱われる状況の中で学びが展開できるもの
- ② 具体的な生活場面の状況から、自分の思いを伝え合うことで課題が解決できるもの
- ③ 言葉で伝え合うよさを子供が実感できるもの

①に関しては、子供の生活に言葉が密接に関わり合う特質を生かし、普段扱う言葉を用いながら学びが展開できるようにする。そうすることで、生活に内在している言葉を意識的に活用する姿を目指していく。

②の伝え合う必然性のある活動は、子供が主体的に言葉を使うために必要な要素である。そのために、言葉を介して思いを伝えることで課題が解決することを子供が意識できるような学びを展開できるようにする。

③に関しては、言葉を介したやりとりによる成功体験を繰り返す姿を目指す。そのために、状況を変化させ子供の言葉に対する意識が持続できるようにする。

そこで本研究では低学年における真正な学びに迫るために国語科における「ごっこ遊び」を提案する。

## 3 具体的方途

### (1) 「やりとりをする言葉」に応じたごっこ遊びの設定

ごっこ遊びとは、自分や他者が別の人やものになりきったり模倣をしたりする遊びのことである。ごっこ遊びは遊びの基礎となる「真似」から始まり、少しずつ言葉を介したやり取りへと移行する。その後、役割を伴った組織的なごっこ遊びへと発展していく。ごっこ遊びは「おままごと」や「電車ごっこ」、「劇遊び」等、子供に表出させたい言葉に応じたテーマを設定することができる。

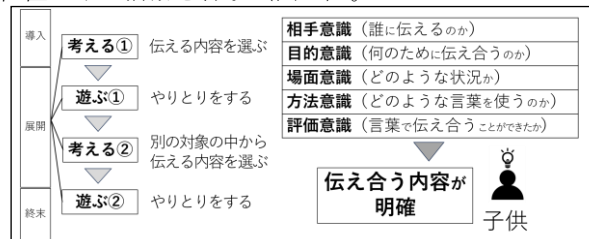
そこで、本研究ではごっこ遊びの種類を「やりとりをする言葉」に注目し、3つに分類、整理した（図1）。子供一人一人がごっこ遊びに没入して取り組むには、子供がこれまでの生活経験で見聞きしたことがあるものや、一部を経験したことがあるものをテーマにする必要がある。子供は個によって異なるそれまでの経験を土台にしながら虚構の世界を創造していく。そこで、子供たち全員のごっこ遊びのテーマとなる対象の認識を揃えることが必要な条件となる。

類別	種類名	テーマ	主な言葉のやりとり	遊びの広がり
ままごと類	ままごと	おうちごっこ、お母さんごっこなど	言葉かけ 「〇〇しますよ」「〇〇にしましょう」	↓
	先生ごっこ	学校ごっこ	指示 返事・応答 「〇〇をします」「わかりました」	
	社会関係のごっこ類	お店ごっこ お店屋さんごっこ、レストランごっこ、病院ごっこなど	呼びかけ 要求 「いらっしゃいませ」「〇〇ください」 質問・応答	
創作類	乗り物ごっこ	バスごっこ、電車ごっこ、飛行機ごっこなど	連絡 要求 質問・応答 「次は、〇〇です」「〇〇してください」	↓
	劇遊び	生活や絵本をテーマにしたもの	絵本や物語の台詞 オリジナルの台詞	

【図1 ごっこ遊びの種類とテーマ、主な言葉のやりとりの例】

### (2) 伝え合いを促すための活動構成

子供たち同士の伝え合いが円滑に進むためには、事前に何を伝えたいのかを明確にしておく必要がある。そこで、「考える①、遊ぶ①、考える②、遊ぶ②」を位置づけた活動を行う（図2）。



【図2 「考える①、遊ぶ①、考える②、遊ぶ②」活動と5つの視点】

「考える」活動においては使用する言葉を吟味させるために、目的意識（何のために伝えるのか）、場面意識（どのような状況か）、方法意識（どのような言葉を使うのか）の3つの視点を子供が意識できるようにする。そのために、例えばお店屋さんごっこの場合、買い物をする前に、商品が描かれたパネルを使って注文したいものを選択する活動を設定する。

## 具体的な実践事例 第1・2学年ふじ組

「ごっこあそびをしよう! ~おみせやさんで おかいもの~」

本題材の指導案については、本研究紀要 56, 57 ページに記載している。

### 1 授業の実際

本学級の子供たちは、話し相手が大人であれば話が続くものの、相手が友達になると、話に応じて話すことができずに話が續かないという実態があった。そこで、相手の話に応じて話をしたり聞いたりすることができるごっこ遊びを題材とした授業づくりを行った。

#### ① 動機段階

動機段階（第1, 2時）においては、お店屋さんのごっこ遊びをするために、相手の話に応じて話す必要があることに気付くことをねらいとした。そこで、実際にお店に行き、店員と客（教師）のやりとりをしている様子を見せた。そして、後日その時の様子を振り返った（資料1）。

T：先生が買い物をしている様子を見て、何か気付いたことはありませんか。  
C1：お店の人と話をしています。  
C2：お店の人にお勧めを聞いています。

#### 【資料1 やりとりを見て気づいたことを話し合う様子】

C1, C2の発言のように、買い物の様子を見せることで、子供たち全員にお店の人の話に応じて話しながら買い物をする買い方があるというお店屋さんごっこをする際の土台となる認識を揃えることができた。

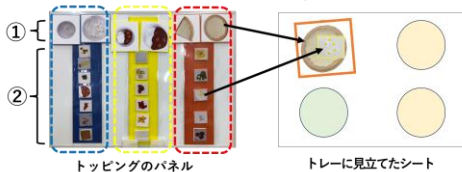
#### ② 熱中段階

熱中段階（第3～8時）においては、聞いたことに合わせて自分の思いを伝え合うことをねらいとし、題材を通して「考える①、遊ぶ①、考える②、遊ぶ②」を次のように設定した。その8時目の様子である。

まず、考える①では、自分が買いたいメインの食材とトッピングの具材を決める活動を設定した。また、考えた具材を正しく買うことができたか自己評価ができるように、資料2のような具材の写真を記載したパネルを提示し、机上で操作をする活動を設定した。

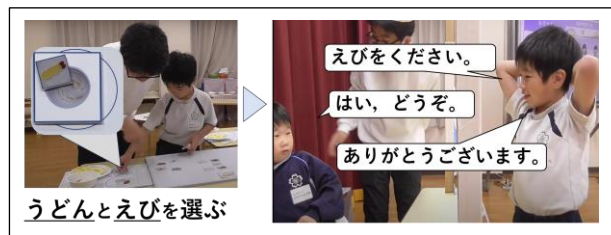
#### 【パネル操作の手順】

- ①メインのピザ（大・小）、メインのカレー（大・小）、メインのうどん（大・小）を選び、シートに置く。
- ②それぞれトッピングしたい具材を選び、メインの食材に置く。



#### 【資料2 パネルとパネル操作の手順】

「考える①」において、注文したいものを明確にしたことで、その後の「遊ぶ①」のお店屋さんごっこでは、店員役の友達に対して「えびをください。」と欲しいものを伝えることができた（資料3）。



#### 【資料3 考える①と遊ぶ①の様子】

そして、「考える②」では、メインの食材とトッピングする具材を変えて、注文したい内容を考えて、その後、遊ぶ②を行った（資料4）。



#### 【資料4 考える②と遊ぶ②の様子】

資料4のように、メインの食材とトッピングする具材が変わった状況においても、「考える②」の活動を設定したことで、客役の子供は「イカをください。」と自分の思いを伝え、店員役の子供は「イカですね。」「こちらでよろしいですか」と確認しながら注文したい内容を伝えることができていた。

#### ③ 発展段階

発展段階（第9時）においては、これまでの学びを生かして相手の話に応じて話すことができることをねらいとした。そこで、一つの空間にピザ屋さん、カレー屋さん、うどん屋さんがあるフードコート場を設定し、それぞれのお店からトッピングメニューを注文することに加えて、トッピングの具材が増えた保護者のリクエストメニューを注文する活動を設定した（資料5）。



#### 【資料5 相手の話に応じて自分の思いを伝えている様子】

資料5の発言のように、注文する具材の種類が増えたことにより、客役の子供は注文する商品を間違えてしまったが、指摘されることで注文するトッピングの具材を言い直し、自分の思いを伝えることができた。

## 2 考察

資料5のような姿が見られたのは、国語科で目指す言葉を介して思いを伝え合い、課題を解決する自己発揮性が発揮されたからであると考えられる。題材として、ごっこ遊びを取り入れ、言葉のやりとりにおける状況の中に自分の思いを視覚的に表すことができるパネルの操作活動を行ったことが有効であったと考える。

特別支援教育部 古賀智治