

[国 語]

言葉で豊かに関わり合う児童の育成を目指して

－批判的思考を取り入れた音声言語活動の実践から－

伊津 章子*

1 はじめに

子どもたちが情報社会・国際社会で生きていくためには、言葉で考え、言葉で人間関係を結ぶ力が不可欠である。そして、話したり聞いたり話し合ったりする力は、日常生活において自己表現のためにまた相互理解を通して豊かな人間関係を築く上で、欠かせないものである。

学習指導要領解説国語編〔第3学年及び第4学年〕の「話すこと・聞くこと・話し合うこと」の目標には、「相手や目的に応じ、調べた事などについて、筋道を立てて話すことや話の中心に気をつけて聞くことができるようにするとともに、進んで話し合おうとする態度を育てる」とある。そして、3・4年生のこの時期は多様な活動を積極的に楽しむことができる時期であり、生きて働く言葉の力を育てるためには、国語科の学習で身につけた言語能力を日常生活で豊かに発揮することができるように国語科の学習で相手や目的を設定するなどの具体性のある活動が展開されることが望ましいとしている。

私は4月より4学年を担当している。低学年での朝のスピーチ活動の継続で、原稿をはっきり読む力は高まってきている。しかし「聞く」においては、課題が多い。相手の話題への関心が薄く、また話題への問題意識も持てない。また話し合いでも「これは違うぞ」と思っても、大勢の意見に流されるといったところが受け持った直後の実状であった。また、学級経営上でも、言葉が足りないことや、言葉が原因となった生徒指導事例が多いことが課題として挙げられた。

そこで、今回「話すこと・聞くこと」の学習において、批判的思考を音声言語活動に取り入れ、言葉で豊かに関わり合う児童の育成を目指す指導の工夫を行う。児童の現状から、話題に関心を持ち、主体的に内容を聞き取る力をつけるとともに、聞き取ることが話し合いの前提であることを実感していた。そこで、豊かに言葉で関わり合う学習の実現のために、主体的に聞き取りを行う方策として、批判的思考に注目した。高橋俊三は、「批判的思考とは、話にケチをつけることではない。ましてや、相手にケチをつけることではない。ケチをつけるどころか、相手を正しい見解に導く行為である。」¹⁾としている。話し合いの際に「それは本当かな」と常に考えながら聞くことは、話し手の考えを深く理解しようとするに通じる。このように、一人ひとりが、互いの意見を求め相手の考えの根拠に思いをめぐらし、尊重することを学習を通して求めていけば、話す・聞く力を高めるとともに、個の違いを明らかにしたり友達の意見に共感したりすることにもつながっていくと考えた。そして希薄な人間関係も強く結ぶことができるのではないだろうか考えたのである。

以上の理由から、豊かに言葉で関わり合う児童の育成を目指し、児童間の相互交流を生み出すために批判的思考を取り入れた音声言語活動を行うことにした。

2 研究の目的

相互交流を生み出すために批判的思考を音声言語活動に取り入れ、聞く力を育成することが、言葉で豊かに関わり合う児童の実現につながるかを明らかにする。

3 研究の構想

(1) 内容

当学級の児童は、入学以来単学級であり人間関係が固定化され、4年生の4月段階では相手に言い返せない雰囲気

* 長岡市立才津小学校

があった。表現への意欲はもっているものの、仲間との関係を気にして自分から発言することに抵抗を示し、相手の意見に流される様子が多く見られた。これらの実状から、児童の人間関係を崩すとともに、筋道立てて相手の考えを批評し、また相手の批評を受け入れられる態度を育てることが豊かな人間関係を築く上で最優先課題と考え、批判的思考を学習活動の中に取り入れた。批判的思考では、「相手の話題を中心に気をつけて『そうかな』『それでいいのかな』と常に考えながら聞くこと」が必要である。今まで相手の意見に流されやすく相手に無関心だった子どもたちが、必然的に相手の意図を考えながら聞く活動になる。このように、批判的思考を取り入れた音声言語活動は、悪化していた人間関係を修復する方策にもなると考えた。そこで、まず児童に批判的思考の定義や必要性について理解させる。そして、児童にとって初めての活動なので、緊張感とともに話し合った達成感があるように、活動の最後に勝敗が決定される「話し合いゲーム」と称し、「批判的思考」の定着を図る。

(2) 方法

学習活動「話し合いゲーム」は、帯単元として、毎月1～2回を実施する。導入である4月は3回、5月以降は月1回のペースで実施し、言語能力の高まりと、児童の意識の変容を見取る。

4～6月を基礎期、7～10月を充実期、11～3月を発展期と位置付け、それぞれの活動での成果と課題を受けて、次の回での条件整備を行っていく。学習活動は、「話し合いのルール」を設定し、活動の目的を指導した後、実施する。

4 本単元について

(1) 単元名 「話し合いゲームをして、考えを深め合おう」(帯単元)

(2) 単元の目標

○話し合いの学習を通して、相手の話が話題にそっているかを注意深く聞く力をつけ、相手の話題を受けて発言できるようにする。

○話し合いの学習を通して、他者と意見を積極的に交換することで、自分の考えを深める。

(3) 評価規準

関心・意欲態度	・話し合いゲームの準備において積極的に資料を集め、活用しようとする。 ・自分の立場の優れているところを示すために、意欲的に話し合いに参加する。
話すこと・聞くこと	・話し手の発言を筋道立てて話しているか聞き分ける。 ・説得したいことを明確にもち、筋道立てて話す。
言語事項	・相手や目的に応じて発表したり、文章に書いたりする。

(4) 指導計画(全10時間)

時	ねらいと主な学習テーマ	留意点
1～5時 基礎期 4～6月	○話し合いゲームの趣旨、方法について理解し、楽しみながらも相手の話をしっかり聞くことや、相手の意見を受けて自分の意見を話すことができる。 テーマ①「夏がいいか、冬がいいか」 テーマ②「男がいいか、女がいいか」 テーマ③「パンがいいか、ごはんがいいか」 (学習参観で実施。保護者が判定員) テーマ④「大人がいいか、子どもがいいか」 (実践1) テーマ⑤「お弁当がいいか、給食がいいか」	○ 批判的思考の意義と必要性について説明する。 ○ ゲームであるので、負けることもあるし、勝つこともあると言う大前提もとで、できるだけ判定員や、相手を納得させる説明の仕方を身に付ける学習であることを確認する。 ○ ワークシートを活用し、各自が理由としてあげたものを裏付ける客観的な事実としての情報を探すように指示する。 ○ 基礎期として、朝の会では連絡事項について要点を考えながらメモを取る練習を行う。 ○ テーマ③から判定を行う。
6～9時 充実期 7～12月	○基礎期で身に付けた「話す・聞く力」を生かし、生活に関するテーマについて、相手の話の内容を注意深く聞き、相手の内容につなげて相手を説得できるように話をする。 テーマ⑥「みんなが楽しめる遊びは、ドッジボールか、おにごっこか」 テーマ⑦「生活目標は、『あいさつを進んでしよう』か、『友達の良いところを見つけよう』か」 テーマ⑧「学校に漫画本を持ってくるのは良いか悪い」(実践2) テーマ⑨(子どもたちが考えたテーマ)	○ テーマを基礎期の漠然としたものから充実期では生活に直結したものへとし、課題を自分の生活問題として考え、進んで発言できるようにする。 ○ 「どんな発言や聞き方が良いのか」を児童が見極められるようになってくる時期である。そこで、この段階の判定者は児童から抽選で選ぶ。判定員は話し合いの最後に判定を下す。その際、話し合いで、説得力のある意見や、反論の上手だった人の名を紹介したのち、自分の判定と、その判定理由を発表するように指示する。 ○ テーマ⑨以降のテーマ設定は、子どもたちの考えたテーマで実施する。

10時 発展期 1～3月	○1年間のまとめを行う。 ○保護者参観で親子討論会を実施し、親子で討論会を行い、大人に自分の考えを相手に分かってもらえるように、説得できるように筋道立てて話す・聞く学習を行う。 ○振り返りカードで、1年間の学びを振り返り、それぞれの成長を認め合う。	○学習参観で親子討論会を行う。テーマはアンケートを取り、親子間で1番意識のずれの大きいものを選ぶ。 ○1年間のまとめとして、自己評価し、評価の理由を書くことにより、自分の成果と課題を明確化させる。
--------------------	--	---

5 実践

実践1 話し合いゲームをしよう 基礎期（18年5月 4年生33名）

(1) 目標

○話し合いゲームを通して、考えながら相手の話を聞き、相手の話を受けて自分の意見を述べることができる。

(2) 展開

活動の実際（4/10時「テーマ；大人がいいか、子どもがいいか」）

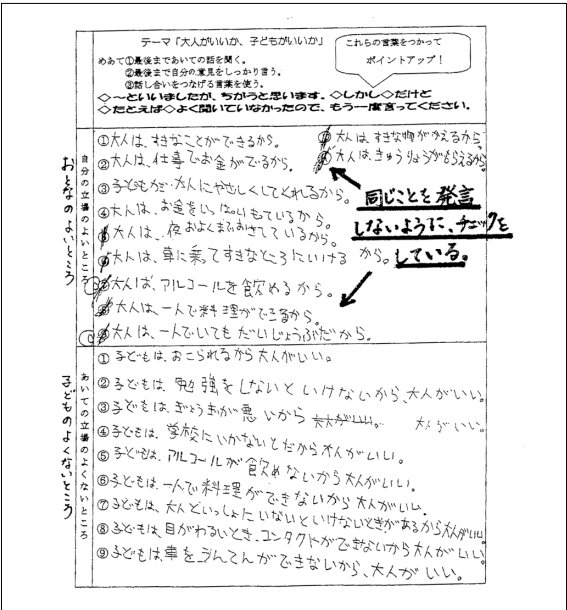
学習活動と児童の意識の流れ	教師の支援・評価○
①ルール説明 相手の話をよく聞いて、今日も相手に意見を言ったり反論したりしよう。	○自分の立場の良さを発表できるようにメモの準備をする。
②「大人がいい」についての意見タイム ③「子どもがいい」についての意見タイム そういう言い方（考え方）もあるのか。でもその意見はちょっとおかしいぞ。	・相手の意見に反論できるように座席表を配布し、児童は「これは反論できる」という意見をメモする。 ・できるだけ多くの子どもの発言の機会を与えるためにネームプレートを利用し、誰が発表したのかを明らかにする。
④反論タイム さっき、～といいましたが、それは違うと思います。なぜかという・・・。 先生から指名された。でも反論できない。負けてしまう。 「誰か助けてください。」「はい。○○さんに代わって発言します。」	・意見・反論タイムで教師に指名されたときに、何も発言することが出来ないときは、相手チームに移らなければならない。
⑤作戦タイム（3分間） 「ねえ、さっき△△と言っていたけれど、どう思う。」 「確かに△△だけど、▲▲と反論すればいいんじゃない。」 「そうだね。」	・途中、1回だけ作戦タイムを行う。ここで、仲間と相談しても良いし、新しい情報を手に入れるのも良いとする。考えを整理する時間とする。 ・相手の意見について、10秒待っても反論が出ない場合は、相手の意見が優勢ということで、ゲーム終了と条件付ける。このことにより、さらに本気で考える姿を生み出す。
⑥相手の意見について、一人も反論の手が挙がらなかったら、ゲーム終了。 誰も反論しない。これじゃ負けてしまう。わたしが反論しなくては。	○相手の意見を自分の考えと比べながら聞き、反論することができる。
⑦最後まで話し合いが続けられたら、判定員にどちらの発表が説得力のあるものだったかを判定してもらい、ゲーム終了。 判定では負けたけど、楽しかったな。次はどんなテーマで話し合おうかな。	

(3) 学習活動の実際

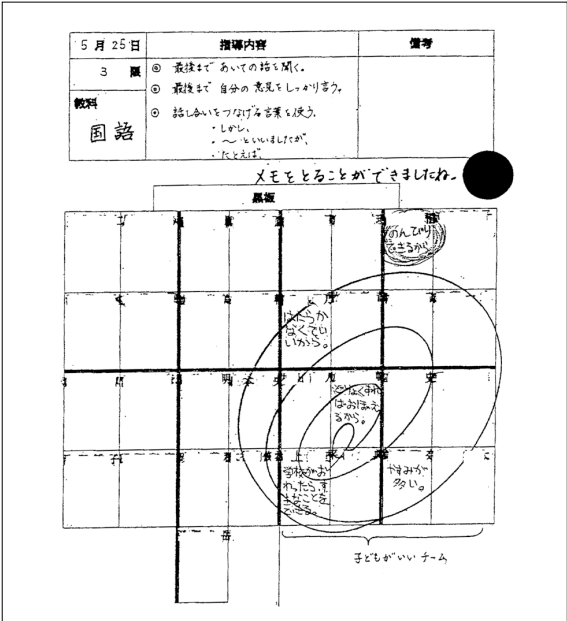
基礎期における話し合いゲームでねらう児童の変容は、「今まで男子の意見を黙って聞く一方の女子が、自ら発言できるようにすること」「仲間に同調しがちな男子が、仲間に対しても理由を付けてはっきりと反論ができるようにすること」という二点である。

そこでまず、子どもたちには話し合いゲームにおける「批判的思考」について、「知恵を出し合い、相手の意見のおかしいところ、変だなどと思うところを指摘する『反論』は、友だちを正しい考え方に気付かせるための大切な方法である」と指導した。次に、活動のルールの一つとして「相手の意見に流されては負けてしまうこと」を提示した。これらのことから、今まで黙って話を聞くばかりだった子どもたちにとっては、自分の発言内容や態度によって勝敗が左右されるので、黙っていることができない学習状況ができあがった。また自分の意見をより説得力のあるものにするためには、自分の立場の良さについて多くを主張できる情報が必要である。そこで、話し合いゲームの前日に話

し合いゲームの予告をし、どちらの立場で話し合いをするのか決定をしておく。当日は事前に用意した資料を手元におき、話し合いゲームを行う。(図1・2)



【図1 事前に用意した情報メモ】



【図2 話し合いゲームの際の反論用メモ】

(4) 考察

実践1以前のテーマ①②では、スキルの定着として勝敗無しで活動を実施した。活動の途中で、ストップをかけながら話し方、聞き方の指導を行った。テーマ③からは判定者を設けた。指名権が教師にあるので、挙手をしていない児童も指名が行われる。黙っていると負ける。そこで発言が続くようにと、児童は必死に発言をしたり相手の意見を聞いたりして話し合いに熱中した。

実践1の4回目の話し合いゲームでは、活動のルールはかなり定着し、多くの児童が少し余裕をもって自ら進んで挙手し発言できるようになった。図1のような事前準備の情報メモを手がかりにして、全員が1回は自分の立場の優れているところを発表することができた。(表1)

普段挙手をしない女子やおとなしい男子も、冒頭における自分のチームの優れているところを発言する場面では、全員が自ら挙手をし、最高一人4回の発言があった。また表1の発言回数は教師指名で発言した回数であるので、学級全体で挙手をしていた実数は発言回数の倍以上あった。女子の多くが情報メモを一人あたり6～8個のメモを持っていたので、それも進んで発表するための手助けとなったと考える。また、今まで活発に話し合いを進めている男子が反論できずに「だれか助けてください。」と述べたときに、男子の陰でおとなしく黙っていた女子が発言し男子の発言を助けるなど、今までの話し合いの様子からみて逆転現象が起きていた。さらに、途中で作戦タイムを入れたことにより仲間同士で反論理由を探し、考えを深め合う相互交流の姿も現れた。

	のべ	平均	最多	最少
自分の立場の良さを発表できた回数	66回	2回／一人	4回	1回
相手の意見に対して、反論できた回数	68回	2回／一人	6回	0回
意見がもてず「助けてください」と頼んだ回数	6回	0.2回／一人	2回	0回
一つの話題についてつなげて話した回数(5話題)	51回	8回／一話題	9回	6回
事前に用意した情報メモの数	231	7／一人	20	1

【表1 主体的に話したり、反論したりすることができたか(男子17名 女子16名 計33名)】

「大人は計算が速い」という切り口に対しては、6名の男女児童による反論のし合いが9回続き普通の授業では見られない活発な意見交換をして考えを深めていった。このように基礎期としての話し合いを振り返ると、一問一答の形式が多かった児童にとって大きな意識変革となったと考える。以前はお客様のように黙っていた児童も、発言でき

ないと負けると言う条件設定から「何かしら話さなければならない⇒『助けてください』も発言だ。」に気付き、自分の考えを自分の言葉で表現するようになった。しかし、指名されて反論ができない場合の「助けてください」発言を自由に許したため、4名の児童が、「助けてください」発言に頼り、自分の言葉で反論することができなかった。そこで次回からは、「助けてください」発言は、一人1回目までとし、「相手の内容でおかしな点や違うぞという点はないかをさがしながら聞き、反論を考えること」について指導の重点化を図った。

実践2 話し合いゲームをしよう 充実期（18年9月 4年生33名）

（1）目標

○話し合いゲームを通して、相手の話題について注意深く聞き、話題につなげて自分の意見を述べることができる。

（2）学習活動の実際

8回目は、「学校に漫画本をもってきても良いか悪いか」というテーマで話し合いをした。テーマを基礎期の漠然としたものから充実期では生活に直結したものへとし、課題を自分の生活問題としてより具体的に考え、進んで発言できるようにする。

充実期の話し合いゲームでは、基礎期における実践課題を受け、より相手の話を注意深く聞き、考え、反論できる場面設定として、「話し合いの際には『助けてください』の発言は一人1回目までとする」とした。また、「批判的思考」の指導としては、相手の意見を指摘するために〈話し合いの視点〉に注目させた。「今、何について話し合われているのか（話し合いの視点）」を念頭におき、相手の意見で「おかしいな」「あれ」と気付いたら「問題点を指摘する」のである。基礎期でも指導を行ったが充実期ではさらに聞くポイント「話題からずれていないか」「理由付けにおかしいところはないか」を提示した。そして、反論する点が見つかったら「今～といいましたが」や、具体的な例を出して説明するときは「たとえば」を使って問題点を指摘することを指導した。また、これらの指導は、話し合いゲームだけでなく他教科の授業でも行った。児童が指摘や説明が具体的にできた時は、日付とその時に使われた言葉を掲示し、日常の中で使えるように意識付けをした。

（3）考察

充実期の話し合いゲームにおいて、子どもたちが発言で使用了【反論や説明するときに便利な言葉】を教室に掲示し、常に反論を意識させることで、今までは反論の内容が「夏より冬がよい。理由は暑いと汗をかいて気持ち悪いからです。」といった一文による反論から、具体的に場面を説明する反論へと変容した。つまり反論の内容が、自分の持っている情報を具体的に反論の材料として用いた相手を説得できる反論へと、質の高まりをみせたのである。

〔漫画本を学校にもってきても良い〕の立場での反論

「漫画本は、学習の〔じゃまになるといいましたが〕、それはおかしいと思います。〔たとえば〕図書室の本を思い浮かべてください。伝記の本は漫画になっていますよね。学習のじゃまになるのならば、なぜ、図書室に漫画の伝記があるのでしょうか。漫画本は、学習のじゃまにはならなくて、字を読むことが苦手な人の助けになると思います。」（拍手が起こる）

【図3 『たとえば』を使って、反論をした事例】

図3のように「たとえば」を使うと、その問題場面を具体的に説明することにつながることや、相手への説得に有効であることを児童は話し合いゲームを通して実感した。それは、この発言後その意見に賛同の拍手が起こったことから分かる。その後、自然と「たとえば」を使って説明する機会が増えた。そして図3の場面を皮切りに納得できる意見に対して児童は自然と拍手を送るようになった。また以前の子どもたちは、自分の意見を反対されことを素直に受け入れることができなかったが、今回の帯単元としての話し合いゲーム活動を通して、相手の意見に耳を傾け話を受け入れられるようになった。それは、相手の意見に耳を傾け内容を理解しないかぎり、反論する視点が見つからないことによる。このように相手の話を受け入れ考えながら聞くことを日常化することにより、図4のように「話題からずれた発言を指摘する」こともできるようになった。

発言「漫画本を学校に持ってくると、文字の本を読まなくなると思います。」

反論「今は、漫画本を持ってくると休み時間遊ばなくなるという話題で話し合っているのに、その意見はあとにしてください。」 ～〔漫画本を学校にもってくるのは悪い〕の立場の発言に続いて～

【図4 話のずれを指摘した事例】

以上のことから反論を習慣化させることで、「自分と相手の考えを比較しながら聞く」「相手を説得できる言葉を選んで発言する」といった『情報を分析し、言葉で表現する力』が育ち始めていることが授業記録を分析した表2からも分かる。

	実践1 5月	実践2 9月
「おかしいな」や、「おや」を考えながら聞く（聞き取り調査）	31%	84%
話題に対して具体的に反論する	24%	63%
内容からはずれずに、前の意見につなげて発言する	54%	81%

【表2 実践1と実践2における児童の反応の比較 男子17名 女子16名 計33名】

6 研究のまとめと今後の課題

(1) 成果

音声言語活動（話し合いゲーム）に批判的思考を取り入れ、「相手の話の中に『なぜ』『どうして』をさがしながら聞くこと」や「相手の話題に反論すること」に重点を置き実践を重ねたことにより、児童の態度において以下の五点で大きな変容が見られた。

- ①話題に関心をもち、最後まで話が聞けるようになったこと。
- ②相手の意見に耳を傾け、話を素直に受け入れられるようになり、生徒指導的事例が減ったこと。
- ③考えを自分の言葉で発言することは当たり前という意識が根付いたこと。
- ④仲間の意見に対して反対できなかった子どもたちが、「それ、おかしいよ」と安心して指摘できるようになったこと。
- ⑤相手に分かるような具体的な説明ができるようになってきたこと。

以上のことから「楽しみながらもルールを守り、相手の話をよく聞きすばやく反応する話し合いゲーム」は中学年の発達段階に合っており、学級全体の人間関係作りや言語能力の成長の点において価値ある言語活動であったといえる。これは、子どもたちの「自分の考えが言えた。相手の意見を受け入れられた。友達の意見を聞いて自分の考えが間違っていたことに気付いた。またやりたい。」といった感想からも分かる。4月当初、問題点としてあがっていたことが解決へと確実に向かうことができた。豊かに言葉で関わり合う児童の実現に一步迫ることができたと考ええる。

(2) 課題

「話すこと・聞くこと」への意識付けの点では成果が見えたものの、「批判的思考」の定着については実践途中で、児童の筋道立てて具体的に話す力や相手の話題の中心を聞き分ける力の育成面で、十分満足できる結果にはいたっていない。

今後の課題は三点である。

- ①下位児童の音声言語能力をさらに高めるために、話し合いの視点が視覚的に分かるような板書の仕方・活用法について工夫をしていくこと。
 - ②教師自身が毎日の授業の中で子どもの言葉に敏感に反応し、発言のずれや説明不足を的確に見出し、修正させながら授業を展開していくこと。
 - ③相手を納得させられるような情報や根拠を集める時間の確保をして、より説得力のある話し方を意識させること。
- これら三点を意識しながら授業改善を図り、豊かに言葉で関わり合う児童の育成を目指していきたい。

注

- 1) 高橋俊三「教育科学国語教育」 1999年6月号, p.111

参考文献

- 落合幸子・築地久子 「築地久子の授業と学級づくり」 明治図書, 1994年
 石田佐久馬 「話し合い・聞き合い・学び合い」 東洋館出版, 1990年
 文部省 「小学校学習指導要領解説 国語編」, 1999年
 山田由美子 「教育実践研究 第15集」, 2005年
 渡辺三津 「教育実践研究 第15集」, 2005年