

# 大学生と考える「国語表現」の教材開発

町田 守弘

## 1 はじめに

学習者にとって魅力ある教材を開発して授業を展開しつつ学力の育成を図ることは、すべての教科担当者にとって重要な責務である。特に国語科は毎日の日常生活で用いることばを扱う教科であるだけに、多様な教材を開発する余地がある。学習者の興味・関心を喚起しつつも、学力の育成に資する教材を発掘する努力を惜しみたくはない。国語科の授業を担当する立場になってから、わたくしは教材開発を主要な研究課題として位置付けてきた。

2017年現在、早稲田大学教育学部で「国語表現論」と称する講座を担当している。「広域選択科目」として位置付けられ、受講者は学部2年生および3年生が中心である。この科目は2002年に同学部に着任してから継続して担当を続けている。そこでわたくしは教材開発という課題について、受講者に協力を呼びかけて、「『国語表現』の教材開発」という課題に取り組んでいるところである。本稿では特に2014年度と2015年度に担当した「国語表現論B」の授業に即して、受講者が開発した教材の紹介と分析を通して、今後の教材開発に向けての可能性を探ることとする。

「『国語表現』の教材開発」と称する際の「国語表現」とは、現行学習指導要領<sup>1</sup>に位置付けられている高等学校国語科の選択科目名でもある。ただし、特定の科目の教材を考えるのではなく、広く表現に関わる領域の学びのための教材を開発するという意味でこの用語を用いているわけだが、まず高等学校の「国語表現」の話題から始めたい。

## 2 高等学校の「国語表現」をめぐって

2017年3月の小学校と中学校に続いて、1年後には高等学校の学習指導要領が告示される見込みである。特に高等学校では、必修科目と選択科目ともに新たな科目が登場することが話題になっている。現行の2009年版<sup>2</sup>高等学校学習指導要領と比較すると、改訂後に残るのは「国語表現」のみであることはほぼ明らかだが、それぞれの科目の具体的な内容はどのようになるのか、特に教科書の内容がどうなるかという点について、教育現場の関心は高まりつつある。

「国語表現」という科目が新たに設置されたのは、1978年版においてのことであった。この科目

に関しての教育現場での理解は多様で、必ずしも支持されたとは思えない。設置する学校も決して多くはなかったと思われる。その理由の一つは、「国語表現」という科目の名称から作文指導が想起されることにある。指導者は学習者が書いた作文をいかに効率的に評価するかという課題に直面することから、その負担の大きさがこの科目の設置率が上がらない理由になったことは想像に難くない。

にもかかわらず、その後の学習指導要領の改訂において「国語表現」は存続することになった。1989年版で新設された「現代語」という科目が、次の改訂で早くも姿を消したことは対照的に、「国語表現」は残り続けた。

わたくしの前任校<sup>3</sup>では勤務当時「国語表現」が高等学校3年生に1単位設置されていた。クラスによって複数の指導者が分担して担当するという形態になり、あらかじめ担当者間で打ち合わせをして指導方針を協議した結果、表現の活動を中心に扱うことと、学期末の評定においてクラスによる差異が生じないように配慮することを確認したうえで、教材や授業の内容は各担当者の判断で自由に扱うという方針が定められた。その結果、学習者の実態を踏まえつつも、指導者ごとに個性的な授業が展開できるようになったことになる。

わたくしはこの「国語表現」を担当したが、授業を構想し展開する立場として、情熱を持って取り組むことができたのは事実である。学習者の反応には確かな手応えが感じられ、興味・関心を喚起しつつも表現力の育成に資する授業が達成できたと思う。週に1時間のみの授業であったが、その担当者が工夫して扱うことが可能であった。なおこのときの実践に関しては、複数の報告を公表している<sup>4</sup>。

高等学校の国語科の授業を考える際に、まず想起されるのは「現代文」と「古典」ということになろう。そして主流となるのは、やはり読解の授業である。これは、大学入試という制度が大きな影響力を有することが一因となっている。それに比べると、「国語表現」はいささか傍流であるかのようなイメージもある。しかしながら現代社会の中で、ことばで表現する力を身に付けることの意味は大きい。大学入試の制度が大きく転換するという状況の中で、改めて「国語表現」の位置を確認する意味があるのではないか。学校設定教科・科目も含めて、「国語表現」関連の授業を教育課程に活かすことはもっと見直されてよい。

大学で「国語表現論」という講座を担当することになったとき、まず想起したのは高等学校における「国語表現」である。「国語表現論」という講座が、国語科の教員免許の取得を希望する学生にとっては必修科目という位置付けになっていることから、国語科の教材開発という課題について受講者が関心を抱くようにしたいという思いもあった。担当するこの科目の目標として『「国語表現」の教材開発』を掲げた理由の一つには、高等学校の選択科目「国語表現」に着目し、この科目の位置付けを見直すという意味を込めたことがある。続いて、担当する「国語表現論」の授業の概要について言及したい。

### 3 大学における「国語表現論」の目標と展開

「はじめに」で触れたように、2002年度及早稲田大学着任以来2017年度に至るまで、「国語表現論」の担当を続けている。この科目の担当内容に関しては、すでに拙稿「大学における『国語表現』の授業構想」<sup>5</sup>で明らかにした。授業の基本的な在り方は、そこで言及した内容とほぼ変わるところはない。特に本稿では、2014年度と2015年度の受講者の取り組みを紹介することから、2014年度のシラバスに記載した内容をもとに、授業の趣旨を以下に示す。なお、2015年度もほぼ以下と同様の趣旨を掲げていた。

本年度は「『国語表現』の教材開発と授業開発」というテーマを掲げて、「国語表現」の授業そのものをテキストとした研究を展開する。この科目の教職に準じた科目としての位置付けに配慮して、国語教育のカテゴリーから「国語表現」を考えることにしたい。年間の授業を通しての到達目標は、まず国語科の科目としての「国語表現」の特質を的確にとらえることにある。そのうえで、「国語表現」にふさわしい教材を発掘して、表現素材の教材化ができるようにすること、そして発掘した教材を用いた「国語表現」の授業が構想できるようにすることが、主な到達目標となる。加えて、授業を通して受講者の表現力を伸ばすことも、この科目の重要な目標である。

まずは身近な場所から「国語表現」の素材を開拓して、その教材化を目指す。授業は担当者からの様々な事例提供から出発する。「国語表現論」という科目の名称からは、「作文」や「小論文」などの活動を想起しがちだが、この授業ではそのようなパターン化された発想にとらわれずに、身近な表現の現場に目を向けることにしたい。ことばによる表現という範疇のみに留まることなく、例えばマンガ、アニメーション、映画、音楽、テレビゲーム、インターネット、携帯電話などの表現を取り上げて、ことばとの接点を探りながら「国語表現」の教材を開発する。一つのテーマを継続して深く追求するという方向ではなく、原則として一時間に一つずつ研究テーマを扱う予定である。国語教育における教材は、常に授業と不可分の関係にある。教材開発を目指すことは、そのまま授業の開発にもつながってくる。表現に対する学習者の興味・関心を喚起しつつ、表現に向かう意志に働きかける教材開発と、授業開発を試みたい。

2014年度・2015年度ともに、授業は大きく「春学期」「秋学期」<sup>6</sup>に分けて展開した。春学期の授業では、担当者が開発した教材を取り上げて、授業で実際に扱うことによって、具体的な教材開発の実際と、それをを用いた授業の構想が理解できるように配慮した。なお、春学期の授業において主に取り入れたのは拙著『「サブカル×国語」で読解力を育む』（岩波書店、2015. 10）で論述した内容である。すなわち、国語科の教材として成立するか否かの「境界線上」にあるような素材を、意欲的に取り上げるようにした。学習者の身近な場所にあつて、彼らが興味・関心を持って受

容できるような素材，ただし学習者の国語の学力育成につながるような素材を教材化するという方向で授業を展開することになる。

2014年度の春学期に取り上げたテーマは以下のようなものであった。カッコ内には，授業で取り扱った主な教材<sup>7</sup>を掲げる。

- 第 1 時 「国語表現論 B」授業のガイダンス／想像力＝創造力と国語表現  
(谷川俊太郎・他『こっぷ』／まどみちお「シマウマ」)
- 第 2 時 想像力＝創造力と国語表現—佐藤雅彦に学ぶ  
(佐藤雅彦『ねっとのおやつ』『プチ哲学』)
- 第 3 時 イメージとことば—映像と音楽から立ち上がる国語表現  
(宮崎駿監督「魔女の宅急便」の映像と「千と千尋の神隠し」の音楽)
- 第 4 時 アニメーションを読む  
(マイケル・デュドク・ドウ・ヴィット監督「岸辺のふたり」)
- 第 5 時 「絵」から生まれる物語  
(ジャンニ・ロダーリ『ファンタジーの文法』)
- 第 6 時 「国語表現」における「絵」「写真」の教材化  
(アレクサンドリア木星王『秘密のタロット・カード』)
- 第 7 時 境界線上の教材としてのマンガ—ストーリーマンガの教材化を試みる  
(つけ義春「退屈な部屋」「古本と少女」)
- 第 8 時 国語表現とメディア・リテラシー—あるゲームを通して考える  
(カードを用いたゲーム)
- 第 9 時 語彙指導と国語表現  
(三浦しをん『舟を編む』／森田良行『基礎日本語—意味と使い方』)
- 第 10 時 ファンタジーの文法—映像から想像するストーリー  
(ジム・ヘンソン監督『ストーリーテラー』から第 3 話「兵士と死」)
- 第 11 時 ゲームとテレビドラマの教材化  
(テレビゲームのサウンドノベル／テレビドラマ「僕のいた時間」)
- 第 12 時 国語表現における声の復権—「話すこと・聞くこと」の学び，そして音楽へ  
(鴻上尚史『発声と身体のレッスン』)
- 第 13 時 若手編集者の志事—立体的コミュニケーション能力を考える  
(招聘した講師<sup>8</sup>の講話)
- 第 14 時 大学院生による研究発表モデル—秋学期の発表に備えて  
(秋学期の受講者の発表の参考に資するために，大学院生 2 名が秋学期発表と同じ要領で発表を実施)

第15時<sup>9</sup> 夏の句会を楽しむ―坪内稔典氏に学ぶ  
(坪内稔典『坪内稔典の俳句の授業』)

2015年度の春学期に取り上げたテーマも、これとほぼ同様である。いずれの年度も、春学期の授業の総括として受講者にはレポートの課題を課することにした。具体的な課題の内容を、2014年度の「春学期レポート作成要領」に即して以下で紹介<sup>10</sup>する。

まず課題の趣旨については、次のように周知した。

本年度「国語表現論B」の研究テーマは、「『国語表現』の教材開発と授業開発」である。「国語表現」の授業そのものをテキストとしつつ、多様な観点から研究を展開している。春学期の授業では身近な表現に目を向けつつ、多様な表現と出会いその特徴を明らかにするところに主眼を置き、表現の「いま、ここ」を見つめながら「国語表現」の教材を開発し、授業を構想しているところである。春学期のまとめのレポートでは、まず本年度の研究テーマの「教材開発」に即した総括をしていただきたい。

具体的な課題としては、以下のような内容に取り組むように依頼した。なお受講者は、以下の①・②についてそれぞれまとめることになる。

- ① 「国語表現論B」の授業を受講して（教科書『国語科の教材・授業開発論』《東洋館出版社》やシラバスに掲げた参考書を読んだ人はそこで紹介されたものを加えてもよい）、最も興味・関心を抱いた「国語表現」の素材を選択して、その表現上の特色を明らかにするとともに、「国語表現」の教材開発と授業開発という観点から、感じたこと・考えたことを自由に論述する。
- ② 春学期の授業を参考にして、小学校・中学校・高等学校の教育現場で効果的な「国語表現」の授業を展開するための教材として最も適切と判断する素材を、新聞・雑誌、小説、論説、画像、写真、マンガ、テレビドラマ、CM、ゲーム、映画等の中から発掘して、一つ掲げ、次の各項（i～iv）について論述する。なお素材が文章、絵図、漫画等の場合は、その一部をコピーして、また素材が音楽、映像、ゲーム等の場合は、そのテープ・CD・ビデオ、ゲームソフト等について具体的に紹介した資料（ホームページ、パンフレットのコピーなど）をA4判の用紙にプリントアウト、もしくは貼り付けたもの等を添付する。必ず、著者名・作品名・出典等を詳しく書いておくこと。その内容の概要が分かるような資料を提示していただきたい。
  - i その素材がどのようなものかを添付資料に即して具体的に紹介する。
  - ii その素材の表現上の特色について、特に「国語表現」との関連という観点から分析する。

- iii その素材が「国語表現」の教材として適切と判断した理由を明らかにする。
- iv その素材を用いて具体的にどのような授業が展開できるか、授業の内容と方法を考えてまとめる。その際に、対象とする校種（小・中・高）を明らかにすること。

すなわち、春学期に担当者が提案した「国語表現」の教材とそれを用いた授業を参考にして、受講者自身の開発した教材および授業についてまとめることが課題の主な内容である。このレポートで取り組んだ成果をもとにして、秋学期の授業は受講者の研究発表とそれに基づく研究協議によって展開することにした。担当者は夏休み期間中に、受講者が春学期末に提出したすべてのレポートを点検して、評価する。その際に、秋学期の授業で発表を依頼する受講者を選ぶことになる。秋学期の発表に関しては、発表を希望する者と担当者の指名によって依頼する者とに分かれる。例年希望者の数は少なく、担当者からの指名による発表者が中心となる。担当者からの指名に際しては、以下のような点を勧案した。

- ①学習者の興味・関心が喚起され、国語科の学力育成に有効な要素が確認できる点。
- ②教材になり得るかどうかという点を含めて、しっかりした素材が具体的に提案されている点。
- ③素材が独創的でありつつも、ある程度の普遍性が認められる点。
- ④その教材を用いた授業が、具体的に構想されている点。

その他の要素として、授業への出席率も勧案して発表を依頼することにした。これは、発表予定日に安易に欠席するようなことがないようにという配慮に基づく。さらに、特定の素材のみに偏りがないように、ある程度多様性に富む素材を選ぶように心がけた。

発表は1時間につき2名、時間配分は発表20分、協議20分を基準とした。発表に際して発表者はあらかじめレジュメを用意して、受講者の員数分印刷して事前にクラス全員に配布する。発表においてDVDなどによる映像も適宜使用することができるようにした。ただし、映像を流すのみではなく、映像投影の時間は発表の3分の1以内として、あくまでも発表を主体とするように指示をした。

研究協議には20分時間を取って、発表を聞いた受講者からの質問や意見、感想などを自由に発言させた。ただし、特定のメンバーのみが発言するという状況を回避するために、発表ごとに3名ずつ指名をして、協議の冒頭に発言を求めることにした。指名した3名の発言の後で、時間の許す範囲で自由に質問や意見を求める。発言者を指名することによって聞き手の側にもある程度の緊張感が芽生えて、発表内容をしっかりと聞くことができるようになる。

研究協議の司会は担当者が務めた。これによって適宜受講者の発言の趣旨を確認したり、補足をしたりすることができる。質問に関しては発表者に回答を促し、意見に関しては発表者からのコメントがあればそれを確認したうえで、今後の課題として引き続き検討するようにした。

わたくしは原則として毎時間「研究の手引き」「授業レポート」「研究資料」と称する資料を用意して配布し、それをもとにした授業を展開している。「研究の手引き」は授業内容に関して説明を

加えたレジュメであり、「授業レポート」は授業中に受講者が記入して提出する。また「研究資料」は教材や参考資料などを印刷したものである。今回の研究協議の際には、発表者を除くすべてのメンバーが「授業レポート」に発表に関するコメントを記入するようにした。「授業レポート」はコピーを取って切り離してから、それぞれの発表者にフィードバックする。これによって発表者は、研究協議の際に出された意見のみでなく、すべての受講者からのコメントを参照できるようになる。

#### 4 2014年度受講者が開発した教材とそれを用いた授業

2014年度は72名の科目履修者のうち、秋学期の発表者は22名であった。1時間に2名ずつ予定を組んだが、テーマとして示したのは担当者側の命名である。以下、発表順に(1)発表者によるタイトル、(2)提案された主な教材、(3)その教材を用いた授業の構想、の3項目に整理して、発表の概要を示す。数字の「14」は「2014年度」、「14-1」は「2014年度第1回目の発表」、続いて発表の年月日と担当者の命名によるその日の共通テーマということになる。そして「14-1-1」は「2014年度第1回目の発表の一人目」という意味である。

14-1 2014年10月3日 マンガと国語表現（その1）

14-1-1

- (1) マンガと国語表現—日本のスポーツ漫画を活用して
- (2) 満田拓也「Major—Dramatic baseball comic」
- (3) 吹き出しのブランクにせりふを入れる。

14-1-2

- (1) 「読む」ためのマンガ教材—「こんなにたくさん話したいことがある」を題材にして
- (2) 阿部共実『空が灰色だから』より「こんなにたくさん話したいことがある」
- (3) マンガにおける絵とことばの関係を考える。

14-2 2014年10月10日 マンガと国語表現（その2）

14-2-1

- (1) マンガの持つ国語教材としての可能性—羽海野チカ「3月のライオン」を題材として
- (2) 羽海野チカ「3月のライオン」
- (3) 質問事項を通してマンガの読み取りをする。

14-2-2

- (1) マンガと国語表現—「メダロット2」を用いた論理的読解と文章作成
- (2) ほるまりん「メダロット2」
- (3) 作品の対比構造を読み解き、登場人物についての理解を深める。

## 14-3 2014年10月17日 マンガと国語表現（その3）

## 14-3-1

- (1) 国語科における「メディア・リテラシー」教育の改善—「批判的思考」を養うには
- (2) 三田紀房「ドラゴン桜」
- (3) マンガの中で投げかけられた「問い」への「答え」を検討してから、作中で出された「答え」を参照して検証する。

## 14-3-2

- (1) マンガ教材を利用して表現の幅を広げる—「東京喰種（トーキョーグール）」から学ぶ国語表現
- (2) 石田スイ「東京喰種（トーキョーグール）」
- (3) マンガを参考にして、食べ物の味を比喩を用いて表現する。さらに、マンガの内容に関する課題を提起して、その課題に答える。

## 14-4 2014年10月24日 アニメーションと国語表現

## 14-4-1

- (1) アニメーションと国語表現—魅力ある授業の構想
- (2) 宮崎駿「天空の城ラピュタ」「もののけ姫」
- (3) アニメを視聴してことばを引き出し、カードにメモをする。そのことば（単語）から文を作成する。カードを交換して他のメンバーの単語から文を作成し、同じことばから生成した表現の相違を確認する。

## 14-4-2

- (1) 映画教材の可能性—「美女と野獣」を教材とした実践提案
- (2) 「美女と野獣」の原作とアニメーション
- (3) 原作とアニメーションの比較をして、共通点・相違点を確認する。そのうえで、オリジナルのストーリーを創作する。

## 14-5 2014年11月7日 小説と国語表現

## 14-5-1

- (1) 小説と国語表現
- (2) 横光利一「蠅」
- (3) 「蠅」を読んでどの人物について書き換えるかを検討したうえで、書き換えを実施する。

## 14-5-2

- (1) 夏目漱石を書き換える—「吾輩は猫である」を用いた書き換え学習の試み
- (2) 夏目漱石「吾輩は猫である」

- (3) 小説の書き出しの箇所を中心に、一人称代名詞を変えて、書き換えを試みる。

#### 14-6 2014年11月14日 文学と国語表現—散文から韻文へ

##### 14-6-1

- (1) 「ことば」に興味を持つ—より豊かな言語表現を身に付けるために
- (2) 辻村深月『凍りのくじら』『光待つ場所へ』
- (3) 「挫折」「友達」ということばについて「このように定義する『以前』」「このように定義することになった『きっかけ』」「このように定義した後の『変化』」という三項目に即して、ことばの定義をまとめる。

##### 14-6-2

- (1) 群読と国語表現論—中学1年生の国語の導入
- (2) まどみちお「ジャングルジムのうた」「ゆきがふる」、『平家物語』から「扇の的」
- (3) 群読に関する学びを経て、実際に作品の群読をする。

#### 14-7 2014年11月21日 絵本と国語表現

##### 14-7-1

- (1) 絵本と国語表現—絵本を用いた言語化能力の育成
- (2) いせひでこ『チェロの木』（言語の箇所は伏せる）
- (3) 4グループに分かれて配布された1枚ずつの絵を見て感じたことをことばで表現する。メンバーの表現を共有したうえで、分担した絵をもとにした詩を創作する。それを群読でクラス全員に紹介する。

##### 14-7-2

- (1) 絵本と国語表現—文字なし絵本『雨、あめ』を用いて
- (2) ピーター・スピアー『雨、あめ』
- (3) 3枚の絵について発見したことを書く。それらを比較して考えたことをまとめ、それを踏まえて絵を並び替えてストーリーを創作する。そのうえで別の絵を示し、ストーリーの変化を確認する。

#### 14-8 2014年11月28日 映像と国語表現—写真からドラマへ

##### 14-8-1

- (1) 映像と国語表現—「写真」を利用した国語表現
- (2) 家族が撮影した風景写真
- (3) グループごとに場所を探して写真を撮影する。それをクラスで鑑賞して意見交換をする。その後に撮影したグループから写真の解説をする。最後に感想をまとめる。

## 14-8-2

- (1) 映像と国語表現—「言語化能力」の育成を目指して
- (2) 「栞の恋」（「世にも奇妙な物語」から。原作は朱川湊人『かたみ歌』）
- (3) 「栞の恋」の映像を途中まで鑑賞し、課題を考えた後で続きを鑑賞する。全体を要約する。またこの作品の一部についてノベライズを試みる。

## 14-9 2014年12月5日 映画と国語表現

## 14-9-1

- (1) 映画と国語表現—表情と喜怒哀楽に注目して
- (2) 山崎貴監督「ALWAYS 続・三丁目の夕日」
- (3) 音声を出さずに映画の一部を鑑賞し、特に人物の表情に注目して、どうしてそうなったのかを考える。最後に音声を入れて再度鑑賞する。

## 14-9-2

- (1) 映画と国語表現
- (2) チャールズ・チャップリン「街の灯」
- (3) 映画の一部を鑑賞して、設定された様々な問いに答える。最後に映画の後で登場人物二人がどうなるのか想像して、物語をまとめる。

## 14-10 2014年12月12日 CMと国語表現

## 14-10-1

- (1) アニメーションと広告を組み合わせた授業開発
- (2) 森繁拓真「となりの関くん」
- (3) アニメーションを途中まで鑑賞してから、その続きを想像して書く。創作したストーリーを宣伝するための作品もまとめる。

## 14-10-2

- (1) CMと国語表現
- (2) 『another sky』（JT提供）で使用されるJTのCM「ひといきつきながら アカベラ篇」
- (3) CMを見て感じたことを話し合う。三つのフレーズの意味や表現の特色を話し合い、それを参考にして三つのフレーズを作成する。最後にCMのメッセージについて考える。

## 14-11 2014年12月19日 言語表現の可能性と国語表現—星座と歌詞

## 14-11-1

- (1) 星座と国語表現—非連続型テキストを用いた表現活動の可能性
- (2) 星座 中野繁編著『新標準星図』

- (3) 夏の夜空の一部を移した星図から好きな星座を創造して、さらにオリジナルの神話を創作する。

#### 14-11-2

- (1) 歌詞構造読解と国語表現—導入教材としての「国語表現」の教材と具体的な授業との接続について
- (2) 大事 MAN ブラザーズバンド「それが大事」の歌詞
- (3) 歌詞を三つに区切ったうえで、作品のタイトルを考える。

以上、2014年度の「国語表現論B」の授業で受講者が発表したテーマ、教材、および授業の構想を紹介した。この年度は「マンガ」を教材として選択した受講者が多く、3回にわたって研究テーマとして取り上げた。また1回の授業につき2名の発表を割り当てることから、2名のテーマを共通したものに設定するのが困難であった。特に第11回は「星座」と「歌詞」という異質なテーマを1回にまとめたことになり、「星座と歌詞」のような、それぞれのテーマを列挙する結果となった。

## 5 2015年度受講者が開発した教材とそれを用いた授業

続いて2015年度の「国語表現論B」受講者の発表内容を取り上げる。表記は前の節に準拠する。この年度は77名の科目履修者のうち、24名の発表があったわけだが、3名の留学生の発表が加わった点に特色がある。うち1名は中国からの留学生のもので「15-1-2」の発表、そして2名は韓国からの留学生のもので「15-12-1」「15-12-2」の発表である。留学生が受講していたことから、中国と韓国の国語教育の事情もあわせて発表の中に含めてもらうように依頼し、グローバルな視座を加えることができた。以下、2015年度のすべての発表の概要を紹介する。

### 15-1 2015年10月 2日 ゲームと国語表現

#### 15-1-1

- (1) 絵の言語化活動—具体・抽象概念と言葉の獲得を目指して
- (2) ボードゲーム「DiXit」
- (3) グループに分かれてメンバーのもとに絵札を配布し、リーダーが1枚の絵札を取ってキーワードを告げる。他のメンバーはそのキーワードに近い絵を選ぶ。それらをシャッフルしてリーダーの選んだ絵札を当てる。

#### 15-1-2

- (1) 「情報識別能力」を向上させる授業構想—あるゲームを通して
- (2) 中国のテレビ番組「Happy Clamp」から、ゲーム「スパイは誰だ〜？」
- (3) グループに分かれて全員にカードを配布。カードにはキーワードが書かれているが、1枚だけ異なるキーワードがあり、その持ち主が「スパイ」となる。メンバーはキーワードの内容

を表現し、その表現から「スパイ」を当てる。

## 15-2 2015年10月9日 言語ゲーム・フォントと国語表現

### 15-2-1

- (1) 「絵」から生まれる物語—かるたを用いた創作活動
- (2) 「にほんごであそぼ いろはかるた」(NHK)
- (3) グループに分かれて、まず絵札を並べて、それに対応する字札を想像して作成し、字札を読んで絵札を当てる。

### 15-2-2

- (1) 文字の表現・受容能力の多様化—フォントという表現を通じて
- (2) デジタルフォント
- (3) 同一の文章を異なるフォントで表現したものを比較して、印象の相違を考える。そのうえで、題材となる文章と状況をもとにして最もふさわしいフォントを考える。

## 15-3 2015年10月16日 SNS・新聞と国語表現

### 15-3-1

- (1) 積極性をもって取り組む書く言語活動—SNSを取り入れた国語教育
- (2) SNSとしてのTwitter
- (3) あるテーマを定めて、そのテーマに即した内容をTwitterで表現する。ペアを組んで返信をさせる。

### 15-3-2

- (1) 「知」の基盤の育成—新聞を教材として
- (2) 新聞記事
- (3) 記事を通して得た知識をまとめ直して、それを表現する。

## 15-4 2015年10月23日 絵本と国語表現

### 15-4-1

- (1) 絵本を用いた授業構想—自由な想像から生まれる可能性
- (2) こいでたん・文/こいでやすこ・絵『とんとんとめてくださいな』
- (3) 絵本を途中まで読んで続きを想像する。

### 15-4-2

- (1) 絵本を用いた「書くこと」の授業—段階的な表現活動を通して
- (2) アン・ブレイヤール『ねこさんびき』
- (3) 文字のない絵本に台詞を入れる。絵本の続きを想像する。

## 15-5 2015年10月30日 マンガと国語表現

## 15-5-1

- (1) ギャグ漫画を用いた授業構想—図表と笑いから批判力を
- (2) 空知英秋「銀魂」
- (3) ストーリーの大枠を捉えたうえで、場面のどこがおかしいのかという観点から「ツッコミ」を考える。

## 15-5-2

- (1) 主教材としてのマンガの教材化をはかる—『クッキングパパ』が秘めた二つの可能性
- (2) うえやまもち「クッキングパパ」
- (3) マンガ表現の特色を考え、吹き出しの空欄に相当する味覚に関わるせりふを考える。

## 15-6 2015年11月13日 マンガ・アニメと国語表現

## 15-6-1

- (1) 漫画の中に広がる国語表現の世界—「ブラック・ジャック」の国語教材としての可能性
- (2) 手塚治虫「ブラック・ジャック」
- (3) ストーリーを要約し、吹き出しの空欄に相当する台詞を想像して書く。

## 15-6-2

- (1) アニメーション映画を用いた授業構想—情景描写から読み取る作者の意図
- (2) 新海誠監督「言の葉の庭」
- (3) アニメーションを鑑賞して主題を考え、登場人物の状況を確認する。鑑賞して印象に残った場面やアニメーション独特の表現について感想をまとめる。

## 15-7 2015年11月20日 映画と国語表現

## 15-7-1

- (1) 国語表現における言語化について—映画を読み解く
- (2) チャールズ・チャップリン「モダン・タイムス」
- (3) 順不同にした映画のシーンを時系列に並び替える。映画のあらすじを確認しつつ、作品のメッセージについて考える。

## 15-7-2

- (1) 「メリー・ポピンズ」を使用したノベライズの授業—主人公のズレを読む／書く
- (2) ディズニー映画「メリー・ポピンズ」
- (3) 登場人物の特徴をまとめて、ワークシートに即して映画をノベライズする。映像と小説の表現の相違について考える。

## 15-8 2015年11月27日 テレビドラマと国語表現

## 15-8-1

- (1) ドラマ「花咲舞が黙ってない」を用いた国語表現の授業—映像と国語表現, ワードハンティング
- (2) 池井戸潤「不祥事」とテレビドラマ「花咲舞が黙ってない」
- (3) 映像の情報をもとに原作の空欄を想像する。映像と小説の表現の共通点・相違点を確認し, 小説・ドラマをもとにした「ワードハンティング」を実施する。

## 15-8-2

- (1) 「スーパー戦隊シリーズ」を用いた「書くこと」の授業—創作活動を通して
- (2) 「烈車戦隊トッキュージャー」を中心とした「スーパー戦隊シリーズ」
- (3) キャッチコピーや名乗り, ナレーションを工夫して, 「スーパー戦隊シリーズ」を創作する。

## 15-9 2015年12月4日 CM・ARと国語表現

## 15-9-1

- (1) 広告から学ぶレトリック—教室の外の国語表現に出会う
- (2) 広告のコピー
- (3) 広告コピーから好きなものを選び, レトリックを考える。興味のある職業に関するキャッチコピーを創作する。

## 15-9-2

- (1) AR技術を用いた「見ること」の国語表現の授業構想
- (2) AR（拡張現実）に関わる資料
- (3) AR技術を利用した企画書を作成する。

## 15-10 2015年12月11日 古典・音楽と国語表現

## 15-10-1

- (1) 伝統分化を用いた新しい国語表現—古典作品の挿絵からみえるものとは
- (2) 『伊勢物語』の挿絵
- (3) 挿絵から自由にストーリーを創作し, グループで交流する。

## 15-10-2

- (1) 音楽アルバムの学習材化に関する—提案—はっぴいえんど「風街ろまん」を用いて
- (2) はっぴいえんど「風街ろまん」
- (3) 歌詞を読んで感想を交流する。収められた作品の中から10曲について, 歌詞に描かれた季節を想像する。学習者の好きな街に名前を付ける。

## 15-11 2015年12月18日 言語表現の可能性と国語表現

## 15-11-1

- (1) 「名言」を用いた授業構想—創作と評価を通して考える言語表現の可能性
- (2) 名言
- (3) 「名言越え」というゲームを紹介する。ブランクに相当する「名言」を紹介し、それを参考により巧みな表現を工夫する。

## 15-11-2

- (1) 物語を書きかえる創作活動—「行為者モデル」をもとにした物語の枠組みを使って
- (2) 大塚英志『物語の体操』における「行為者モデル」
- (3) 「主体／敵対者／援助者／送り手／対象／受け手」という要素を示して、「赤ずきん」の童話を分析する。それを参考に物語を創作する。

## 15-12 2017年1月6日 留学生の視点から捉える国語表現

## 15-12-1

- (1) 留学生の視点から捉える国語表現—ゲームの視点を変えてみよう
- (2) ゲームソフト「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」
- (3) 「プリンセスメーカー」シリーズを知っているグループAと知らないグループBとに分けて、AとBとで対話を促す。ゲームの中の視点が「父」からのものになっていることから、これを「娘」の視点に変えたらどのように変化するのかを想像する。

## 15-12-2

- (1) 目で見ることば—写真で言葉を理解するということ
- (2) おかべたかし・文／やまでたかし・写真『目でみることばのずかん』
- (3) 写真を見てその写真が表すことばを想像する。それを参考に学習者がことばを表す写真を用意して発表して、その写真からことばを想像する。

2015年度は以上のように24名の受講者が発表を担当している。2015年度には多様なテーマが扱われていて、1回につき2名の発表者が発表を実施するわけだが、それぞれ異なる素材を取り扱うことが多かった。考察に関しては、次の節で2014年度のものも含めた形で言及する。

## 6 発表の総括と今後の課題—大学生の教材開発

2節にわたって、「国語表現論B」の受講者の発表内容の概要を紹介した。そこで以下に、2014年度と2015年度の2年間にわたる発表内容から明らかになったことを整理してみたい。発表を担当したのは一部の受講者ではあるが、その中には受講者全体の傾向も表われている。なお、発表の引用はすべて第4節および第5節で紹介した記号によっている。

まず受講者が開発した「国語表現」の教材開発を俯瞰してみると、大きく「言語教材」と「映像教材」とに分けることができる。ただし「言語教材」は全体の1割から2割程度と少なく、圧倒的に「映像教材」が多くなっているのが特徴である。なお「映像教材」には、動画だけではなく絵や写真などの画像も含まれる。

国語科の教材は伝統的に言語教材が中心となっている。ただし「国語表現」の教材ということから、発表では文学教材や評論教材を読解するという方向の教材開発は見られない。例えば14-5-1の「蠅」（横光利一）や14-5-2の「吾輩は猫である」（夏目漱石）のような文学教材も提案されているが、読解ではなく「書き換え」という活動が想定された教材開発であった。なお「書き換え」に関しては、15-11-2のような「モデル」をもとにした物語創作という内容も見られた。

続けて言語教材の特徴を見てみると、14-6-2のように、群読という活動を前提とした詩、14-6-1のような語彙に関わることば、さらに15-2-1のようなことばあそびにかかわる素材が掲げられている。さらに15-3-1では「ツイッター」、15-3-2では新聞記事が取り扱われている。「ツイッター」などは学習者の発信の一つの方法になっているものではあるが、発表ではあるテーマを決めてそのテーマに即したメッセージを「ツイッター」で表現するという授業が提案された。関連して、新聞を教材とする授業も提案されたのも事実である。ユニークな提案としては、15-2-2のような文字のフォントという表記の問題を扱ったものもある。なお、うたの歌詞およびCMのことばに関しては、言語教材というカテゴリーではなく、それぞれ音楽教材、およびCM教材として分類するようにした。

それを確認したうえで、次に映像教材を取り上げてみたい。特に多かったのはマンガであり、2014年度には3回にわたって発表のテーマとなった。14-1-1、14-1-2、14-2-1、14-2-2、14-3-1、14-3-2、15-5-1、15-5-2、15-6-1はすべてストーリーマンガで、全体のどの場面を教材化するのが重要な課題となる。また15-6-1の『ブラック・ジャック』（手塚治虫）以外は2017年現在比較的新しく発表されたマンガとなっている。授業の方法としては、吹き出しにせりふを入れるもの、また人物関係を押さえつつ的確に読み取るための課題設定が目立った。特に長編から採る場合には、どの箇所を教材とするのかという問題がある。さらに、それを教材としてどのような授業を展開するのかを吟味しなければならない。学習者にとって親しみはあるものの、効果的な教材開発が困難な素材でもある。

続いてアニメーションに関しては、14-4-1の宮崎アニメや14-4-2のディズニーアニメ、さらに15-6-2の新海アニメなど、学習者に広く親しまれているものを選んだ発表があった。14-10-1も含めて、授業の方法としては原作との比較や、途中で区切って続きを想像させるもの、その他印象に残った場面をことばで表現したり、アニメーション独自の表現を考えたりする授業が目立った。

映画に関しては、14-9-2、15-7-1ではチャールズ・チャップリンの無声映画、15-7-2ではディズニー映画、そして14-9-1では「ALWAYS 続・三丁目の夕日」、14-8-2では「葉の恋」

（「世にも奇妙な物語」）が選ばれた。授業内容としては、ストーリーや登場人物の理解、作品のメッセージの理解、ストーリーの続きの創作などに関するものが取り上げられた。

テレビドラマを教材として提案されたのは、15-8-1の「花咲舞が黙ってない」で、映画と文学作品との共通点と相違点を考察するという授業が構想された。ユニークなテーマとしては、テレビ番組の「スーパー戦隊シリーズ」を教材化して、キャッチコピーやナレーションを工夫するという15-8-2の提案が見られた。

これまでは主に「映像」の教材化を取り上げてきたが、「静止画像」の教材も提案されている。その一つは絵本である。14-7-1、14-7-2、15-4-1、15-4-2が絵本を取り上げていた。構想された授業は、ことばがない絵本も含めて言語情報を与えずに絵からことばを引き出すという授業、またストーリーの続きを創作するという授業である。絵本に準じたものとして15-10-1の『伊勢物語』の挿絵を選んだ受講者があったが、挿絵を見てストーリーを創作するという授業が構想されている。

絵とともに写真を教材とした発表も見られた。14-8-1、15-12-2であるが、写真とことばとを関連付けるといって授業が構想されている。学習者自身が写真を撮影するという授業も考えられていた。

次にゲームに関しては、先にも言及した15-2-1ではかるた、そして15-1-1でボードゲーム「DiXit」、15-1-2では中国のテレビ番組で紹介されたゲーム「スパイは誰だ〜?」、15-12-1で「プリンセスメーカー」が取り上げられた。実際のゲームを楽しむという活動を取り入れた授業があったが、「遊び」の要素をいかに「学び」へとつなぐかという点が特に重要と思われる。ゲームに関する情報量の多寡でグループを編成して、対話を促すという授業構想も見られた。そして、15-11-1のようなことばに直接関わるゲームを取り上げた発表もある。

CMについても教材開発が試みられているが、14-10-2ではCMのメッセージを考え、15-9-1ではキャッチコピーの作成も授業に含めている。

歌詞の教材化を試みる受講者も目立った。14-11-2では作品のタイトルを考える活動、15-10-2では歌詞に描かれた季節を把握させ、好きな街の名付けという活動が紹介されている。

最後に特にユニークな提案として、星座を教材として取り上げた発表が14-11-1の一件、「AR」（拡張現実）に関連する発表が15-9-2の一件あった。いずれも「国語表現」との関連に配慮がなされていた。

以上、2014年度および2015年度の「国語表現論」の受講者が開発した「国語表現」の教材について、授業との関連にも配慮しながら紹介を続けてきた。発表を担当した受講者は、発表に関する研究協議によって様々な課題と向き合うことができた。さらに発表を聞いたすべての受講者からのコメントを参照することによって、自らの提案した教材とそれを用いた授業に関する評価が可能になった。

本節の最後に、今後の課題を簡潔に整理する。受講者は春学期に担当者が提案した「国語表現」

の教材および授業を参考にして、身近な場所から素材を発掘し、教材としての可能性を探究してきた。春学期のレポートの課題でも指示されたように、いわゆるサブカルチャーとして括られる素材を中心に目配りがなされたことになる。これと併せて、より広い視野からの教材探索も今後の課題となろう。そして、どのような目標のもとでの教材開発かという点については、さらに厳しく検証されなければならない。もう一つ、カリキュラムの観点も必要である。提案された多くは「投げ込み」のような単発的な授業を中心として構想されていたわけだが、年間の指導計画の中にどのように位置付けるのかという視点も、今後は明らかにできればよい。

## 7 おわりに

高等学校国語科の選択科目「国語表現」、さらに国語科の表現領域にかかわる教材の開発、およびその教材を用いた授業の開発を主要な目標として、大学の「国語表現論」という講座の担当を続けている。本稿では特に2014年度および2015年度の受講者が開発した「国語表現」の教材と授業を紹介しつつ、教材開発の課題を扱ってきた。わたくしは前に、大学院生を対象とした授業においても同様にして教材開発の問題を取り上げたことがあり、そのときの院生の発表に即した具体的な教材および授業の内容を紹介した<sup>11</sup>。本稿ではそれを受けて、学部学生の観点から教材開発に取り組んだ成果の一端を取り上げてみた。大学生の受講者が開発した教材からは、世代的にも近い中学生・高校生の関心を喚起できる可能性を実感することができる。

大学生が開発した教材は、その多くが静止画像を含む映像であった。特に映像とことばとの関わりに着目して、映像とことばを関わらせるという形態の扱いが目立った。インターネットやSNSを含めると、学習者の日常には膨大な映像が溢れている。インスタグラムに象徴されるように、コミュニケーションの在り方にも映像は深く関わっている。国語科が何らかの形で映像を扱わなければならないような時代もそう遠くはないと思われる。「国語表現」の教材開発のためには、映像をいかに効果的に用いるかという問題をもはや避けて通ることはできない。

本稿で紹介したような教材を使用する際には、著作権の問題にしっかりと向き合うという点もきわめて重要である。授業時に配布した資料を授業後に回収する必要もあった。著作権に関しては、専門家の見解を十分に確認したうえで、問題が生じないような配慮をしなければならない。この点は今後のきわめて重要な課題となる。

2017年度内に告示される予定の高等学校学習指導要領でも、「国語表現」は選択科目としての役割を担い続ける見込みである。それどころか、現行の必修・選択科目を通じて唯一残る科目でもある。本稿ではこの科目の扱いを含めて表現領域全体の教材開発・授業開発を考えてきた。今回は2年間のみ成果をまとめたわけだが、今後の課題はさらに長期間にわたって受講者が開発した教材や授業を取り上げて、それを分析しつつ考察を加えることによって、さらなる可能性を追究することである。

大学において教職課程科目に準ずる位置付けの「国語表現論」で、「国語表現」の授業自体をテ

クストとして、教材開発そして授業開発の課題を扱うことによって、今後の国語教育の可能性を真摯に問い続けたい、

[注]

- 1 2009年告示の高等学校学習指導要領。
- 2 本稿では以下、学習指導要領は告示年（西暦）によって「\*\*\*\*年版」という形式で示すことにする。
- 3 早稲田大学系属早稲田実業学校。
- 4 町田守弘『授業を開く―【出会い】の国語教育』（三省堂、1990.1）に、『国語表現』における単元学習の試み』その他の実践報告を収録した。
- 5 町田守弘「大学における『国語表現』の授業構想」（『早稲田大学大学院教育学研究科紀要・第14号』2004.3）
- 6 2017年現在、早稲田大学では学期の区分を「春学期」「秋学期」と称している。従前は「前期」「後期」という呼称であったが、本稿では現行の名称を用いて「春学期」「秋学期」と称することで統一する。
- 7 当該授業で使用した主な教材のみ、詳細な出典は割愛して記載する。
- 8 毎年年に2回は表現領域に関わる仕事に携わる特別講師を招聘して、講話を聞くという予定を入れることにした。本稿で取り上げた2014年度と2015年度は、ともに出版社勤務の方を招いて、「編集」に関する講話を聞くことができた。
- 9 2014年度の春学期には、担当者の事情から1回休講することになり、第15時はその補講として、早稲田大学学内の「コースナビ」と称するwebシステムを使用した授業を実施した。以下は当初取り組む予定の内容を記載してある。
- 10 2014年度と2015年度の春学期レポートの課題はほぼ同一の内容であるが、以下では2015年度のを引用した。
- 11 町田守弘「大学院生と考える国語科教育の可能性―教材開発と授業開発のために」（『解釈』2011.6）。