

第2章 国語科の授業開発の可能性—学習者の興味・関心喚起の方略を求めて

第1節 国語教育のインタラクティブ—授業活性化への一視点

1 「インタラクティブ」という視点

「インタラクティブ (interactive)」という用語について、ゲームデザイナーで「ドラゴンクエスト」シリーズの製作者として知られる堀井雄二は、「テレビゲームの面白さとは」というエッセイ¹の中で、次のように述べている。

いったいテレビゲームの面白さとは、なんなのだろうか？ボク自身で考えてみると、はじめて遊んだテレビゲームは、テニスゲームと呼ばれるものであった。(中略)ただそれだけなのに、すごく感動したことを覚えている。それは何故か？もちろんその答えは、わかっている。それまでは、見るだけだったテレビ画面上の物を、自分の意志で動かせたからだ。自分のやった結果が、すぐさまテレビ画面上に反映されたからだ。このインタラクティブ性(双方向性)が、テレビゲーム(コンピューターゲーム)の原点であると考えている。

堀井によれば、ロールプレイングゲームの代表的なソフト「ドラゴンクエスト」とは、「コンピューターというインタラクティブなメディアをつかって表現された物語」ということになる。さらに堀井は次のような予言を試みた。

マスメディアに比べて、個人個人の希望に対応してゆけるインタラクティブなコンピューターメディアは、まだしかし生まれたばかり。今後、あらゆる分野の人たちが、このインタラクティブなメディアをつかって表現してくるのかもしれない。²

事実、音楽の世界でも「インタラクティブ」の試みが普及した。アメリカのミュージシャンとして知られるトッド・ラングレンは、CD-I という新しいメディアを用いた世界初の「ノー・ワールド・オーダー」というCD-I アルバムを発表した。このCD-I の音声トラックには、曲を構成するための4小節から8小節程度のフレーズが無数に収録されている。聴く者はそれらのフレーズの部品番号をモニターの上で適宜選択し、組み合わせることで、多様な音楽を創造し、享受することができる。すなわち、単に一方的に与えられる曲を鑑賞するのではなく、素材から聴き手が自由に曲を創造して楽しむという、一つの可能性を秘めた試みであった。

「ドラゴンクエスト」シリーズのようなロールプレイングゲームは、あらかじめ完成された物語を読むのではなく、プレイヤーが自らの主体的な意志によって物語を創造するところに特色がある。プレイヤーには、物語に直接参加し、創造する楽しみがある。また「ノー・ワールド・オーダー」のような曲は、ただCDから一方的に流れる曲を聴くのみではなく、まさにリスナーが参加し、創造して楽しむというシステムである。このような享受者参加型のシステムを、「インタラクティブ」という用語でとらえることができる。

文学の分野では、「史上初の読者参加の新聞小説」と謳われた筒井康隆の『朝のガスパール』(朝日新聞社、1992.8)が、インタラクティブの方法を導入した試みである。すなわち、『朝日新聞』紙上に連載されたこの小説には、作品世界に読者が直接参加するとい

う方向が開かれている。作者の筒井は、連載開始にあたって次のように述べた。

読者はこの虚構に参加していただきたい。いや。展開にかかわった以上、その読者はこの虚構の作者であると同時に登場人物になることさえあり得る。作者が作中に登場することは、今となってはさほど珍しいことではない。(中略) 作者は、この古くて新しい試みによって、現在の小説のスタイルに飽き足りず、なんとなく離れていこうとしている多くの読者を、新たな虚構世界へ呼び戻すことができる筈と信じている。³

実際にこの小説では、読者から寄せられた手紙やパソコン通信などが筒井康隆一流の筆によって生かされていた。この『朝のガスパール』もまた、先に紹介したゲームや音楽同様に、享受者が直接参加することによって楽しむことができる形態になっている。

ちなみに「インタラクティブ」という用語は、1994年版『現代用語の基礎知識』で初めて登場する。「広告宣伝用語の解説」における「94年の最新語」のコーナーで、「インタラクティブ・メディア」という見出し語が取り上げられた。様々なジャンルで用いられたこの用語に、本節では注目することにしたい。

これまで「インタラクティブ」という用語にこだわってきたのは、それが今日の学校教育を考える際のキーワードになるのではないかと思ったからである。本節では特に国語教育とのかかわりの中でインタラクティブの考え方を検証し、授業活性化に向けての一つの視点を開くことにしたい。

2 「インタラクティブ」の考え方

研究社の『新英和大辞典』によれば、interactive とは「相互に作用する、互に影響し合う」という意味のことばの形容詞形である。学校教育との関連でとらえるならば、学習者を尊重するという理念を引き出すことができる。すなわち、教師から学習者へという一方向的なコミュニケーションのみではなく、学習者から教師への働きかけをも授業に取り入れるという考え方である。

たとえば教室で文学作品を扱うときには、発問によって教師があらかじめ用意した読みの帰結へと誘導する指導法が依然として根強く残っている。特に作品の主題を問うような発問の場合に、その傾向が著しい。もちろん教材研究を徹底して、研究者の最新の研究成果を学ぶことは重要である。ただし、研究者のある特定の読みを唯一絶対的な結論と信じて授業に臨むのは、きわめて危険なことである。それは往々にして、学習者から読みの楽しみを奪うことになりかねない。

特定の読みのみを「正解」として、その他の読みの広がりはいっさい許容しないという授業が繰り返されることによって、学習者は自らの力で主体的に作品と向き合う姿勢を放棄してしまう。そもそも文学作品の主題とは、読者の作品を読むという行為の中に存在するという考え方もある。周知のようにH・R・ヤウスは、文学作品を「総譜のようなもので、読むたびにいつも新たな共鳴をおこすように作られて」⁴いるものとしてとらえている。また、W・イーザーは「テキストという〈対象〉は、読書の連続したさまざまな相を通してしか想像することができない」⁵として、読者の「読む」という行為を通してテキストを加工することが、作品を読むということであると説いている。教室で学習者が自ら作品を読むことなく、読みの結果のみが与えられるとき、彼らは主体的な「読む」行為を

放棄して、試験でよい結果を得る目的のためにその結論を暗記する作業を始める。定期試験の前になると、学校周辺のコピー業者の付近に高校生の長い行列ができるという現実を黙視することはできない。この現実の評価の問題と深くかかわるが、その延長線上には大学受験制度の問題がある。

教室での講義法による一斉授業という形態は、ここで問題にしたような事態を生みやすい。様々な工夫によって、一人ひとりの学習者が作品を読む楽しさを味わうことができるようにしたいところである。そのために、インタラクティブの考え方を生かした効果的な単元学習が求められる。

教室には様々な学習者がいて、独自の「文化」を形成している。文学作品を教室で扱うことの意味は、この「教室の文化」の中で多様な読みを交流させつつ、読みを変容かつ深化させるところにある。すなわちある学習者個人の読みが、グループの読みおよびクラスの読み、さらに教師の読みを経て、再度個人へとフィードバックされる過程において、十分な読み深めができるような形態を、授業の中に実現する方向をめざしたい。そこには、指導者から学習者へという一方からのコミュニケーションにとどまらず、学習者から学習者へ、また学習者から教材へ、さらに学習者から指導者へなどの、多方向のコミュニケーションが存在している。そしてこのように作品の読みを教室の文化の中で深めてゆく営みこそが、ここで言う「インタラクティブ」の具体的なあり方なのである。

国語教育の分野でインタラクティブな授業のあり方を求める実践は、多くの優れた先学の手によって研究されてきた。これまでに様々な形で展開されてきた先行研究および実践の中には、インタラクティブな要素を生かす発想があると思われる。須貝千里が『〈対話〉をひらく文学教育—境界認識の成立』(有精堂、1989. 12)において追求した「対話」も、インタラクティブの問題に関連する。さらに関口安義が『国語教育と読者論』(明治図書、1986. 2)で言及した「読者論」や、田近洵一の『読み手を育てる—読者論から読書行為論へ』(明治図書、1993. 10)で論述した「読書行為論」は、国語教育とりわけ「読み」の指導におけるインタラクティブなあり方の可能性に触れたものとして理解できる。

3 国語科授業の活性化を求めて

国語科の授業において、学習者のことばが「外」に向かって開かれてはいないと痛感することがある。授業中に発問をしても、対話を成立させるような返答が期待できなくなった。指名して発言を求めても何も話そうとしない。授業を離れた場所で対話を求めても、寡黙な姿勢が貫かれる。決まり文句や紋切り型のことばによって、自己の真実を隠蔽しようとするこゝろさえある。学習者の現実を的確に把握することが、ますます困難な状況になってきた。

特に高校生の行動は次第に「内」に向かう傾向にある。高校の学園紛争が沈静化すると、変わって校内暴力やいじめの問題が浮上した。そしていま現場では、学校に適應できない不登校の子どもが増えつつあることが深刻な問題になっている。新しい価値観から学習者の現実をとらえる必要がある。

国語科の授業に即して考えるなら、学習者の多様な読みを許容せずに、唯一絶対的な「正

解」にこだわり続けたこと、さらに「成績」によって彼らを管理しようとしてきたことの「つけ」がまわってきたと考えることもできる。教師からの一方向のみの働きかけだけで授業が運営されてきた教室は、いつしか学習者にとって魅力のない場所になってしまった。彼らは、授業よりもクラブ活動や友人との付き合いのために学校に来る。単に大学受験という目的を満たすためならば、無理をして登校するよりも、予備校に通いながら自分で受験のための学習をした方がよいと語る者もいる。彼らにとって授業とは、苦痛以外の何物でもない。教室をもっと魅力ある場所に甦らせたいと思う。そのためには、大胆な授業改善が要求される。そこに、「インタラクティブ」の考え方に基づく授業の活性化を提案する意味がある。

現在多くの中学生・高校生が興味・関心を寄せるメディアは、次の5種である。

- ① 漫画・アニメーション ② 音楽 ③ 映像
- ④ テレビゲーム ⑤ 携帯電話

この中には、学校が排除してきたものもある。たとえば教室に漫画が持ち込まれると即座に没収するのは、排除の典型的な光景である。漫画は学習活動とは無縁であり、学習意欲を低下させるから好ましくないという価値観が、いまなお根強く学校を支配している。しかしながら、わたくしたちはもっと学習者の地平に立って授業を創造することはできないものだろうか。彼らの内なるメッセージに耳を傾けるところから、インタラクティブな授業は出発する。たとえばこれらのメディアを、もっと積極的に取り入れる工夫をしたい。決して学習者に迎合するわけではない。従来の国語教育の成果を十分に尊重しつつ、彼らの現実を理解し、そのメッセージを謙虚に受け入れることのできる柔軟な対応を工夫したいものである。指導者の用意した題材を受動的に受け入れるだけの授業から、学習者が能動的に参画する授業へと改善することによって、初めて授業の面白さを実現することができる。このような方向によって、「学び」から逃走する学習者の逃走先に、たとえわずかでも「学び」を成立させる努力を続けたい。

倉澤栄吉は「国語単元学習の思想」⁶において次のように述べている。

単元学習は学習者尊重の精神に立つ。教育という営みを学習者を中心として考えようとする。

本節で繰り返し用いている「インタラクティブ」という用語は、倉澤が国語単元学習の思想として掲げた「学習者尊重の精神」につながるものである。わたくしが単元学習をはじめとした多くの研究と実践に学びつつ、高等学校の現場で模索してきた学習者尊重の考え方を、「インタラクティブ」という用語によってとらえなおしつつ、以下に具体的な実践におけるいくつかの問題に言及する。

4 インタラクティブな授業実践

インタラクティブの考え方を生かした授業実践のためには、第一に教材選定の段階から学習者を参加させる必要がある。教室では多くの場合、教科書を主たる教材として授業を展開する。教科書には教科書編集者の観点から多様な教材が採録され、学習指導要領に基づく学習が展開できるように配慮されている。教科書の有効性を安易に批判することは避けるべきである。ただし、教科書教材を型通りに扱うというだけでは、教師から学習者へ

の一方向的なコミュニケーションに終始する授業に傾斜しやすい。学習者の観点から教材を選ばせるといふ工夫も、可能な限り取り入れたいところである。

「単元『身近なことばを集める』－『ワードハンティング』の実践－」⁷において、わたくしは「ワードハンティング」と題する実践を紹介した⁸。これは学習者が自分自身の言語生活に目を向けて、身近な場所から様々な「ことば」を採集し、その意味と用法をカードにまとめるという活動を通して語彙を豊かにするための試みである。『ことばの海をゆく』（朝日新聞社、1976. 11）その他で紹介された見坊豪紀の仕事に倣って「ワードハンティング」と名付けたこの活動は、換言すれば学習者自身の手によって言語教材を発掘するという営みでもある。

身近な場所からことばを採取してカードにメモを取り、ある程度ことばのカードが集まったらグループを編成して相互にカードを交換し、どのようなことばを採集したのかを話し合う。グループで集めたことばは分類整理して、全体的な特色を把握する。このようにして、学習者が採集したことばを直接教材としたことばの学習を成立させることができる。「ワードハンティング」の課題は年間を通して継続し、採集したことばのカードはファイルに綴じてストックさせる。五十音順に整理するとオリジナル版の辞書が完成するわけだが、その辞書を教材としてまた新たな学習活動を展開することができる。

個々の「ことば」だけではなく、彼らの選んだ言語作品を教材化することもできる。わたくしは韻文の単元を実践するとき、詩歌のアンソロジーを作成させることが多い。すなわち、教室での一斉授業を通して十分に詩歌に親しむ活動を経た後で、図書館でのグループ学習へと移行する。個々の学習者が可能な限り多くの詩歌集に目を通して、自分の最も好きな詩歌を一編選ぶ。その作品をノートに写して、選択した理由も併せて記入する。次の段階では、個人で選んだ作品をグループで相互に紹介し、鑑賞する。今度はグループ単位で自由に作品を選定し、B4判一枚程度の詩歌のアンソロジーを作成する。アンソロジーはクラスの員数分を印刷して配布する。学習の場所を再び教室に移すと、グループごとに詩歌の発表会を実施する。グループで選んだ作品を、BGMを入れるなどの工夫をしたうえで朗読もしくは群読によって紹介し、クラス全体で鑑賞することになる。ここでは、学習者の選んだ韻文作品がそのまま教材となった。教科書に収録された作品を教室で分析的に読むという授業から、彼らの感性に即した教材によって多様な作品に触れるという趣旨の授業へと転回したわけである。詩歌との出会いをめざすという目標を掲げた授業において、彼ら自身の手によって選ばれた作品を教材化するという方向はもっと積極的に取り入れられてもよい。

先に紹介した「ワードハンティング」と称する言語単元、および韻文単元の授業では、指導者側から教材を一方向的に提供するだけでなく、学習者の側から積極的に教材を発掘させるといふ方向を開拓した。この試みは本節で言う「インタラクティブ」な実践である。しかしながらここで、最初からすべてを学習者に任せるものではないという点にも注意しなければならない。いずれの単元においても、教科書教材もしくは教師が用意した教材を通じた指導を徹底する必要がある。インタラクティブとはあくまでも「双方向」のコミュニケーションである。単に学習者を無秩序に解放するだけで、価値ある国語教育が実現できるはずがない。まず指導者から学習者への効果的な働きかけがあつてこそ、学習者の主体性を保証することができるわけである。

授業の中でインタラクティブなコミュニケーションを成立させるためには、常に学習者からのメッセージを受け入れることのできる場所が保証されなければならない。わたくしはたとえばノート指導の工夫によって、学習者の声反映される場所を確保することができると考えている。大村はまの「学習記録」による指導の詳細は、『大村はま国語教室・第十二巻』（筑摩書房、1984. 1）から学ぶことができるが、わたくしは大村の優れた実践に習って毎時間「研究の手引き」と「授業レポート」を用意して、それに基づく授業を展開している⁹。「研究の手引き」に即して授業を受けながら、学習者は「授業レポート」に様々な考えを記入する。その中には、授業内容ばかりではなく、教材のリクエストや授業の進め方についての具体的な要望などを書く欄も設けてある。毎時間終了後に回収して点検するわけだが、学習者の率直な反応を知ることができて参考になる。

教室で直接反応を示すことのない学習者も、「授業レポート」を通して様々なメッセージを伝えてくる。その中には、直接授業内容にかかわりのないことまで含まれている。可能な限りコメントを付して返却するが、授業におけるささやかな対話の場所としても効果的である。特に教室での一斉授業という形態において、彼らの声に耳を傾ける貴重な機会でもある。

ところで、教室にいる学習者の集団には自ずと独自の「文化」が形成される。この「教室の文化」を有効に活用するためには、一斉授業のみに依拠するわけにはいかない。40人以上の規模の教室では、多方向のコミュニケーションを円滑に成立させることはきわめて困難である。そこで、インタラクティブな授業のためには、グループ学習という形態を積極的な導入が効果的である。4人から6人程度のグループを編成して、そのグループ単位の学習活動を展開すると、学習者の教室の文化を生かすことができる。

たとえば、現代小説に親しむという趣旨で単元学習を展開する場合、グループの中で十分な読みの交流を実現できるような扱いを工夫する。小説を読むための観点をあらかじめ掲げておいて、それを各グループに分担することができる。具体的な観点は、教材とする作品にもよるが、たとえば次のようなものである。

- | | | | | |
|------|------|------|------|------|
| 1 物語 | 2 人物 | 3 事件 | 4 背景 | 5 構成 |
| 6 表現 | 7 主題 | 8 作者 | 9 評価 | |

これらの観点を学習者の希望によって分担し、グループを編成する。グループの中では、個人で調査したことや考えたことに基づいて、自主的な研究協議が実施される。教師は適切な「研究の手引き」を準備して授業に臨み、各グループを巡回して協議に参加する。学習の成果は「研究発表」という形態で、クラス全員に還元することになる。

この一連の学習活動の過程で学習者は、個人からグループへ、グループからクラスへ、そしてまた個人へと、多方向からのコミュニケーションによる「読み」の交流を実現する。教師から学習者へという一方向のコミュニケーションに比べると、「教室の文化」の中でことばが生き生きと活動していることが明らかになる。

教師は決して絶対者として学習者の前に君臨する者ではない。あくまでも学習者の内なる可能性を引き出し、一人ひとりが伸びるのを援助することが教師の仕事であろう。学習者の中には、教師よりも優れた読みを達成する者もある。インタラクティブなコミュニケーションをめざす授業では、学習者と指導者との立場が逆転することすらある。そして、教師が学習者とともに成長するところにこそ、この授業の魅力を指摘することができよう。

インタラクティブ・メディアの拡大によって、視聴者が直接テレビに参加できるようになった。教育の分野は往々にして時代から遅れがちであるが、インタラクティブの考え方は今後学校教育の現場で生かされる必要がある。本節では学習者尊重という考え方と連動させながら、「インタラクティブ」という用語を紹介してきた。それはそのまま、授業の活性化に向けての一つの新しい視点を開くことになる。

注

- 1 『青春と読書』（集英社、1993. 6）、以下同じ文献からの引用である。
- 2 注1に同じ。
- 3 『朝日新聞』（1991年10月8日付）。
- 4 『挑発としての文学史』（轡田収訳、岩波書店、1976. 6）による。
- 5 『行為としての読書』（轡田収訳、岩波書店、1982. 3）による。
- 6 日本国語教育学会編『ことばの学び手を育てる国語単元学習の新展開・理論編』（東洋館出版社、1992. 8）に収録。
- 7 『ことばの学び手を育てる国語単元学習の新展開・高等学校編』（東洋館出版社、1992. 8）に収録。
- 8 「ワードハンティング」に関しては、第7章第2節で改めて取り上げる。
- 9 「研究の手引き」「授業レポート」に関しては、第2章第5節で言及した。