

大学院生と追究する国語科の教材開発

—サブカルチャー教材の可能性を求めて—

町田 守 弘

1 「楽しく、力のつく」教材開発のために

効果的な授業を構想するために、国語科では特にどのような教材を用いるのかという基本的な課題がきわめて重要である。学習者の興味・関心が喚起され、なおかつ国語科の学力育成に資するような教材の開発が求められている。接する段階で学習者の意識が教材と向き合うことができないと、いくら指導法を工夫しても授業が成立しない場合がある。学習者にとって魅力ある教材を発掘してそれを効果的に扱うことは、価値ある授業の創造に直結する。教科書に収録された教材を参照しつつも、教科書教材のみに依拠することなく、常に新しい教材の開発に取り組むようにしたい。担当する教育現場の実態に即して、指導者自身の手で有効な教材を探索するという努力は不可欠である。

教科書は編集者の様々な努力を経て作成され、文部科学省の検定によって内容が細かく吟味されたものになっている。教材開発の前提として、教科書を参照して採録された教材を十分に研究する必要がある。そのうえで、新たな教材の可能性に目を向けてみたい。

価値ある教材開発のために、指導者には日ごろから多様な分野に関心を寄せつつ視野を広げて、教材になり得るような素材を探索する努力が求められる。教材開発に際しての第一の条件は、学習者の興味・関心を十分に喚起できるという点である。そして当然のことながら、その教材を扱うことによって国語科の学力が育成されるという点にも十分に配慮しなければならない。学習者の興味・関心の喚起を目指すためには、教材を開発する指導者の側で、学習者が関心を有する分野についての理解を深める必要がある。

わたくしはこれまでに、拙著『国語科の教材・授業開発論—魅力ある言語活動のイノベーション』（東洋館出版社、2009.8）、および『「サブカル×国語」で読解力を育む』（岩波書店、2015.10）その他にまとめた拙論において「サブカルチャー」として括られることが多い素材に目を向け、国語科の教材として成立するぎりぎりの「境界線上」に位置付ける提案を続けてきた。それらの「境界線上の教材」は、小学校から高等学校に至る校種の多くの学習者が共通して関心を寄せる分野の素材にはかならない。教材として成立する「境界線上」に存在することから、扱い方によっては単なる興味本位にすぎないものになってしまう。扱う際にきめ細かい配慮をすることによって、「素材」を確実に「教材」へと接近させる必要がある。

学習者の興味・関心の所在を探るために、彼らに近い世代からの協力が得られればさらに効果的な

教材開発が実現する。わたくしが担当する大学院および学部の授業では、サブカルチャーの教材化を含めた「境界線上の教材」に着目して、受講者に魅力溢れる国語科の教材を探索するという課題を課している。その授業の一つの成果として、これまでに拙稿「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）、および「大学生と考える『国語表現』の教材開発」（『学術研究 人文科学・社会科学編』2018.3）において、大学院生および学部学生が開発した国語科の教材を紹介してきた。本稿ではこれに続いて、学習者の興味・関心を喚起しつつも国語科の学力育成に資するような新しい教材の開発を、大学院生とともに試みた結果を具体的に紹介することにする。

2 大学院の「国語科教育特論」について

わたくしは早稲田大学大学院教育学研究科において、2002年度から継続して「国語科教育特論」と称する科目を担当している。2018年現在のカリキュラムでは、「国語科教育特論3」と「国語科教育特論4」のそれぞれ半期科目の担当である。これらの科目において、国語科の教材開発および授業開発に関する様々な考え方を紹介しながら、履修した大学院生とともに「境界線上の教材」の可能性を模索してきた。春学期設置の「国語科教育特論3」では主に教材開発をテーマとして、また秋学期設置の「国語科教育特論4」は主に授業開発をテーマとして掲げている。両者は独立した科目ではあるが、「3」と「4」をそれぞれ履修して通年の科目として位置付けることをシラバスにおいて推奨している。科目の履修者は毎年度15名前後であるが、国語教育の研究室に所属する大学院生だけでなく、日本語学および日本文学、そして中国文学の研究室に所属する受講者が多いのが特色である。

日本語学や日本文学、中国文学などの国語科の教科内容を研究テーマとする受講者が含まれることから、多様な分野からの教材開発が期待できる。さらに、現職の国語科教員や非常勤講師として学校に勤務する大学院生も受講しているため、教育現場の実態を勘案しつつ、提案された教材や授業の構想が果たして教室で実際に活用することができるのかどうかという問題を、現職教員の視点も含めて検証することができる。本節では、特に教材開発を研究テーマとした「国語科教育特論3」の授業に即して言及することにした。

「国語科教育特論3」の授業は、まず担当者からの話題提供から出発する。国語教育に関わる比較的新しい話題を取り上げて、先行研究の紹介を含めて様々な情報提供をしたうえで、その話題に関するディスカッションを展開することになる。取り上げるテーマは多岐にわたるが、教材開発に関する問題を中心に扱っている。授業では、教科書編集や教科書の検定および採択の制度などに関わる話題を提起して、自主教材開拓の必要性に着目する。さらに学習指導要領や、教材開発に関わる先行研究を紹介することになる。

授業で取り上げたいいくつかのテーマと、それに対する担当者からの問題提起を踏まえて、授業の後半では個々の受講者に、自らの関心に即して発掘した教材とその教材を用いた授業構想の提案を依頼する。1時間につき1名もしくは2名の受講者が提案を担当して、引き続きその提案をめぐっての意

見交換を実施したうえで、提案された素材の教材としての可能性を検証することになっている。

提案者には、まずその提案で使用する教材に関わる理論的な位置付けを各種の先行研究を用いて試みつつ、発掘した教材とそれを用いた授業の具体的な提案を依頼した。なお授業の対象とする校種や学年は、小学校から高等学校に至るすべての学年の中から発表者の判断に即して設定することにした。

国語科の教材開発に関わる大学院生からの提案には新しい素材が意欲的に取り入れられて、受講者の関心を得るものになった。研究協議を深めることによって、個々の提案者の関心の所在を知ることができると同時に、実際の教材開発および授業開発に直接生かし得る着想を学ぶことができた。そこで、以下に本稿執筆の時点で直近の3年間、すなわち2016年度、2017年度、そして2018年度の3年間に「国語科教育特論3」を履修した大学院生が提案した具体的な教材の案を紹介して、国語科における教材開発の可能性を探ることにはしたい。

本稿で取り上げる3年間の授業はほぼ同様の内容で展開しているが、以下に参考として2018年度の「国語科教育特論3」のシラバスに掲げた授業の概要を引用する。

国語科教育の課題として、学習者にとって「楽しく、力のつく」授業をどのように創造するか、という問いが挙げられる。その問いの追究を基本とした授業を展開する。なおこの授業は「国語科教育特論4」に関連するので、原則として秋学期には続けて「国語科教育特論4」を履修していただきたい。

学習者が日ごろから好んで接するマンガ、アニメーション、映画、音楽、テレビゲーム、お笑い、SNSなどのサブカルチャーに属する多様なメディアに目を向けて、国語科の教材として成立する境界線上に位置付けたものを「境界線上の教材」という用語で把握しつつ、具体的な教材開発の可能性を探ってみたい。学習者の興味・関心を喚起しつつ、国語科の学力育成に資するために、どのような教材を開発したらよいかを検討してみたい。効果的な国語科の教材を開発することが、本特論における研究の目指すところとなる。

教材開発とともに授業開発の問題も重要だが、特に「国語科教育特論3」では教材開発の問題を中心に研究を展開する予定である。

教育学研究科の大きな特徴として、教育学と内容学との効果的な連携という要素がある。本特論の履修者は国語科教育学および国語科内容学を専攻していることから、授業中の積極的な交流を通して相互に様々な成果が得られるように心がけたい。

授業中に国語教育関連学会・研究会の案内をするので、ぜひ積極的に参加していただきたい。

2016年度および2017年度のシラバスとも、この内容にはほぼ準拠したものになっている。以下の節で紹介するのは、半期の「国語科教育特論3」の後半の授業で、受講者の大学院生から提案された国語科の教材および授業の概要である。

3 2016年度に提案された教材開発の実例

2016年度の履修者から提案されたテーマおよび主な教材は、以下の通りである。①、②の番号は授業で紹介された順序に従って便宜的に付したものであり、まず「A」に提案のテーマを掲げてから、「B」にその中で提案された主な教材についての概要を紹介する。複数の教材が提案された場合には、その中の主要なもののみを掲げることにする。なお教材の後にカッコ（《 》）を付して記したのは、その教材のジャンルである。主な教材が複数提案された場合には、それぞれのジャンルを記すことにした。小説や評論、解説などの教材は「文章」、古典文学に関する教材は「古典」として括弧にすることにする。また、クイズを含めてゲーム性のあるものは「ゲーム」に分類した。続けて、「C」でどのような授業が提案されたかということを簡潔に紹介する。なお、教材開発の対象となった校種と学年に関しての紹介は割愛した。

まず2016年度受講者が開発した教材について紹介する。なおこの年度受講者数は15名であった。受講者の学年は修士課程1年が中心で、中国からの留学生が2名受講していた。

① A：「出会い」から考える一言語化活動・創作活動を通じた授業実践

B：新海誠監督のアニメーション「秒速5センチメートル」、村上春樹「4月のある晴れた朝に100パーセントの女の子と出会うことについて」《アニメーション》《文章》

C：新海誠のアニメーションを鑑賞して疑問点を明らかにし、その疑問点に即して映像が出発点もしくは結末となるように、二人の男女を中心とした物語を創作する。村上春樹の作品に関しても疑問点を抽出かつ共有して、それに応える形で二人の男女を中心とした物語を創作する。新海と村上の関連に関しても取り扱う。

② A：古典に親しむための授業構想—マンガ『ちはやふる』を用いて

B：末次由紀『ちはやふる』、小倉百人一首《マンガ》《古典》

C：『ちはやふる』の登場人物に関するエピソードを読んだ後で、各人物の性格や考え方をまとめて共有したうえで、もともなった和歌を読む。グループに分かれて共有した特徴と、もともなった和歌とを読み比べて、共通点を指摘する。その活動を踏まえて、和歌が人物の魅力を高めるためにどのように活かされているのかをまとめて発表する。

③ A：想像と創造

B：堂本剛『瞬き』の歌詞とプロモーション・ビデオ《歌詞》《映像》

C：『瞬き』の歌詞を読んで、散見される曖昧な表現について考察し分析する。続いてプロモーション・ビデオを視聴し、映像を言語化し、台本を作成する。

④ A：「笑い」と国語教育—「写真で一言」を用いた授業構想

B：「ボケて (bokete)」 「IPPON グランプリ」《写真》

C：4枚の写真・絵を用いた資料を提示して、その写真・絵に何が描かれているのか、情報を読み

取って整理する。4枚から1枚を選択して、それがどのような笑いを意図したものを考えて整理し、発表する。他のメンバーの意見を聞いて、最も興味深かったものを選ぶ。

- ⑤ A：「読者」指導の試み—Twitterを視座にして
B：投稿型SNS（主にTwitter）《SNS》
C：グループに分かれて、各グループに古今東西の著名人や学校の教員など、クラス全員がイメージできる人物を相当させ、その人物を知るうえで重要な単語をいくつか挙げる。それを参考にして、その人物になり変わって140字以内のツイートを作成する。他のグループのメンバーは、ツイートの内容から人物名を想像する。
- ⑥ A：古典を実感する・「女性仮託日記」を素材に
B：紀貫之「土佐日記」、太宰治「女生徒」、バカリズム「架空OL日記」《古典》《文章》
C：「土佐日記」の「門出」と「帰京」を読んでから、「女生徒」と「架空OL日記」の一部抜粋を紹介して、これらの作品が「女性仮託日記」であることに注目し、どのような工夫が見られるのかを考える。
- ⑦ A：絵本の可能性を探る—『君のいる場所』を用いて
B：ジミー〈幾米〉/宝典真子訳『Separate Ways 君のいる場所』《絵本》
C：『君のいる場所』に、「彼」と「彼女」のすれ違いから出会いへ導くようなキャラクターを創作して、脚本を作って発表する。
- ⑧ A：アニメを再構成する—国語教育の複合的な学びの可能性
B：オットマー・グットマンのアニメーション『ピングー（PINGU）』《アニメーション》
C：『ピングー』を視聴し、「ピングー語」を翻訳した台本を作成し、その台本をもとにアフレコを実施する。
- ⑨ A：中国のショートアニメーションから生まれる短編物語の授業構想
B：Hansのアニメーション『阿狸（アーリー）』《アニメーション》
C：アニメーションを鑑賞してから、この作品をどのように読んだのかという話題についてグループで話し合いをする。それを踏まえて再度アニメーションを鑑賞して、物語に書き換える。
- ⑩ A：『徒然草』を現代に引きつける
B：『徒然草』、西川祐信『絵本徒然草』、Twitter《古典》《マンガ》
C：『徒然草』の「あだし野の露」の段を穴埋め形式で現代語訳して、その内容をツイッターの形式でつぶやく。そのうえで『絵本徒然草』の本文と比較し、両者の相違点を指摘する。
- ⑪ A：学校行事の教材価値—ホール・ランゲージの考え方と学習科学の知見に基づいて
B：学校行事《学校行事》
C：運動会の前に「ブログ、担任への手紙、クラスメートへの作文」の3種の課題を提示し、運動会終了後に3種の中の1課題に取り組む。指導者からのフィードバックを経て書き改め、再度提出する。本の目次を参考にして効果的な目次を考え、運動会の文集を作成する。

- ⑫ A：替え歌・アンサーソングを用いた創作活動—表現技法の学習と、その他の学習内容の架け橋として
 B：Honey Works「告白予行練習」・「告白予行練習—another story」の歌詞とプロモーションビデオ《歌詞》《映像》
 C：「告白予行練習」の男性視点の歌詞を参照して、映像を鑑賞する。アンサーソングとして、女性視点の歌詞の資料との読み比べを実施する。
- ⑬ A：教材開発 部首カルタの可能性
 B：部首カルタ《ゲーム》
 C：「部首カルタ」とは、読み札に「絵と唱えことば」、取り札に「楷書の部首と古代文字」が書かれたものであるが、これを用いて初めは遊びとして漢字の成り立ちや構成要素を意識・理解させ、少しずつ構成要素から漢字を作成するというプロセスを体験させる。
- ⑭ A：古文の文法指導における「境界線上の教材」利用
 B：「たまたまぐでたまんが」「ちびまる子ちゃん」「スラムダンク」「BLEACH」などのマンガ《マンガ》
 C：グループを編成して、各グループに1ページずつ配布されたマンガの吹き出しのせりふを古語に書き換える。
- ⑮ A：小学校におけるマンガを用いた漢文の導入学習
 B：『マンガ特別版 中国の思想大全』《マンガ》
 C：教材のマンガを読んで感想を交流し、マンガから想像したことを詩・短歌・俳句・小説などの形式で表現し、共有する。このマンガがもとは漢詩であったことを紹介して、漢詩を読む。

4 2017年度に提案された教材開発の実例

続いて2017年度の「国語科教育特論3」の受講者から提案された内容の概要を紹介する。この年度の受講者数は19名であった。学年は修士課程1年で、中国からの留学生が1名受講していた。なお紹介の方法に関しては、前の節と同様である。

- ① A：言葉のイメージの変化を考えよう—レーモン・クノー『文体演習』を用いた書き換え学習の提案
 B：レーモン・クノー『文体演習』、夏目漱石「吾輩は猫である」《文章》
 C：レーモン・クノー『文体演習』を参考にして、夏目漱石「吾輩は猫である」の冒頭の場面を、一人称の表現を変えるなどして書き換えをして、表現の多様性を味わう。
- ② A：『枕草子』をTwitterに一要点把握力と表現力向上のために
 B：『枕草子』、小迎裕美子『本日もいとをかし!! 枕草子』《古典》《マンガ》
 C：『枕草子』の読みの学習を経て、小迎裕美子の四コママンガを参考にして、グループごとに分

担した章段のツイートを作成する。グループごとに発表して、意見交流をする。

- ③ A：「LINE スタンプ」の教材化—自ら進んで「書く」教材の開発

B：LINE スタンプ《絵》

C：LINE のスタンプを提示してその意味を考える。その中から一つを選択し、どのような場面で送るのかを考える。また4枚のスタンプを見て、伝えたいことを想像して文章にまとめる。

- ④ A：星野源「恋」で詩の分析手法を学ぶ

B：星野源「恋」の歌詞《歌詞》

C：「恋」の曲を聴き、歌詞を読んで、使用された表現技法について考える。それを踏まえて、歌詞をどのように読むことができるのかを検討する。

- ⑤ A：“文学”の取り扱い説明書—用法・用量を守って（正しく）お読みください

B：複数の「説明書」《文章》

C：複数の説明書を読んで、その特徴を把握する。それを参考にして、推薦したい本についての説明書を作成する。完成した説明書をグループ内で発表し、相互評価を実施する。

- ⑥ A：映画の教材化—表情に着目した「書くこと」の授業

B：「ALWAYS 続・三丁目の夕日」《映像》

C：音声を消去した映画「ALWAYS 続・三丁目の夕日」の一場面を鑑賞する。映像から読み取った情報をもとにして文章でまとめる。最後に音声を入れた映像を鑑賞して、感想をまとめる。

- ⑦ A：作者の意図を正しく読み取るために—「ナマ足魅惑のマーメイド」とは何か

B：「HOT LIMIT」のオリジナルと「MITSUYA-MIX」の歌詞《歌詞》

C：曲のタイトルから想像できるものを挙げる。続いて歌詞をすべて読んでから再度タイトルの意味を考える。続いて、この歌詞の意味が理解できるためにどのような方法で調査すればよいかを検討する。その方法をもとにして、グループで分担して調査した内容を発表する。

- ⑧ A：アニメーション映画を用いた授業構想—情景から読み取る心情

B：新海誠「言の葉の庭」《アニメーション》

C：アニメーションを鑑賞して、印象的な場面や映像表現について考える。前半と後半とに分けて、登場人物の心情の変化を整理する。最後にその後の二人の人物の進む道について言及する作文をまとめる。

- ⑨ A：詳細な情報を聞き取ろう—テレビのテロップと音声との比較を通して

B：ニュース動画のテロップ《映像》

C：村上春樹とノーベル文学賞に関するニュースを、音声をもとにテロップにはない箇所に空欄を設けて作成した文章について、映像なしに音声のみを聴いて空欄を補充する。その作業を通してテロップには書かれない情報があることに気づく。

- ⑩ A：書くことの教育—「場面設定辞典」を作ろう！

B：アンジェラ・アッカーマン他『場面設定類語辞典』《文章》

- C：『場面設定類語辞典』を参考にワークシートを作成し、例えば「体育館」で「見えるもの」「聞こえるもの」などを記入する。それを参考にして文章をまとめる。
- ⑪ A：「アイドルマスター SideM」を用いた創作授業の提案
 B：ゲーム「アイドルマスター SideM」《ゲーム》
 C：「アイドルマスター SideM」について、担当するアイドルを決めてキャッチコピーを創作し、企画書を作成する。
- ⑫ A：奥華子『ガーネット』の教材化提案
 B：教科書教材「オムライス」「シリウス」「シジミ」、奥華子『ガーネット』《文章》《歌詞》
 C：教科書教材「オムライス」「シリウス」「シジミ」の学習をもとにして、奥華子作詞の『ガーネット』について、比喩表現や歌詞から連想するイメージをワークシートに整理する。
- ⑬ A：伝え合う力を高める授業の構想—YouTubeを用いた「本の紹介」
 B：YouTube（YouTuber）、教師編集の動画《映像》
 C：ユーチューブの動画を見比べて、説明の仕方や話の構成方法などについて学ぶ。それを参考にして、自分の紹介したい本について原稿をまとめたうえで、動画を撮影して紹介の映像を作成し、鑑賞会を実施する。
- ⑭ A：中国の小学校国語の詩の授業について
 B：李白「黄鶴楼送孟浩然之広陵」《古典》
 C：「黄鶴楼送孟浩然之広陵」の漢詩について、いくつかの問いを設定し、グループで問いを分担して話し合う。アニメーションを鑑賞したうえで、その答えを確認する。漢詩を朗読した後で、漢詩に基づいて作られた歌である「烟花三月」を聴いて、漢詩に親しむ。
- ⑮ A：フィクションのリアルを学ぶ—マンガの表現と現代社会の様相
 B：藤子・F・不二雄「コラージュ・カメラ」《マンガ》
 C：マンガ「コラージュ・カメラ」を読んで、現代社会の中で写真がどのような場面にあるか、どのように機能しているかを考え、説明文にまとめる。
- ⑯ A：ピンゲーを用いた読む力・書く力の育成—アニメーションを用いた授業の構成について
 B：アニメーション『ピンゲー』《アニメーション》
 C：アニメーション『ピンゲー』を鑑賞して、行動や表情からピンゲーたちの心情を読み取ったうえで、台詞を考える。
- ⑰ A：ことばに対する「態度」を育てる授業
 B：バウル・クレーの抽象絵画、安東次男の現代詩《絵》《文章》
 C：抽象絵画を鑑賞して、感想を話し合う。続いて現代詩の前衛的な作品を読んで、感想を交流する。そのうえで、文章を分解して配置してみる。
- ⑱ A：伝える力を育てる創作授業の提案—I love youを言ってみよう
 B：望月竜馬『I LOVE YOUの訳し方』《文章》

C：著名人の愛の表現を読んで感想を話し合う。それを参考に、「情熱的」「感傷的」「個性的」などのテーマを選んで自分なりの「I Love You」の表現を創作し、グループで評価してテーマごとのベストを選ぶ。

⑱ A：『あさきゆめみし』の教材化—副教材からの脱却

B：大和和紀『あさきゆめみし』、『源氏物語』の「若紫」《マンガ》《古典》

C：『源氏物語』の「若紫」と『あさきゆめみし』の同じ場面を読み比べて、話の内容の相違を考え、何故変更がなされたのかを想像する。

5 2018年度に提案された教材開発の実例

続いて、2018年度の「国語科教育特論3」の受講者から提案された内容の概要を紹介する。この年度の受講者数は13名で、学年は修士課程1年であった。紹介の方法は前の節と同様である。

① A：境界線上?の教材開発

B：ひとしづくP、やま△作詞「海賊Fの肖像」「魔法の鏡」の歌詞《歌詞》

C：歌詞を読んで、ミュージック・ビデオで音楽を聴いて、歌詞の内容に関するいくつかの課題について考える。

② A：歌詞をモチーフにして物語を創作する授業—いきものがかり「YELL」を教材として

B：いきものがかり「YELL」の歌詞《歌詞》

C：いきものがかりの「YELL」の曲を聴いてから、歌詞を読んで読み取れたことをまとめる。イメージを膨らませたい人物や場面について、描写を工夫して物語を書く。

③ A：写真→俳句

B：発表者（指導者）が身近な素材を撮影した6枚の写真《写真》

C：指導者が提示した写真から1枚を選択して、その写真をもとにした俳句を創作し、句会を実施する。

④ A：ラブレターを書こう—文豪の手紙に学ぶ

B：芥川龍之介、有島武郎、宮沢賢治の手紙《文章》

C：文豪の描いた手紙を読んで表現の特徴を把握する。自身にとって大切な存在に対してラブレターを書く。指導者は全員に「返信」という形式でコメントする。

⑤ A：表現の「当たり前」を疑おう—言葉の商品化ポスターを作る

B：和田誠『ことばのこぼこ』、クラフトエヴィング商會『ないもの、あります』、JRおよび製菓会社の広告のキャッチコピー。《文章》《CM》

C：『ことばのこぼこ』、『ないもの、あります』、広告のキャッチコピーの表現を読んでどのような点が面白いのかを考える。それを参考に「言葉の商品化」を企画し、キャッチコピーを考える。

⑥ A：日本昔話に学ぶ神話世界

- B：『古事記』に話の類型が見られる「浦島太郎」「ヤマタノオロチ」「因幡の素兎」「鶴の恩返し」の昔話《古典》
- C：昔話を古語で読んで内容を把握する。その話の類型となる海外の説話を紹介して、相違点を確認する。
- ⑦ A：物語りレー
- B：「起承転結カード」《ゲーム》
- C：物語の起承転結が分かるように示されたカードを作成して、グループ内でそのカードを用いて物語を創作し、グループごとに作成した物語を発表する。
- ⑧ A：身近な童話から古典世界の扉をひらく—古今東西「シンデレラ」の比較，現代風シンデレラを書いてみよう
- B：『落窪物語』（マンガ）『灰かぶり』『シンデレラ』《マンガ》《文章》
- C：それぞれの物語を読んで物語の展開を確認する。それを踏まえて，現代にシンデレラがいたとしたら，という題材の物語を創作する。
- ⑨ A：東京における方言教育—落語を教材として
- B：江戸言葉に関する資料，落語の映像「落語 The movie」《落語》
- C：身近に残っている東京方言を確認する。落語を映像で鑑賞した後で，落語のスク립トを参照して江戸語独自の表現を抽出する。
- ⑩ A：授業提案「クイズで国語！」
- B：文学者・文学作品に関するクイズを収録したパワーポイント《ゲーム》
- C：グループ単位で国語の知識に関するクイズに挑戦し，得点を競う。指導者は適宜クイズの解説を実施する。
- ⑪ A：古語翻訳家になろう—現代のマンガ「金なし白祿」を古語に翻訳する
- B：マンガ「金なし白祿」（九井諒子『龍のかわいい七つの子』）《マンガ》
- C：マンガを読んで，吹き出しのことばを古語に直す。
- ⑫ A：テレビショッピングから学ぶプレゼンテーション—国語教育における ICT 活用を視座に
- B：テレビショッピング，そのトーク部分を文章化したもの《CM》《文章》
- C：テレビショッピングのトーク部分を文章化したものを読んで，その特徴を考えたうえで，実際にテレビ番組を鑑賞する。それを参考に紹介する商品を決めて，原稿を作成したうえで，ショッピング番組を作成する。
- ⑬ A：広告を「物語」として読む
- B：広告，キャッチコピー《CM》
- C：時代の異なる広告を読み比べてそれぞれの特徴を考える。広告から読み取れる物語を文章化する。

6 大学院生の教材開発の傾向

これまで、2016年度から2018年度における3年間の「国語科教育特論3」の授業において、大学院生から提案された教材と授業の構想の概要を紹介した。本節では3年間の授業内容を確認したうえで、まず全体的な特徴について概観することにした。

初めに大学院生から提案された教材のジャンルに着目すると、次のような状況になっている。第3節から第5節にわたってカッコ（《 》）内のジャンルごとに提案した大学院生の数を、その数が多いものから順に紹介する。なお、一人の受講者が複数の教材を紹介した場合には、それぞれのジャンルを反映させた延べ人数を数値として示す。またその後の論述において、「2016①」のように示すのは、「2016年度の①の提案」を意味している。

1 文章	12	2 マンガ	9
3 歌詞	7	4 古典	7
5 映像	5	6 アニメーション	5
7 絵・写真	4	8 ゲーム	4
9 CM	3	10 SNS	1
11 落語	1	12 絵本	1
13 その他	1		

以上が、「国語科教育特論3」受講者の大学院生から提案された教材のジャンルということになる。最も多くの受講者が選んだのは「文章」であった。これに「古典」を加えると、言語による教材がすべての受講者数47名の半数近くに及ぶことになる。「文章」には小説や物語、詩など文学作品のほか、説明文や解説など多様な言語作品が含まれている。また特に「古典」というカテゴリーを加えたのは、日本古典文学や中国文学を専門的に研究する研究室に所属する大学院生を中心に、古典の教材化を提案した受講者が多かったことによる。同じく言語による教材の中でも、「歌詞」を提案した受講者が目立っていることに注目したい。学習者が広く関心を寄せるJ-POPを中心に、教材化を模索する受講者がいたことになる。

続いて静止画像を含む映像教材が多数提案されていることが、全体の主要な特色となっている。特に「文章」に続いて2番目に多かったのは「マンガ」であった。さらに静止画像としての「絵・写真」も提案され、文字情報とともに提示される「絵本」を取り上げた受講者もあった。そして動画としての「映像」は、映画だけではなく音楽のプロモーション・ビデオなども含まれている。そして「映像」に関連して、「アニメーション」の教材化を提案した受講者が相当数に及んでいる。

その他「ゲーム」として分類したものの中には、携帯端末専用のゲームに加えてカードを使用するものや、カルタおよびクイズ形式のものなども含めている。さらにCMの教材化の提案、SNSに注

目した教材開発のほかに、落語や学校行事に着目した提案も見られた。以下、より具体的に大学院生から提案された主な教材の傾向を見てみたい。

まず、具体的な教材として「文章」を取り上げた受講者の提案から考察する。「文章」の教材は一般的には読解を目的とした授業で扱われることが多いわけだが、今回紹介した提案では、読解教材としてのみの目的から「文章」を取り上げた者はいない。例えば「2016 ①」や「2016 ⑥」のように、アニメーションや古典との比較のために使用するという位置付け、そして「2017 ①」「2017 ⑩」「2017 ⑫」「2017 ⑱」「2018 ④」「2018 ⑤」のように、表現のための参考として文章そのものや書き方についての解説文を使用するという位置付けとなっている。さらに「2017 ⑤」や「2018 ⑫」のように、日常生活の実用的な場面で使用される文章も教材として提案されていることに着目しておきたい。

続いて「古典」の教材化を提案した受講者が相当数あったことが、一つの特色となっている。先に言及したように、「国語科教育特論3」を受講している大学院生には、古典関連の研究室に所属している者が複数あって、「古典」を提案したのはそのような立場の受講者が多かった。特に「2017 ⑭」は中国からの留学生の提案だが、留学生という立場を活用した漢詩の教材化を取り上げている。そして「古典」の教材化を取り上げた受講者の多くは、学習者が古典に親しむことを目標とした教材開発および授業開発が提案されていた。例えば「2016 ②」では小倉百人一首を『ちはやふる』というマンガとの関連で扱う提案、そして「2016 ⑥」や「2018 ⑧」は古典と現代の作品との比較という観点が見られた。また「2016 ⑩」や「2017 ②」のような、古典の学びにツイッターという形態を取り入れている。

次に「歌詞」を取り上げた提案を見ると、「2017 ④」や「2017 ⑦」「2018 ②」のように読解に関連した扱いを考えているものが多い。「文章」の教材化が読解を離れた提案になっているのに対して、「歌詞」では読解を意識した構想が複数提案されたことには注目しておきたい。読解の授業のための教材として「歌詞」を位置付けるという着想を窺い知ることができる。さらに「2016 ③」「2016 ⑫」「2018 ①」のように、曲に関連した映像を使用する授業の構想が含まれていた。

続けて、静止画像を含む映像教材に関して考察を加える。マンガに関しては、先に触れた「古典」との関連で取り上げた提案が複数あった。「2016 ②」「2016 ⑩」「2016 ⑮」「2017 ⑮」「2017 ⑲」「2018 ⑧」などの提案である。古典の世界に親しむという目的からマンガを取り上げるという位置付けになっている。その他「2016 ⑮」は、マンガの読解に関わる教材であった。また「2016 ⑭」「2018 ⑪」はマンガの吹き出しのことばを古語に直すというユニークな提案である。

ここで静止画像としての「絵・写真」、そして絵と言葉とを組み合わせた「絵本」を取り上げてみたい。「2016 ④」は写真からことばを引き出す活動になるが、お笑いの要素をからめた提案である。また「2018 ③」は、写真からことばを引き出して俳句で表現するというものだが、「絵・写真」とことばとの関連を意識した教材の提案となった。「2016 ⑦」は中国からの留学生の開発した教材であるが、台湾の絵本を取り上げたもので、世界の絵本の教材化の可能性という意味からも貴重な提案であった。「2017 ③」は「SNS」に分類もできるLINEのスタンプが取り上げられた。絵をもとにした

文章表現を目指すという構想だが、学習者が日常生活の中で好んで用いる LINE のスタンプが取り上げられた点に特徴が見られる。「2017 ⑰」は、絵画の鑑賞から話し合いにつなげている。

続いて映像に分類できる教材を取り上げたい。特に多く選ばれたのがアニメーションであった。「2016 ④」と「2017 ⑧」では、話題の新海誠監督のアニメーションが取り上げられた。「2016 ⑧」と「2017 ⑰」はともに「ピングー」を取り上げているが、これは「ピングー語」と称される特殊な言語が用いられたアニメーションであり、ことばとの関連で様々な工夫が可能になる。また「2016 ⑨」は中国からの留学生による提案だが、中国で人気のアニメーション「阿狸」が教材化されている。

アニメーション以外の映像教材としては、一つに「2016 ③」と「2017 ⑫」の音楽関連の映像がある。そして「2017 ⑥」では映画、「2017 ⑬」ではユーチューブの映像、「2017 ⑨」ではテレビの映像が、それぞれ教材として取り上げられている。

その他に提案された教材としては「ゲーム」がある。「2017 ⑪」では携帯端末用のゲームソフトが取り上げられた。「2016 ⑬」の部首カルタ、「2018 ⑦」の「起承転結カード」、そして「2018 ⑩」のパワーポイントを用いた「文学クイズ」も「ゲーム」に分類したが、「遊び」の要素をいかに「学び」へとつなぐのかが重要な課題となる。

「2018 ⑤」「2018 ⑬」では「CM」が取り上げられ、キャッチコピーの表現への注目も見られた。さらに「2016 ⑤」では「SNS」のツイッター、そして「2016 ⑪」では「学校行事」に着目した教材開発が提案された。「2018 ⑥」は神話と昔話、「2018 ⑨」は落語が教材化されている。以上のように、このたび大学院生から提案された教材は、きわめて多様であった。

7 総括と課題

国語科教育において教材開発は重要な課題である。冒頭で言及したように、学習者にとって楽しくそして確かな学力が育成されるような教材開発に向けて、国語科の担当者は常に関心を持つべきである。本稿では、2016年度から2018年度に至る3年間の「国語科教育特論3」を履修した大学院生によって提案された教材と授業の概要を紹介し、国語科の担当者が彼らの工夫から学ぶことができる要素を抽出してきた。学習者の世代に近い大学院生の感性は、身近な素材から様々な教材化の可能性を引き出した。最後に総括を兼ねて、今後の課題を明らかにしておきたい。

大学院生からの提案で着目すべきは、マンガやアニメーション、音楽、ゲームなどのサブカルチャーとして括られることが多い素材を積極的に取り上げたことである。若い世代から支持された分野に、幅広く目配りがなされた点が挙げられる。これらのサブカルチャーの多くは、学習者の世代も共通して関心を有するもので、興味・関心の喚起、すなわち「楽しい」という目標に直結することである。そしてサブカルチャー教材は補助教材としての機能だけではなく、主教材としての可能性も十分にあることは、第1節で引用した拙著でも検証した。

教材開発は、授業の構想とともに展開されなければならない。今回の提案では、開発した教材の紹介に留めずに、その教材を用いてどのような授業が展開されるのかを検討するようにした。発掘した

素材の教材としての特質に配慮しつつも、国語科教育における教材開発ということで、当然のことながらいかにことばに関連付けるかという点には十分に配慮する必要がある。そのうえで、「力のつく」という目標の実現に向けた授業構想が工夫されるべきである。

先に触れたように、「国語科教育特論3」の受講者は、国語教育の専攻だけではなく、日本語学や日本文学、中国文学などの国語科の教科内容に関わる分野を専攻する大学院生が多い。3年間ともに、提案された教材は提案者自身の専攻分野を常に意識した教材開発が心掛けられていた。単にサブカルチャーのような「流行」のみにこだわるのではなく、従前から教材化されてきた「文章」や「古典」など「不易」な要素が検討された点が特に重要である。ここには、まさに教材開発の基本的な方向性を確認することができる。学習者の興味・関心の喚起を尊重するあまり、「流行」の素材のみに目を向けるのは避けなければならない。

続けて、今後に向けての課題として明らかになった点について論述しておきたい。それは一つに教材の提案がともすると単発的なものになって、継続性に乏しいという点にはかならない。すなわち今回提案された教材を用いた授業は、多くが2時間から3時間の配当での「投げ込み」もしくはそれに準ずる扱いであった。2017年版小・中学校、そして2018年版高等学校学習指導要領では、カリキュラム・マネジメントが話題になっている。今回提案された教材を用いてどのような持続可能な取り組みが可能になるかという課題について、カリキュラムの観点からの考察が不可欠となる。さらに単発的な「投げ込み」授業のための教材としてだけではなく、本格的な単元学習のための教材という観点からの教材開発を目指したい。そして、例えばマンガを読んで文学作品に関心を抱き近代作家の代表的な小説を読破した学習者がいるように、「境界線上の教材」を一つの入り口として学びを深めることができれば効果的である。さらに、効果的な評価の実現のための方策にも配慮した取り組みも必要となる。

2018年版の高等学校学習指導要領の言語活動例を参照すると、創作的な活動が取り入れられ、図表と画像の扱いも明確に位置付けられている。本稿で紹介した大学院生の教材開発は、新たな学習指導要領の方向性と無縁なものではない。彼らの取り組みは、今後の国語科の教材開発の可能性に直結する。今回紹介した大学院生の開発した教材を手掛かりとして、魅力溢れる授業の創造に向けた効果的な教材開発を続けたいと思う。