# 学習者を取り巻く状況変化と国語科教育

黒瀬直美

## 一、はじめに

ＩＴ革命時代、映像世代、そんな言葉で時代は表現され、ついに将来的にはインターネットで授業を展開していくようになろうとしている。そんなふうにめまぐるしく社会が変化するのと連動して、学習者はどのように変化しているのか、という研究協議のテーマについては、実践に基づいたデータや記録などもなく、私自身分析できていない。引き受けるにあたっては多少とまどいもあった。しかし、私自身そのようなテーマについてはいろいろと思うこともあり、また現場にいる者としては自分自身が日々目の前にしている実態を報告したいと言う気持ちもある。今回の研究協議では私の日々の雑感を交えながら、皆さんの意見や感想などいろいろ情報交換できればいいと思っている。

## 二、学習者はどう変化しているのか

同じ学校に勤務して九年目を迎えた。その間、生徒達はポケベルからＰＨＳ、携帯電話とコミュニケーションの手段も変化し、それとともにゲーム機も高性能になった。経済的にも豊かになり、高額なお金を平気で持ち歩き、高校生には不相応な金額を消費している。時代は確実に変化している中で、授業は依然として指導者が教壇に立って多数の生徒に教えるという形式を取っている。

### ①　話を聞き取る能力の低下

その流れの中で実感しているとはまず、話を聞き取る能力の低下である。幼い頃からテレビで育ってきた生徒、ゲームで遊んできた生徒にある程度見られる傾向として、人が前に出てしゃべっていると言うことに対して、耳を傾けなければ…という心構えが乏しい。教壇に立つ指導者は、居間で見るテレビタレントと同じで、くだらないことを言えば隣の友人に茶々をいれて同意を求めたり、こちら

の説明の流れなどを無視して、自分の考えていることを流れに逆らって押しつけてくる。そして聞くべき時を把握しきれず、話の波に乗れないまま、大切な部分を聞き逃してしまう。指導者の言葉が彼らの頭上を滑っている、といった表現が出来るであろう。

### ② 抽象的な話になると空中分解

さらに、しみじみと実感していることは、抽象的な話になるともう思考が空中分解ということである。具体的にイメージできるものであればまだ何とかついていけるが、抽象度の高い話題になると、実際の生活体験に基づいた話でないかぎり、理解することは難しい。これは今に始まったことではないが、年々その様相を濃くしているようだ。

### ③ 作文能力の低下

同様に最近特に見られるのは作文能力の低下である。まず物事を論理的に把握する力が乏しい。感想文などはまだ思ったことをそのまま書くことでなんとか字数を埋めることが出来るのであるが、自分の考えを構築したり、それを論理的に組み立てて表現したりといったことは本当に苦手なようである。また最近の特徴として、作文の文章に話し言葉が多用されているようにも思う。これは読書量の低下とも大きく関係しているのかもしれない。

### ④ 話す能力の変化

最近の生徒はギャグがうまい。特にボケとつっこみは幼少の頃からバラエティー番組の視聴で鍛えられてきたせいか、うまく危機を回避するジョークなど、ツボを得ている。そのような、ノリで話す会話ならお手の物であるが、大勢の人の前で、自分の考えを伝えるという形式には慣れていないようだ。ここでもテレビの影響は強く、お笑い芸人のように友人や自分をおとしめることで、まわりのウケをとっているような部分がある。

### ⑤ 映像からの情報収集能力

高性能のゲーム機で遊んだ世代で、特に男子はゲームがうまいということが一つのステータスとなっているような所がある。ゲームは主に映像で大量の情報を表示し、その情報を読みとってプレーしなければならない。アイコンの持つ意味、動く画像から読みとれる情報などなど、映像を見て理屈抜きに感覚で判断し、動いていくという要素がある。自分の思考をうまく言葉で表現できない生徒が増えてきているのはこういうところも関係しているのではないだろうか。（逆に、映像から様々な情報を読みとる力はかなり高いように思う）

### ⑥ 人間関係を作るのが下手

今まで気付いたことを挙げてきたが、そういうことを総合してみると、普通に話しかけて授業を展開していては、学習者に届きにくくなっているのではないか　、という点が一番の変化ではないだろうか。言葉を聞き取り、そこからイメージしたり、思考したりという学習者の活動が乏しくなっているのだ。確かに映像（映画、漫画、画像）は情報が一度に大量にしかも視覚を通して楽に入ってくるの

で、そのような環境の中で育つと多少の労力を割く言語活動が苦手となってしまうのであろう。当然の結果なのかもしれない。しかし、それでは人の気持ちを想像したり、人に物事を伝えるという本当の意味でのコミュニケーションが取りにくくなって来るのではないだろうか。事実、人間関係を作るのが下手な生徒は多くなってきているような気がする。これは核家族化、少子化が進む社会情勢との絡みもあるのかもしれない。

## 三、どう対応していくか

時代は流れていく。それに即して人間も変化していく。それはもうどうしようもない流れだとすれば、その流れに逆らわず、うまく乗らなければならない。一昔前の人間から見て、話の通じない生徒を目の前に、どう授業を展開していくか、私の思いをまとまらないまま述べていくことにする。

昨年十一月に文部省（当時）がマンガ文化も表現伝達手段の一つとして認め、教科書にもマンガが採用される時代になった。マンガについてはいろいろな意見もあるだろうが、授業でマンガを用いている私は、やはりマンガをうまく利用し、学習活動を活性化することが大変重要だと考えている。従来のやり方に加えて適所でマンガを用いる授業をすると、生徒の反応もまたひと味違い、より深く考えようとしたり、取り組もうとしたりする。

例えばマンガプリントを配布したり、あるいはマンガを描いたボードを黒板に貼って授業をすると、生徒はそこに一瞬引きつけられ、画像の刺激で反応が良くなる。この瞬間を捉えて、どうにかこちらの術中（言葉で深く考える、相手に伝えたいという意欲を持って表現しようとする）に持っていくようにしてきたいといつも考えている。次に、そういう思いで授業にマンガをとりいれた私の実践について報告してみたい。

## 四、指導の実際と生徒の反応

（一）現代文の場合…「山椒魚」（高校二年生）

【指導の実際】（資料その①、②参照）

「山椒魚」は使用している教科書の中の教材である。山椒魚という動物を題材にしている面白さ、ユーモアが持ち味の教材であるが、山椒魚の絶望、挫折、対立、友情、といった、生きていく上で、誰もが味わう身近な感情が描かれている。その一つ一つの心の動きを自分のものとして捉え、自分の内面をじっくり見つめ直させるにはふさわしいと考え、指導することにした。ただ、読解していく中で、語句や言い回しの難しさがハードルとなるという事が大いに予想された。そこで、読解の不十分な点は、マンガのセリフ入れ（マンガは指導者が書いたもの）を行い、生徒により具体的にイメージさせることで、読解の困難な点を補うようにした。マンガのセリフ入れは前半と後半に分けて行うこと、最後に感想文を書くことを予告して授業を展開した。（授業はすべてプリント学習である。）

第一時……作品、作者についての概要を学び、山椒魚の置かれた状

況を理解する。

第二時……岩屋の中での山椒魚の思いと、外の風景への憧れを読み取る。

第三時……岩屋に紛れ込んだ小エビとの対立と、脱出を試みたものの、失敗に終わった山椒魚の絶望を読み取る。（その後、前半部分のマンガのセリフ入れ）

第四時……岩屋に紛れ込んだ蛙を閉じこめた山椒魚と蛙の激しい対立を読み取る。

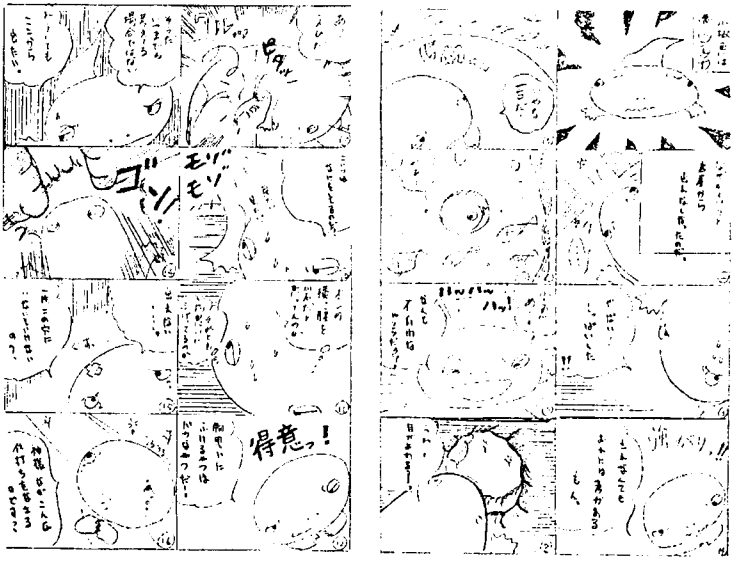
第五時……対立を続けた両者に芽生えた、和解と友情の気持ちを読み取る。（その後、後半部分のマンガのセリフ入れ）

第六時……感想文を書く。（後で読み応えのあるものは名前を伏せて印刷、配布することを伝える。）

【生徒の反応】

読解は指導者中心で、解説的に行っていった。時々、具体的に山椒魚の気持ちを私たちの日常生活の中でたとえたりした。その時は良く耳を傾けて聞いていたようだ。しかし読解はどうしても語句が難しく、また文章から具体的にイメージできないようで、気が乗らないようでもあった。マンガのセリフ入れでは、「これ先生が書いたん？」「えー、こんな話じゃったんかー。」「山椒魚ってかわいー。」などといいながら、楽しそうにやっていた。「本文に忠実にセリフ入れを行ってもいいし、自分で理解したことをセリフ入れに生かしてもいいよ。」というと、自分で乗ってやっている生徒もいた。読解に興味を示さなかった生徒、全く本文を読んでいない生徒も、友人に聞きながら、なんだかんだとセリフを入れていた。生徒の作品を以下挙げておく。

資料その①



その後の感想文は、こちらの予想をはるかに上回る集中度で、（中には書けない子も二、三人はいたが）自分の体験や、自分の内面に引きつけて書いている生徒が多く見受けられた。生徒にとっても自分を見つめ直すいい機会だったようだ。日頃の生徒の様子から考えると、かなりの気持ちで取り組んだ作文であったと言える。読み応えのある感想文を三、四作品、まとめとしてみんなで読んだが、「この作文すごすぎる。」「この言葉、カッコええよねー。」という反応があった。友人の作文に大いに刺激され、また選ばれた生徒も友人たちに評価されて、自信がもてたのではないだろうか。

反省点としては、文章そのものを軽視してしまっていたのではないかということである。あらすじを追うことばかりを考え、山椒魚の心情を文面から読み取らせる、マンガからもう一度文章に立ち返るといった過程をもっと考えるべきであった。マンガのセリフを入れていれば良し、といったことで満足しないで、更に工夫を加えていく必要を感じた。

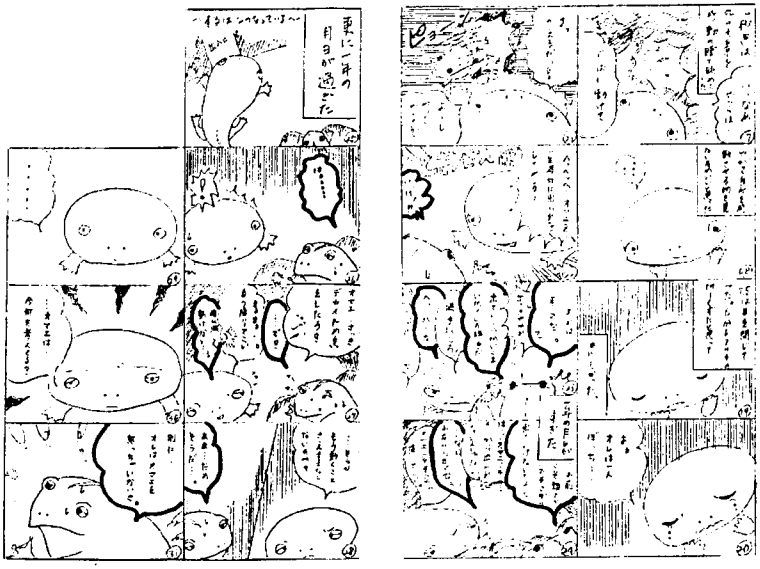
### （二）古文の場合・・・伊勢物語「初冠」（高校三年生）

【指導の実際】（資料その③参照）

本校の場合、古文に関しては、ほとんど文法事項は扱わない。口語に通じる語句や文法、その他、一般常識的な事項などを簡単に解説する程度である。だから、古文の話の内容について理解したり、昔の人のものの見方、考え方について理解を深めたりすることが、主な学習内容になっている。

だがやはり、古文の場合、その理解を妨げているのが、時代背景

資料その②



の理解度、文脈から読み取ることの出来る読解力の不足である。いくら内容的に生徒の興味、関心を引きつけることのできるものであっても、そこにいたる所まで生徒は意欲を持続できない。

そこで、少しでも学習に意欲を持って臨んでもらうよう、導入としてマンガを採用しようと思いついた。マンガは一度に大量の情報を相手に送ることができる。時代背景や当時の貴族の習慣などについて説明したとしても、講義式の話は右から左である。（そこをうまく話す話術を磨かねばならないのだが。）まず、マンガで衝撃を与えて、興味を引きつけておき、更に読解に持っていくというやり方で生徒はより主体的に授業に参加するようになるのではないかと考えた。古文の場合、時間が許す限り、マンガ化されたものを探したり、なければ私自身がマンガ化したりして導入に用いている。今回は導入ということで、平安時代の貴族の習慣（元服、和歌のやりとり）や、和歌の修辞法、貴族の洗練された振る舞い（「みやび」）など、盛りだくさんの内容の、「初冠」を紹介することにする。マンガを読み聞かせた後、本文の読み、語句の説明、現代語訳、内容の読み深め、和歌の修辞法の説明へと展開していった。

【生徒の反応】

マンガのプリントを配ったときは、大部分の生徒は目を真剣にしてマンガに見入っている。指導者の説明さえ耳に入らないほど、マンガを見ている。このときばかりは頭の中は働いている。しかし、マンガを離れて普通の授業展開になってからは、いつもの反応である。生徒の頭の中でイメージを描きながら読み深めていってもらいたいのだが、それはこちらの期待だけかもしれない。

資料その③

だが、後で感想を聞くと、生徒にはわかりやすいとおおむね好評である。「最初マンガを読んでもわかるけど、勉強し終わった後で読んだら、もっとわかった。」という答えが返ってきたこともある。

授業をしていて、一番役立ったと思うときは、比較的学力の低い生徒でも、発問に対してはマンガを見ながらでも答えることができる時である。いつもは授業の流れになかなか乗れない生徒でも、マンガを見ることによって授業に参加している実感、質問に答えて評価してもらえる喜びを味わうことができるのである。細いながらも、授業に引きつけておくことのできる糸となっている。

### (三) 漢文の場合・・・漢詩 (高校二年生)

【指導の実際】(資料その④参照)

漢詩は比較的生徒にとっては取り組みやすい教材である。返り点も少なく、楽に音読できること、書き下し文も短く、内容も把握しやすいこと、などが要因であろう。しかし、一方で漢詩を読み味わう、鑑賞するという、漢詩学習の醍醐味が味わえないまま、学習を終えてしまっているのではないかという懸念もある。ここでも、中国の唐の時代背景、作者の生い立ち、描かれている風景の様子など様々な知識を必要としている。この漢詩の鑑賞の壁を高くしているものをなんとかマンガで補えないかと考え、漢詩を四コママンガにして、マンガだけ書いたものに漢詩に表現されている世界を言葉で表現して書き入れ、漢詩の四コママンガを完成させることを思いついた。

漢詩の学習に入る前に、学習後に四コママンガに説明書きを書いてもらうことを予告し、学習に入った。学習した漢詩は教科書に採

資料その④

用されていた唐詩で、「登幽州台歌」（陳子昂）、「送別」（王維）、「子夜呉歌」（李白）の三編である。それぞれ、読み、書き下し文、語句の意味、作者について、内容について、詩の形式について学習した後（すべてプリント学習）、指導者が書いた四コママンガの説明書きを書いてもらった。

【生徒の反応】

大変反応が良く、授業の時からイメージしていたようで、取り組みが早く、出来上がりも早かった。マンガにかげなどの効果を書き入れてもいいことにしていたので、自由に面白がって書いていた。本当に面白がって書いていたことは、作品を見ればよくわかる。自分の学力の低さを教員に対する冗談やおどけでカムフラージュしている生徒ほど、自由に面白がって書いていた。かえって、真面目できっちり作業をこなそうとする生徒ほど現代語訳にこだわって自由な発想ができなかったようだ。工夫の見られた作品を後で全員にプリントで配布してやったとき、教室中が楽しい雰囲気に包まれていた。普段テストで高得点をとれない生徒の作品を紹介してやったときの、本人の照れくさそうな顔は忘れられない。

## 四、おわりに

マンガという視覚の刺激を動機付けに、読解力、表現力を高めようとする私の工夫は、今のところ生徒には好評のようである。しかし、マンガを取り入れるスタイルはいままでも多くの先生方が採用してこられた。急激に変化している情報化社会を前に、私は次のようなことをぼんやりとではあるが考えている。

これから高校にも導入されるインターネット。この世界はやはり文字だけでなく今は大量の画像、音声で情報を伝えている。離れた相手にでも即時に考えを伝えたり、やりとりができたりする。新しいコミュニケーションの手段として、今後は主流になっていく分野であろう。それだけ生徒にとっても新鮮な刺激があり、なおかつ一人に一台ＰＣ使用となると、情報入手、情報発信を通じて、一人一人の能力を育てる事が出来るような可能性を秘めていると思う。生徒一人に一つのＨＰを持たせ、レポートはメールで提出、といった時代になるのであろう。個人個人の学習レベルに合わせた授業（もはや授業ではないかもしれないが）ができるようになるのではないだろうか。そのように刺激の多い環境の中で、情報を入手、分析、総合していく力を育て、次第に言葉の力も鍛えられていくという方向に持っていく事ができるような授業がこれから新たに模索されていくだろう。

しかし、そういった時代になっても人間は言葉で考え、言葉で意思を伝え合うことが基本だ。ＩＴ時代になって、ＰＣだけを相手にしているような人間に育ててもいけない。本当のコミュニケーションは人と直に会うことだと思う。今の若い人たちがいくら電子文字で思いを伝え合っても、それは一手段に過ぎない。教室は学習者と指導者が直にふれあう場、言葉で伝え合う場である。その教室での授業を新しい時代の流れを敏感に感じながら、新しい物を取り入れつつ（うまく利用しつつ）、話す、聞く、書く、読むを大切にしてきたい。

（広島県立安西高等学校）