単元の言語活動１　熟語の意味「創作」ゲームを行う

活動のねらい

孤立語である漢文を読むうえでは、漢字と漢字の関係を理解することが重要である。

この活動では、二字熟語を用いて漢字同士の関係を推測する作業を、「ゲーム」という他者と競う要素を持たせつつ楽しみながら体験してもらうことがねらいである。熟語の構造に関する知識は中学校ですでに学んでおり、単元の導入でも触れている。またゲームを進める中でグループのメンバー同士がやりとりをし、自然と復習する状況が生まれることも期待したい。さらには、他のメンバーに選ばれやすい「創作」と選ばれにくい「創作」を、ゲームを通じて自発的に意識させることもねらいである。

どうしても一方的な講義にならざるをえない初学の段階で、グループ活動での試行錯誤を通じて、生徒自身が主体的に学習に取り組むことをねらいとしており、はじめはぎこちないかもしれないが、ぜひ生徒自身の試行錯誤を引き出せるよう、コーディネートをお願いしたい。

タイトル・序文の解説

一九九三年に「たほいや」というテレビ番組が放映された。この番組で行われたゲーム「たほいや」は『広辞苑』を用いたゲームである。このゲームは『広辞苑』に掲載されている聞き慣れない単語をリーダーがお題に選び、メンバーにすべてひらがなでお題を示すことから始まる（例１）。メンバーはさも辞書に掲載されていそうな説明文を「創作」し、リーダーに渡す。リーダーは辞書の説明と、「創作」された文とを読み上げ、メンバーはそこから正解を推測し、点数をやりとりして楽しむ、というものである。たとえ正解しなくても、自分の創作した説明文が選ばれると点数が増える、ということもゲームの面白さを高めてくれる。本活動はこの「たほいや」というゲームを漢和辞典を用いて実践する、という活動である。

例１　お題「灰猫」→提示「はいねこ」
正解　灰色の猫
創作　はいはいの形で寝ている猫。かわいらしい様子
　　消防士の古称
　　ハイネからとれる粉
　　工事現場などで用いる、運搬用の一輪の手押し車

「たほいや」では、国語辞典に掲載されている単語をすべて平仮名で示された場合、意味を考えるには音の響きや単語の切れ目を想像して「創作」することになる。本活動では二字熟語を提示するため、意味を「創作」するには熟語を構成する漢字それぞれの意味と、漢字同士の関係を推測することが基本となる。熟語を構成する漢字の持つ意味からまったく連想できない説明を「創

作」してもよいため、漢字の知識がない生徒にも参加はしやすい。ただし、ゲームを重ねるうちに、漢字の知識を持っている方が「創作」への支持が集まりやすいことに気づくだろう。漢和辞典を引くことを目的ではなく手段とし、ゲームで勝利するために漢和辞典の説明の文体や漢字の意味、熟語の構成を考え、どうすれば他のメンバーに自作の「創作」文が支持されるのかを考える、という作業に自ら進んで取り組むようになることを期待した活動である。

「課題」の解説

課題　**熟語の意味を「創作」して支持数を競い合い、多くの人に支持される「創作」の特徴を見つけ出そう。**

この活動はゲームで勝つことを目的とし、漢和辞典を引くことを手段とすることで、ゲームでの勝利を目指して主体的に漢和辞典を引くことをねらいとしている。ゲームで勝つには自分の「創作」した説明文が多くの支持を集める必要があり、そのためには漢和辞典に掲載されている説明の文体や、漢字の知識が必要となる。回数を重ね、他のメンバーの言い回しや正解の説明の表現に触れることで、各メンバーの「創作」が上達することも期待している。

ただ、最初は意味を「創作」する作業が難しく感じる生徒も多いだろう。その対策として、教科書には「蓮歩」という熟語と、その「正解」文（Aさんの文）、「創作」文（B～Eさんの文）を掲載した。まずは「蓮歩」の意味を説明した文五つを教員が読み上げ、生徒に考えさせたあと、各説明文ごとに選んだ者を挙手させ、なぜその選択肢を選んだのかを発表させてみていただきたい。それぞれの生徒がどのような観点（漢字の意味、熟語の構成、その他）で熟語の意味を想像したのかを共有することで、他のメンバーから支持されやすい説明文の方向性がなんとなく共有できるはずである。最後に正解を発表（Aさんの文）してゲームの擬似体験は終了となるが、「蓮歩」以外にもいくつか教員が熟語を選び、リーダー役として「熟語」を生徒に提示し、口頭で「正解」文と「創作」文を読み上げてゲームに慣れさせてみてもよいだろう。正解だと思う説明を選ばせたあと、その説明が正解だと思った理由を全体またはグループで共有する、という作業を繰り返すことで、よりスムーズに活動に入れるだろう。

以下に一例をお示しするので、読み上げる順序を入れ替え、ご活用いただければ幸いである。

例　「二更（にこう）」
正解　「夜を五区分した、その二番目の時間」
創作　「二度見直しをすること」
　　「何度も繰り返すさま」
　　「一度左遷された者が再びもとの官職につくこと」
　　「長官の補佐役」
　　「酸鼻（さんび）」
　　「鼻にしみてなみだが出そうになるほど、いたみ悲しむ」
　　「江戸時代の処罰の一つ」

「酢」
「柑橘類などの酸っぱさが鼻につくさま」
「鼻の奥が入り組んでいるさま」

例
正解
「黒風（こくふう）」
「荒い風。砂塵を吹き上げる風」
創作
「よこしまなさま」
「冬に吹く風。北風」
「ゆがんだ風習」
「きよらかな風。すずしい風」

活動の解説

1 漢和辞典から熟語を一つ選び、意味を「創作」してみよう。

①グループを作り、リーダーを決める。

一グループの人数は活動のしやすさを考え、四名か五名がよい。リーダーは交代制のため、誰からスタートしてもよい。

②リーダーは熟語を選び、そのほかのメンバーがその意味を「創作」する。 知技(1)ウ・(2)ウ

・見慣れた漢字の熟語だが、意味を知らない熟語を選ぶ。
・「正解」ではなく、他の人に支持されそうな文を書く。
・漢和辞典の言い回しに似るよう、工夫する。

この活動では漢和辞典を用いるように注意したい。国語辞典にも熟語が載っているため、国語辞典を用いる生徒もいるかもしれないが、漢和辞典のほうがより豊富に漢字の意味が掲載されており、活動もしやすい。

熟語を選ぶ際には、誰もが意味を「創作」しやすいよう、見慣れた漢字の熟語から選ぶように促していただきたい。その際、意味がすぐに分かってしまうものではつまらないので、探すのに時間が掛かる場合がある。一人一冊漢和辞典を準備できる場合には、まずはメンバー全員で辞書を見る時間を設けるなどして、当たりを付けさせておくと良いだろう。グループに一冊の場合には、探す時間を限定し、時間内で取り組ませるとよい。また意味が一種類のものに限定した方が他のメンバーは意味を「創作」しやすいが、あまり厳密に考えず生徒に任せてもよい。紙製の辞書はランダムに熟語を探しやすくおすすめだが、電子辞書や辞書アプリを使っても実践は可能である。

リーダーが熟語を選んだら、小さなホワイトボードや白紙を用意しておき、そこに書き出して共有させるとよい。

ゲームに慣れないうちはどうしても正解を想像して「創作」してしまいがちであり、正解と似通った「創作」文がならぶこともある。そのような場合も「辞書」の文を正解としておくとよい。ゲームを重ねるうちに、他のメンバーに選ばれそうな説明を「創作」した方がゲームに勝ちやすいことに気づいてくるが、いつまでも正解と似通った「創作」文が並ぶようならば、教員からアドバイスをしていただきたい。

「創作」文は別紙（「意味記入用紙」）に丁寧に記入させ、終わった者からリーダーに渡すよう、促す。

【評価】・漢和辞典から熟語を一つ選び、意味を「創作」することで、我が国の言語文化に特徴的な語句について、語感を

磨き語彙を豊かにしているか、確認する。

・漢和辞典から熟語を一つ選び、意味を「創作」することで、訓読のきまりなどについて理解しているか、確認する。

③リーダーは漢和辞典にある「正解」文を書き写す。

後で読み上げるときに備えて「正解」文は正確に書き写し、言い淀みそうな部分にはふりがなを振っておくとよい。

2リーダーは、「創作」文と「正解」文を読み上げよう。

①「創作」文を回収し、読めない文字がないか目を通す。

後で読み上げるときに言い淀むことがないよう、リーダーは「意味記入用紙」を受け取ったら「創作」文に目を通す。読めない漢字や読みにくい文字がある場合はメンバーに戻し、ルビを振ってもらったり書き直してもらったりするとよい。

②読み上げる順番を決め、各「創作」文と「正解」文に番号を振る。

回収した「創作」文と「正解」文に読む順番を書き込む。正解の番号には○をつけるなどしておくとよい。

③聞き取りやすいよう、はっきりと読み上げる。

他のメンバーが聞きやすいように抑揚や速さに留意して読み上げさせるとよい。同音異義語を含み、耳で聞いただけでは伝わらない文もあるだろうが、あくまでも「耳で聞いた音の響きで想像させる」こともゲームの一環だとご理解いただきたい。読み上げる回数を一回に設定するとメンバーは集中して聞くようになるが、回数については状況に応じてご判断いただき、聞き逃した箇所があれば再度読み上げてもらうなどご調整いただきたい。別紙（「点数計算用紙」）にメモ欄を設けてあるので、活用を促していただきたい。

3メンバーは「正解」文を予想し、その番号を表明しよう。リーダーは「正解」文の番号と、それぞれの「創作」文の作成者を発表しよう。

メンバーは「正解」文の番号を予想し、別紙（「点数計算用紙」）に番号と賭け点を記入する。全員の記入が終了したら、リーダーが番号ごとに選んだメンバーを確認する。一人ずつ確認してもよいし、番号ごとに挙手をさせるなどしてもよい。その後「正解」文の番号を発表し、さらに各「創作」文の制作者を発表する。ゲームとしての点数のやりとりは別紙（ワークシート）にお示ししてあるが、少々複雑なので、計算方法についてはそれぞれの学校現場に合わせていただくとよい。メンバーの持ち点の合計は変化しないゲーム（ゼロサムゲーム）なので、おはじきなどを持ち点として配付し、やりとりさせてもよいだろう。

自分が正解しなくても、他のメンバーに「創作」文が選ばれると点数が増える、ということもこのゲームを盛り上げる要素の一つである。また、リーダーは熟語の意味を創作しやすいものを選ばないと、簡単に「正解」文を見抜かれてしまうため、自ずと真剣に熟語を選ぶようになる。

4ゲームを振り返り、支持されやすい文の特徴を話し合おう。

①リーダーを交代し、全員がリーダーを経験する。

ゲームが終わるたびに、導入で行ったように自分がどのような基準で「正解」文を予想したのか、簡単に感想戦をしてみてもよい。そうすることで、次のゲームの「創作」文を書きやすくなる。

②選んだ理由を発表し合い、支持されやすい「創作」文の特徴を話し合い、共有する。思表判B(1)オ 主態

すべてのゲームが終了したところで、支持されやすい「創作」文の特徴について、作成者と選択者それぞれの立場から話し合う。グループの中で、作成者はどのような意図をもって「創作」をしたのか、選択者はどのような視点で「選択」したのかをまとめ、可能であればクラス全体で共有をし、本活動の締めくくりとしたい。

【評価】・支持されやすい「創作」文の特徴を話し合い、自分のものの見方、感じ方、考え方を深め、我が国の言語文化について自分の考えを持とうとしているか、確認する。
・熟語の意味「創作ゲーム」を行うことで、訓読のきまりや熟語の構造を理解し、我が国の言語文化について自分の考えを持とうとしているか、行動を点検したり、ワークシートの記述を確認したり、振り返りシートの記述を分析したりする。

（宮　利政）