

## 国語科学習指導におけるアナログゲームの教材化試案

### —「話すこと・聞くこと」の資質・能力を育むための活用方法—

牧野 太輝

#### I はじめに

アナログゲームは、電源を必要としないゲームを意味し、将棋やトランプ、すごろくなど、子どもにとっても身近なものである。国語科の学習指導においても、かるたや百人一首が教材として用いられている。

本稿では、中学生にとって身近なアナログゲームを中心に上げ、アナログゲームを国語科学習指導の教材とすることの可能性について、特に「話すこと・聞くこと」の授業実践を通して検討する。教材化の可能性を検討するにあたって、国語科で育成しようとする資質・能力が実践において効果的に働くかどうかを中心にみる。

#### II 実践の概要

本稿で検討に用いる実践は、千葉大学教育学部附属中学校第2学年を対象とした選択教科での学習である。アナログゲームを通して国語科の資質・能力を付けることをねらった授業を開設した。32名の生徒（男子14名、女子18名）を対象に、10月から3月の半期に渡り、週1回、計17回の授業が行われた。本稿では、その授業で行われた「話すこと・聞くこと」の資質・能力を育成しようとする単元を取り上げる。

この授業では、授業で学び、考えたことを振り返りシートに記録させた。振り返りシートの項目は、「今日の授業の振り返り（学んだこと・考えたこと・できるようになったこと・十分でなかったこと・今後の学習や生活に活かしたいこと）」と「今日の問いへの考え」である。

「今日の問い」とは、毎授業の終末に授業者から活動に関連して投げかけるもので、アナログゲームを遊んで働かせた国語科の資質・能力を自覚化させようという意図で行った。以下、実践の報告では、生徒の学びの姿の一つとして、この振り返りの記述を引用する。

#### III アナログゲームの教材化試案

##### 1 ワンナイト人狼

###### (1) ゲームの概要

正体を偽って村人にまぎれた狼男を見つけ出す心理ゲームである。誰が正体を偽った人狼かを会話で見抜いていく。表面上協働的な話し合いを全員で作っていくゲーム性であるが、人狼側によるかく乱が行われることが多い。かく乱の方法は大きく分けて二つ、ゲーム内の役職を騙るものと話し合いの方法によるものがある。前者については、国語の内容にあまり関わらず、ゲームを遊んだ経験値の高い者が有利になるため、基本的な戦略を全体で共有した上でゲームを行う。これにより話し合いの方法に着目させていく。人狼で「怪しい」（意図的に失敗させようとする）とされる話し合いにはいくつかの類型があると考えられる。話し合いの進行を意図的に遅らせる「遅延型」、すでに終わった議論を改めて取り上げる「蒸し返し型」、怪しいと決めつけるような「攻撃型」などが挙げられるが、これらは話し合いにおける協働的な態度形成を妨げる要素と重なる。人狼を遊んでいる動画を撮影させ、振り返らせることを通して、話し合いの方法や人間関係形成の方法について検討する機会とする。

なお、多様なルールのある人狼から、「ワンナイト人狼」を取り上げたのは、役職が多くなく、話し合いに意識が向きやすいことと、1戦にかかる時間が短く、50分授業の中で取り上げやすいことが理由である。

###### (2) 学習の目標

- ・互いの立場に着目しながら話し合いを展開する。
- ・自分に合った話し合いへの参加方法を検討する。

###### (3) 学習の実際（全3時）

第1時は、人狼のルールを確認した後、試しに1戦を行った。ここでは、日ごろから人狼を遊んでいる学習者が有利に試合を進めており、経験値による力量差が如実に出る結果となった。

そこで、次頁の図1のような戦略を共有し、配付された役職ごとの基本的な戦略を共有した。

戦略を共有した上で2戦を行うと、徐々に人狼を探すための話し合いが停滞するようになり、戦略的に不利な動きによる勝敗が減っていった。

**人狼（2人）の動き**  
 【基本】協力しながら人狼2人から疑いの目を外す  
 【投票】人狼のどちらも怪しまれていない状態で迎える（2票以上投票されて同票だった場合負け）  
 ・投票先は話し合えないので、話の流れで合わせる  
 全員が何も考えず投票した場合の勝率=約60%

**人狼（1人）の動き**  
 【基本】他の役職を演じて自分から疑いの目を外す  
 【投票】怪しまれていない状態で迎える  
 （2票以上投票されて同票だった場合負け）  
 全員が何も考えず投票した場合の勝率=75%

図1 人狼の役職ごとの戦略を示したスライドの一部

続く第2時では、1戦を行ったあとに、YouTubeの動画を用いて、他者が人狼で遊んでいる様子を視聴した。この際、学習者には動画内の人物にそれぞれに配られている役職を明かした状態で視聴させた。これにより、役職ごとの戦略を学ぶことができるとともに、話し合いを意図的にかく乱したり、遅延させたりしている人物の言動を確認することができた。

その後、次時に振り返るため自分の話し合いに参加する様子を動画で記録させながら1戦を行った。

第3時には、前時に記録した動画を用いて話し合いに参加する自分の様子を振り返らせた。この振り返りでは、人狼を遊んでいる最中のノンバーバル・コミュニケーションに関する気づきが多く見られたことが特徴的であった。口調や話す速度の変化、表情の与える印象やマスクを付けていることの有利さなどが取り上げられていた。

終末には授業者からの問いとして、「互いの立場に着目しながら話し合いを進めるには何を見たらいいか」と提示した。この問いに対する生徒の考えには以下のようなものがあった。

- ・意見を尊重したいなら、尊重できる根拠を大事にするといいと思った。立場を怪しむゲームだから、立場より意見を尊重したほうがいいと思った。
- ・いかに自分が生き残れるかが鍵になるので、互いの立場を尊重する必要は無い。

終末に行った振り返りには、話し合いにおける留意点と人狼というゲームにおける留意点が混在していることがわかった。

#### (4) 教材としての可能性

話し合いの進め方を検討することについては、学習指導要領では中学校第3学年から高等学校の指導事項として挙げられている。このゲームを通して、そのような高度な活動が自然と行われている点に、教材としての

効果的な活用の可能性を見出すことができる。

ただし、人狼のルールや戦略に対する共通理解を図ることが効果的な学習の前提条件となる。また、振り返りにおいては、ゲームとして楽しむ場面から国語科の学習内容について考える場面への切り替えを行うなどして、学びの交通整理を行うことが必要である。

## 2 ワードウルフ

### (1) ゲームの概要

配られたカードに書かれたお題について話し合い、グループの中で1人だけ違うお題カードが配られている人を暴き出すゲームである。話し合いの段階では自分が多数派なのか少数派なのかわからないため、周りの発言から何について話しているのかを捉えながら話し合うことが必要になる。

また、ゲームが進むにつれ、少数派を暴くために他者に対して疑うような発言や批判的な発言を向けることが自然と増えていくことが想定される。このような話し合いの方法を用いないことで協同的な雰囲気が醸成されるという、逆説的な学びを行うことも期待できる。

さらに、ゲーム終了時に少数派だったことが指摘された場合でも、多数派のお題が何だったかを当てることができた場合は少数派の逆転勝ちとなるというルールがあり、話し合いの中で意図的にぼかした表現を用いるなどの微妙な調整が必要になる。この話し合いの振り返りでは自然とゲームの勝敗を分けた発言に注目が向くと考えられ、話し合いで交わされた言葉に着目することが期待される。

### (2) 学習の目標

相手の立場を推測する力を身に付ける。

### (3) 学習の実際（全2時）

第1時の初めに学習の目標を確認し、「ワードウルフ」のルールの確認を行った。その中で、基本的な戦術について、以下の図2のようなスライドを用いて確認をし、経験による差が出ないように配慮した。

**ワードウルフ 基本戦略②-1**

1 テーマを確認する。

2 袋の中からワードカードを1枚引き、

うどん そば

3 お題について自由に会話する。(3分～5分)

(余語例) A、B、C、D、Eの5人  
 A「年越しに食べたよね～」  
 B「あ、食べた食べた～」  
 C「みんな温かい派？」  
 D「うちは温かいやつ！」  
 E「えびの天から乗せて食べたよ」

(心の中) Cがワードウルフ(うどん)  
 A(不安だけと取ってみよう。「そば」といえば...)  
 B(あ、僕と同じ「そば」かも！)  
 C(ん？二人とも「そば」か？じゃあ自分が少数派だ)  
 D(あ～「そば」が多数派だ～よかった～)  
 E(さらに取めてうどんに乗せなそうなもの話を...)  
 -A B D E(あれ、みんな「そば」っほいそ.....?  
 -C(ニヤリ))

○ワードウルフは「少数派だとバレない」か、「多数派のテーマを当てる」のどちらかで勝ちなので有利。  
 -多数派は少数派が見つかった瞬間に回結できれば情報を遮断することで安全に勝てる  
 -自分が多数派であることはどのように確信したらよいか？多数派の仲間をどのように確認したらよいか？

図2 「ワードウルフ」の戦略を示したスライドの一部

第1時では3戦行い、その都度、ゲームの内容について

て振り返りを行わせ、少数派だと怪しんだ発言や行動がどのようなものであったかを考えさせた。学習者の振り返りの記述には以下のようなものがあった。

- ・わかっていれば答えられる質問に抽象的な答えが返ってくる。
- ・当たり障りのないことしか言わなくなる。
- ・質問ばかりをする。
- ・議論に参加していない。
- ・自分の意見に対する回答が少し外れているひと。
- ・「あー」や「確かにー」などの曖昧な言葉を使っている人。
- ・妙に大きいジェスチャー。

これらの記述から、学習者はゲームで行われていたコミュニケーションについて、多様な視点で振り返っていることがわかる。具体的には、相手の話す言葉の内容に着目するもの、話す内容の傾向を分析するもの、話し合いに参加する態度について見ているものなどである。

なお、第1時の3戦目については次時に行う振り返りのため、動画による記録を行った。

第2時は、第1時に記録した動画を用いて振り返りを行った。自分の参加の仕方について、ゲームに勝つためにはどのようにしたらよいかという視点と、相手の立場や考えがわからない段階での話し合いだとしたら、動画に映る自分のような発言や参加態度をどう感じるかという視点で振り返らせた。後者の視点は、ゲームという架空の関係性の中で行われていることを実際の関係性に置き換えた場合を想像させ、逆説的に協同的な雰囲気を作ることの必要性について考えさせることを狙った。後者の視点による振り返りの記述には以下のようなものがあった。

- ・私たちとの話し合いにあまり興味がないのかな。
- ・ちょっと悲しいかもしれない。
- ・最初だと不安で抽象的なことを言いがち。
- ・ちゃんと自分の話に向き合ってくれていないと感じる。
- ・全く意見を持っていないのではないかな。
- ・なにか意図や目的があってやっているのかと考える。
- ・自分もそうしてしまうことが多いので、仕方がない気もするけど、早い段階で相手がどう考えているのかを知りたいと思う。

これらの記述からは、ゲームという場で見られたコミュニケーションのあり方が日常生活においても見ら

れうるものであることが確認できた。

#### (4) 教材としての可能性

自分が多数派なのか少数派なのかわからないため、周りの発言から何について話しているのかを捉えるというこのゲーム特有の戦術には、話し合いにおける相手の考えを捉えようとする事との重なりが指摘できる。すなわち、『中学校学習指導要領』の第2学年〔思考力、判断力、表現力等〕「A 話すこと・聞くこと」の「話し合うこと」の指導事項に示されている「互いの立場や考えを尊重しながら話し合う」ことに必要な相手の立場を推測して捉える力が働いていると捉えられる。

一方で、相手に少数派であることを悟らせないために、話し合いの中で意図的にぼかした表現を用いるような参加の仕方は、実際の話し合いの場面においては望ましいものとはいえない。ゲームの勝敗を追求する際に発動する能力と国語科で指導する話し合う能力の齟齬がある場合、国語科の学習でゲームを扱うことがかえって国語科で育成したい資質・能力を育むことを阻害する可能性があることに留意する必要がある。

### 3 ito

#### (1) ゲームの概要

ランダムに配られた1～100までの数字を、お題(例「食べ物の人気」「テンションがあがるもの・こと」)に沿うようにたとえて伝え合い、全員の数字を順番通りに並べることを目指す協力型ゲームである。主観的かつ感覚的な内容について客観性を高めるように話すことや相手の意図を汲み取るように聞くこと、相手との理解の齟齬がないように質問をすること、個別と全体の話題を行き来しながら話し合うなど様々な「話すこと・聞くこと」の能力が働くことが想定される。話し合いを終えた後、相手との価値観の違いに気付くことを経験し、それをすり合わせていくような姿勢を期待した。授業においては、グループ対抗の形式で行うことで、関係形成を行うことについての意欲を引き出すことを考える。

#### (2) 学習の目標

互いの意図を汲み取りながら同じ目的に向かって話し合う力を身に付ける。

#### (3) 学習の実際(全2時)

第1時の初めに学習の目標を確認し、「ito」のルールの確認を行った。その際、国語科の資質・能力が効果的に働くよう、以下の二つのルールを追加した。

- ・自分のカードについて数字を連想させる言葉を使って説明してはいけない。(「半分より上」、「上の方」、「一桁台」など)
- ・他者のカードについて、数字を挙げながら予想す

るのはよいが、予想された方は肯定も否定もしてはいけない。

以上のルールによって、4人グループで15分間遊んだ。1回のゲームが終わる度、「良かった発言」を記録させた。

その後、グループ編成を変更して改めて15分間遊ぶこととした。開始前に、最初のグループで挙げた「良かった発言」を共有し、成功させるための戦略を共有させた。生徒が共有した「良かった発言」は以下のようなものであった。

- ・下限、上限をきめる。
- ・数字が近そうな人同士で比べる範囲を小さくして、よりわかりやすいようにしてみた。
- ・真ん中のラインを引く（〇〇（だいたい中間そんなことをあえて言う）より上？下？）。
- ・個人がどのくらい好きか確かめる発言（客観的にわかんないときはその人のことを知っていれば理解度が高まるとおもった）。
- ・「こっちのほうが度合いが高いのでは？～なら」みたいな感じの発言があって微調整が少しできた。

これらの発言はいずれも感覚的なずれをできるだけ減らそうと客観的な基準を作ろうとしたものであることがわかる。

第1時の終末には、授業者からの問いとして、「互いの意図を汲み取って話し合いを成功させるためにはどのようなことが必要か」と提示した。この問いに対する生徒の考えには以下のようなものがあった。

- ・汲み取る側はたくさん質問し、汲み取られる側は互いの考え方の違いがないようによりわかりやすく例を挙げて伝えることが大事。相手の発言具合で自分のたとえを変えて合わせていくことが良いかなと思いました。
- ・共通認識を持てる物がいい。知識として全員が持っていないものは向いていないのかもしれない。
- ・基準を作って慎重に意見を出し合って、できるだけその場のノリですすめないようにしようと思った。

これらの記述では、話し合いの進め方の具体的な方法が提示されていた。

第2時では、前時よりも人数を増やして6、7人で、なおかつ1回のゲームで話し合う時間を5分と設定し、遊ぶこととした。

第2時の終末には、授業者からの問いとして、「短い時間でも全員が納得できるようにするにはどのようなことが必要か」と提示した。この問いに対する生徒の考えには以下のようなものがあった。

- ・疑問に思ったことをたくさん質問していくことが大切だと思う。相手の主張を理解することが納得するために一番大切なことだと思うからだ。
- ・一番低いと思う人、一番高いと思う人が手を挙げて、数人いればその中で話し合うと言うふうになりました。
- ・全員が納得させるには、全員から意見を聞いて、理由がはっきりしていることが重要であったと思う。「なんとなく」だと、納得してくれる人が少ない。また、自分の立場をはっきりさせることが重要だった。
- ・全員で解決できるようにそれぞれの意見を最初に聞くこと。お互いに自分の意見を言い合って、了承をとってから決定することが大切だと思いました。

これらの振り返りからは、第1時同様、話し合いの進め方の具体的な方法が提示されている。問いとして「納得できるようにする」ことを条件として挙げたため、学習者なりに、互いの意見をすり合わせる方法について考えたことがわかる。

#### （4）教材としての可能性

話し合いにおいて協同的な態度形成を行おうとする姿勢が見られた。これは「ito」が「人狼」や「ワードウルフ」と異なり、協力型のゲームであることが、大きな要因であると考えられる。

また、『中学校学習指導要領』の〔思考力、判断力、表現力等〕「A 話すこと・聞くこと」の「話し合うこと」の指導事項で示されている資質・能力がこのゲームを成功させるために働いていた。すなわち、第2学年「互いの立場や考えを尊重しながら話し合い、結論を導くために考えをまとめること」や、第3学年「進行の仕方を工夫したり互いの発言を生かしたりしながら話し合い、合意形成に向けて考えを広げたり深めたりすること」である。

さらに、生徒の振り返りに見られたように、上記のような資質・能力を発揮させるための具体的なコミュニケーションの方法を一人ひとりの生徒が試行錯誤している姿が見られた。

以上のことから、国語科の学習で「話すこと・聞くこと」の資質・能力の育成に効果的に活用できるゲームであるといえる。

#### **IV アナログゲームの教材としての可能性と課題**

アナログゲームは話し合いを通じた国語科の学習に有効であり、高度なコミュニケーション能力を育む可能性があることが分かった。学習指導要領で育成しようとする資質・能力との重なりがあることも確認された。

一方で、ゲームのルールについて、学習者同士の理解に差がないように周知することや国語科の学習内容との接続を適切に行う必要がある。特に、学習者の目が向きやすいゲームの勝敗については、学習者の意欲を喚起するものであると同時に、国語科の学習目標から乖離させる可能性を孕むものである。

#### **V 今後の展望**

アナログゲームが、国語科の「話すこと・聞くこと」の資質・能力を効果的に育成する教材となる可能性が示唆された。今後は、より効果的な活用方法や評価の仕方について検討するとともに、「書くこと」や「読むこと」の他領域での活用方法についても検討したい。