

<授業実践6> 「論理国語」書くこと

1 単元名

自分の主張が的確に伝わるような記事を書こう

2 指導目標

(1) 単元の目標

・文や文章の効果的な組立て方や接続の仕方について理解を深めることができる。([知識及び技能])

(1) のウ)

・文章の種類に基づく効果的な段落の構造や論の形式など、文章の構成や展開の仕方について理解を深めることができる。([知識及び技能] (1) のエ)

・個々の文の表現の仕方や段落の構造を吟味するなど、文章全体の論理の明晰さを確かめ、自分の主張が的確に伝わる文章になるよう工夫することができる。([思考力、判断力、表現力等] A「書くこと」

(1) のオ)

・言葉がもつ価値への認識を深めるとともに、生涯にわたって読書に親しみ自己を向上させ、我が国の言語文化の担い手としての自覚をもち、言葉を通して他者や社会に関わろうとする。([学びに向かう力、人間性等])

(2) 言語活動

ア 言語活動 (パフォーマンス課題)

「行きて帰りし物語」を基にして、物語の型について持論を考えて、自分の主張が的確に伝わるような記事を書く活動。

イ 言語活動のねらい

物語の一つの形式である「行きて帰りし物語」を基にして、記事を書く。さらに、その記事をウェブページに投稿することを目的とする。不特定多数の人に読まれることを想定して書くことになる。「誰にでも理解してもらえ文章を書く」という目的に向けて、独り善がりの文ではなく、筋道だった文章を書けるよう指導したい。

(3) 教材

ア 教材

大塚 英志「ストーリーメーカー 創作のための物語論」(『新 論理国語』三省堂)

宇野 常寛「〈自動車〉と〈映像〉の二十世紀」(『新 論理国語』三省堂)

イ 教材観

大塚の「ストーリーメーカー 創作のための物語論」は、「行って帰る」という枠組みが物語の基本的なパターンである、ということ解説した教材である。児童文学者の故瀬田貞二が提唱した「行きて帰りし物語」を『指輪物語』や『ナルニア国物語』、絵本『アンガスとあひる』など例を挙げながら、分かりやすく説明している。

宇野の「〈自動車〉と〈映像〉の二十世紀」では、文章の効果的な組み立て、構成及び展開の仕方について学ぶことができる。

(4) 学習者観

これまでさまざまな「書く」活動を行ってきたが、文の表現の仕方や段落の構造を細かく吟味しながら書く、という指導は行っていない。パフォーマンス課題を読むと、文のねじれや助詞の間違いなどの

ミスが見られる。

(5) 主体的・対話的で深い学びの工夫

「行きて帰りし物語」の具体例は生徒各自で探すことにした。さらに、記事に書く「自分の主張」も授業者が限定せず、生徒が考えるように設定した（主体的）。

自分の主張が的確に伝わる書き方の練習を、ペアになって実施した。また、パフォーマンス課題に取り組んでいる時間にも、自分の主張が的確に伝わるような書き方について振り返る場面を設けた（対話的）。

単元の終わりに、単元全体を通じて自分の主張が的確に伝わるような書き方について、学んだことや改善点を考える場面を設定した（深い学び）。

3 観点別学習状況の評価

(1) 単元の具体的な評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・文や文章の効果的な組立て方や接続の仕方について理解を深めている。 ・文章の種類に基づく効果的な段落の構造や論の形式など、文章の構成や展開の仕方について理解を深めている。	「書くこと」において、個々の文の表現の仕方や段落の構造を吟味するなど、文章全体の論理の明晰さを確かめ、自分の主張が的確に伝わる文章になるよう工夫している。	「行きて帰りし物語」を基にして記事を書く活動を通して、学習課題に沿って、自分の主張が的確に伝わるよう粘り強く書こうとしている。

(2) 評価方法

ア 知識・技能

定期試験によって評価する。

イ 思考・判断・表現（書くこと）

ワークシート（記事）の記述によって評価する。

	評価A	評価B	評価C
個々の文の表現の仕方や段落の構造を吟味するなど、文章全体の論理の明晰さを確かめ、自分の主張が的確に伝わる文章になるよう工夫している。	「行きて帰りし物語」の記事において、表現の仕方や段落の構造などを深く吟味し、自分の主張がよりの確に伝わるよう文章全体を明快な筋道で書いている。	「行きて帰りし物語」の記事において、表現の仕方や段落の構造などを工夫し、自分の主張が的確に伝わるよう筋道を立てて書いている。	「行きて帰りし物語」の記事を書いている。

ウ 主体的に学習に取り組む態度

「行きて帰りし物語」の具体例を調べるワークシート（記事の準備ワークシート）や、記事を書き終えた後の振り返りの記述によって評価する。

	評価A	評価B	評価C
「行きて帰りし物語」の具体例を調べ、言語活動に向けて粘り強く取り組もうとしている(α)。	「行きて帰りし物語」の記事の準備ワークシートについて、二つ以上の作品を適切にまとめようとしている。	「行きて帰りし物語」の記事の準備ワークシートについて、一つの作品を適切にまとめようとしている。	「行きて帰りし物語」の記事の準備ワークシートについて、まとめようとしている。
記事を振り返り、文章全体の論理の明晰さを確かめ、自分の主張が的確に伝わるように工夫しようとしている(β)。	単元の目標を踏まえ、自分の主張が的確に伝わるために具体的に改善点を考えようとしている。	自分の主張が的確に伝わるために改善点を考えようとしている。	自分の主張を的確に伝えようとしている。

※α・βは、それぞれ「粘り強い取組を行おうとする側面」と「自らの学習を調整しようとする側面」とする。

4 単元の指導計画（配当8時間）

次 (時間)	学習活動	言語活動における指導上の留意点 *生徒への支援の手だて	評価上の留意点 ◇観点 □点検・確認 ■分析 *「努力を要する状況」と評価した生徒への支援の手だて
第1次 (2時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・単元の目標や進め方を確認し、学習の見通しをもつ。 ・「ストーリーメーカー創作のための物語論」を通読し、「行きて帰りし物語」について学ぶ。 ・「行きて帰りし物語」の作品例を挙げる。 ・「行きて帰りし物語」の記事の準備ワークシート(ワークシートII)を記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パフォーマンス課題説明プリント(ワークシートI)と「資料物語の四つの型」を配付し、言語活動の目的やルーズブリックを確認させる。 ・「行きて帰りし物語」の例として、絵本『アンガスとあひる』(マージョリー・フラック作画 瀬田貞二訳)をプロジェクターで映し出して読ませる。 ・グループで作品例を思い付くままに出させる。 ・「あらすじ」をまとめるだけではなく、「行きて帰りし」ことで登場人物に起きた変化も書かせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇(態) ■「記述の分析」(「行きて帰りし物語」の記事の準備ワークシート(ワークシートII)) *絵本『アンガスとあひる』でアンガスに起こった変化を手がかりにさせる。

<p>第2次 (1時間)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「自分の主張が的確に伝わる」文章について考える。 ・「〈自動車〉と〈映像〉の二十世紀」を通読し、文章の効果的な組み立てや、文章の構成や展開の仕方について学ぶ。 ・文章構成や展開の仕方について学んだことを提出する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまで習ってきたことを踏まえて、主張が的確に伝わるために何が大事か考えさせる。 ・「〈自動車〉と〈映像〉の二十世紀」を参考にして、再び主張が的確に伝わるためのポイントを考えさせる。 ・ペアをつくり、代表者に提出させる。 <p>*ペアで相談をさせる。</p>	<p>◇ (知)</p> <p>□ 「行動の観察」「記述の確認」(ロイロノート・スクール(株式会社 LoiLo、以下「ロイロノート」と表記)の提出箱)</p> <p>*ペアの助言をもらう</p>
<p>第3次 (4時間)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「行きて帰りし物語」を踏まえ、具体的な作品を挙げて、その作品の特徴やおもしろさなどに関して持論(主張)を考えて、自分の主張が的確に伝わるような記事を書く。 ・Microsoft Word (以下Word) を用いて、記事(作品)を書く。 ・相互評価をする(ワークシートⅢ)。 ・相互評価を基に、記事を改善し、完成させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・持論(特徴、おもしろさ、効果など)を生徒各々に考えさせる。 ・前時までの活動を振り返り、自分の主張が的確に伝わるように書かせる。 ・文の表現の仕方や段落の構造を吟味させ、文章全体の論理の明晰さを確かめさせる。 <p>*ペアで相談をさせる。</p>	<p>◇ (思)</p> <p>□ 「記述の確認」(ワークシートⅢ)</p> <p>*教科書のポイントや、国語便覧の「論理的な主張のために」を参照させる。</p> <p>■ 「記述の分析」記事(作品)</p>
<p>第4次 (1時間)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・グループをつくり、記事を発表し合う。 ・振り返りを行い、文章にまとめて提出する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・主張が的確に伝わる文章になっているかどうか確認させる。 ・一人の発表が終わるごとによい点や改善した方がよい点をコメントさせる。 ・振り返りをして、活動を通して学んだ点を確認し、ワークシートを提出させる。 	<p>◇ (態)</p> <p>■ 「記述の分析」</p> <p>*活動内容を振り返らせる。</p>

5 本時の指導計画

(1) 本時の具体的な目標

記事をペアで読み合い、文章全体の論理の明晰さを確かめ、主張が的確に伝わる文章になるよう互いにアドバイスを送る。

(2) 本時の具体的な評価規準

個々の文の表現の仕方や段落の構造を吟味するなど、文章全体の論理の明晰さを確かめ、自分の主張が的確に伝わる文章になるよう工夫している。

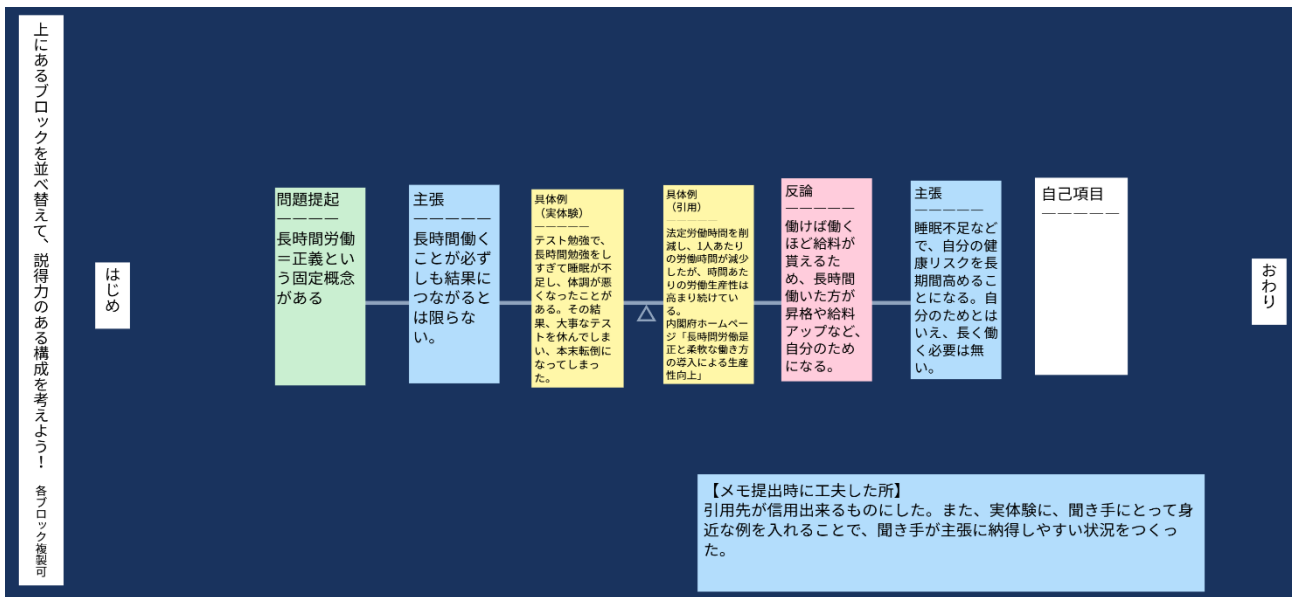
(3) 本時（6時／8時間）の指導計画

学習段階	学習内容	学習活動	言語活動における指導上の留意点
導入 (5分)	・ 本時の学習内容を知る。	①単元の目標と言語活動（ワークシートⅢ）について確認する。	①記事を書いた上で、相互評価を行うことを伝える。
展開 (40分)	・ 自分の主張が的確に伝わるような書き方を理解する。 ・ 相互評価をする。	②前時の内容を確認する。 ③ロイロノートの共有ノートに、記事を提出する。 ④ペアをつくり、相互に読み合う。ワークシートⅢにアドバイスを書く。	②教科書のポイントや、国語便覧の「論理的な主張のために」を参照させる。 ③授業時間で取り扱うのは隣席に座る者の記事（作品）であるが、共有ノートで他の人の記事（作品）も読める状態にする。 ④特に、文章全体の論理の明晰さを確かめさせる。主張が伝わるように、アドバイスを送らせる。
終結 (5分)	・ 本時の内容を振り返る。 ・ 次時の内容を知る。	⑤相互評価を基に、記事を改善し、完成させることを確認する。	□共有ノートのワークシートⅢについて「記述の確認」をする。 *教科書のポイントや、国語便覧の「論理的な主張のために」を参照させる。

6 研究の実際と考察

(1) これまでの「書くこと」の指導

本単元に入る前に、論理国語〔思考力、判断力、表現力等〕A「書くこと」(1)の指導事項アからエまでを、順を追って指導してきた。アの指導事項では、目的や意図に応じた適切な題材を決めること、つまり題材の設定の仕方を学んだ。イでは、主張を支える適切な根拠を探す言語活動を行い、併せて適切な引用の仕方も指導した。さらに、主張と根拠をつなげる理由付け（論拠）について学んだ。ウでは立場の異なる読み手を想定し、効果的な文章の構成や論理の展開の工夫を学んだ。この単元では次頁図1の「構成メモ」を用いて、説得力のある構成を考えた。

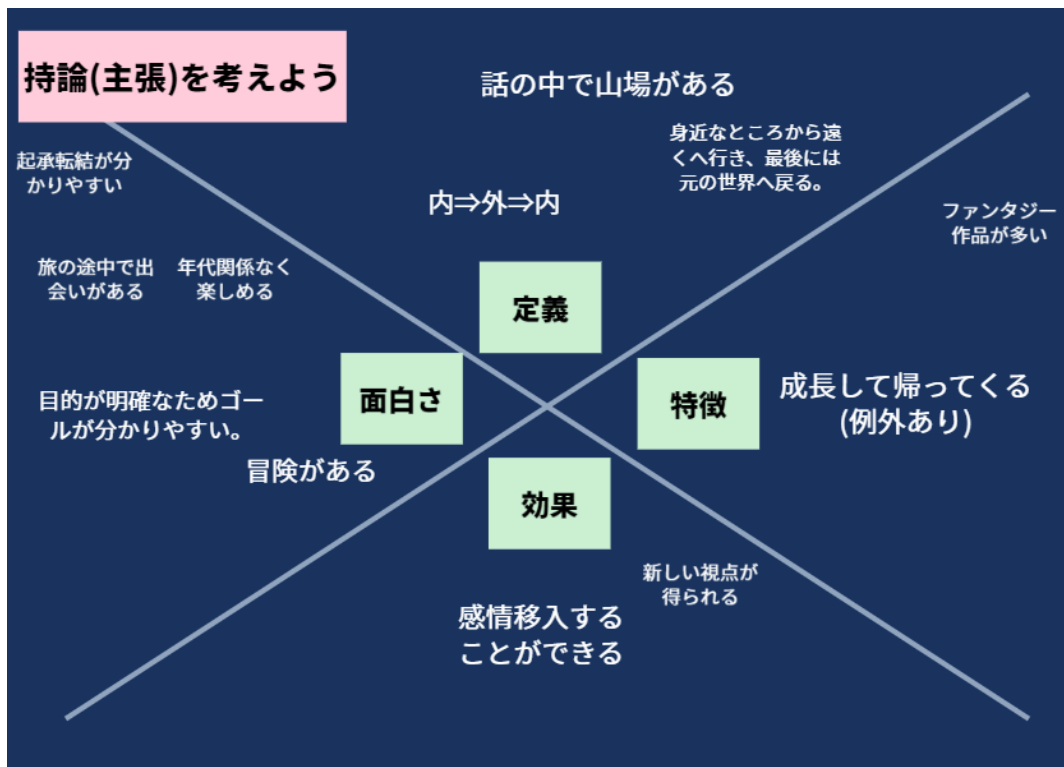


【図1 説得力のある構成を考えるための「構成メモ」(指導事項ウで使用したワークシート)】

エにおいては、さまざまな根拠や論拠を揃えて多面的・多角的な視点から自分の考えを見直すことができるよう指導した。

(2) 持論(主張)を考える際の手助け

言語活動の最初に、「行きて帰りし物語」を基に持論をもつ必要がある。その持論を出すところでつまずく生徒が多数いると考え、第3次の1時間目は、持論(主張)のアイデア出しをグループで行った。グループワーク用の資料は下の図2である。「定義」「特徴」「効果」「面白さ」の四つに分類し、持論のアイデアを出しやすくした。さらに、ロイロノートの共有ノート機能を用いて、グループで自由に書き込めるようにするとともに、他のグループのアイデア出しを参考にできるようにした。



【図2 持論(主張)を考える際のアイデア出し】

(3) 記事を書く活動について

持論のアイデア出し（グループワーク）をするという段階までは、特に気になる生徒はいなかった。しかし、いざ記事を書き出そうとすると「何を書いたらよいのか分からない」と嘆く生徒が一定数いた。前時で行ったグループワークが単発で終わってしまい、つなげて考えることができなかったのだろう。そのような生徒には前時に行ったアイデア出しを確認するよう指導した。

第2次で、自分の主張が的確に伝わるような書き方を指導した。しかし、教科書の中に言語活動の例文のようなものがあり、見本にして書いてしまった生徒もいた。教科書記載の例文は「報告文」として書かれており持論がほとんどない。本単元は「記事を書く」という言語活動であり、教科書の例文は見本にならないと何度も伝えていたが、それでも教科書の例文のように書いてくる生徒が多数いた。そこで改めて、オーソドックスな小論文の書き方である双括型（サンドイッチ型）を教えた。授業者が板書したのは以下のとおりだ。

書き方 例

主張または問いかけ→根拠・論拠を書く（具体的な作品を挙げる。主張につながるあらすじを書く）→比較・反論の想定・引用など→主張

上記の二つは、机間指導の中で、悩んでいたり問題を抱えていたりする生徒を見つけて指導を行い、その指導を全体に共有することである程度は軌道修正ができた。

(4) 相互評価（アドバイスを送る活動）について

第3次の3時間目（本時）に、ペアになって文章全体の論理の明晰さを確かめる活動を行った。互いの記事（作品）を読んで、ワークシートⅢを基にしてアドバイスを送った。文体が一致しているかどうか、主述のねじれがないか、根拠や論拠は適切か、論の飛躍やずれはないか等の観点で確認をし合った。単元の最後で振り返りを行った際、「ペアワークで論のずれを指摘してもらい、パフォーマンス課題では論（主張）と具体例が一致するように書いた」と述べている生徒がいた。教員が一つずつ課題をチェックしてアドバイスするのは難しい。適所で相互評価を取り入れて、生徒同士でアドバイスをし合える環境をつくることの有効性を実感した。

(5) 「書くこと」オの言語活動の難しさと評価について

本単元は論理国語「書くこと」オを指導事項として取り扱っている。「記述」を指導する単元だ。改めて、その難しさを感じた。なぜならば「記述」はこれまでの指導事項ア～エの総括であり、書くことの総合的な力を指導しなければならないからだ。「2 指導目標 (4) 学習者観」で前述したが、これまで文の表現の仕方や段落の構造を細かく吟味しながら書く、という指導は行っていない。今回、初めて書き方の指導をした。一定のレベル以上の生徒は、セルフチェックや相互評価活動によって表現の工夫をすることができた。しかし、クラスの2割強は自分の主張が的確に伝わるように文章を書けていなかった。つまり、パフォーマンス課題がC評価であった。どのような問題があったかを以下に述べる。

- ・文のねじれ（主語と述語が対応していないこと）が頻出する
- ・助詞の間違いが頻出する
- ・主張と「行きて帰りし物語」の作品のあらすじが食い違う

三つ目の、主張と「行きて帰りし物語」の作品のあらすじが食い違う理由は、作品のあらすじや解説をどこかのホームページからコピー&ペーストしているからだろう。コピー&ペーストというのは、文章全体のバランスを崩す端緒となる。文体の不一致や、助詞の間違いなどもそれに起因する。

以下は、評価の対象とした記事（作品）である。まずはC評価作品（作品の一部）を載せる。（下線部は授業者）

行きて帰りし物語の例として『塔の上のラプンツェル』という作品を紹介する。

行きて帰りし物語には、主人公に対して親心が生まれ、無事に帰れることに安心するという効果がある。また、行って帰ってくることによって主人公の心情の変化や気付きがあるのも面白さのひとつである。

『塔の上のラプンツェル』は、ある王国のお妃様が、重い病にかかってしまい、どんな病でも治る魔法の花を探し始める。先に魔法の花を見つけていた魔女のゴートルは、花を隠し独り占めして若さを保っていた。魔法の花の力は生まれた子どもの王女に宿ったが、魔法の花を取り戻したいゴートルは、王女を森深い塔の中へ誘拐した。18年間一度も塔の外に出たことがないため、毎年自分の誕生日になると夜空を舞う灯りに特別な想いを抱き、今年こそは塔を出て、灯りの本当の意味を知りたいと願っていた。そんな中、突然塔に現れた大泥棒フリンと共に、新しい世界への一歩を踏み出す。初めての自由や冒険、恋、そして、彼女自身の秘められた真実が解き明かされ新しい世界へ踏み出す勇気の素晴らしさが描かれている。その後、自分の本来の居場所である王宮に戻り、皆から祝福されて再びお姫様となる。また、フリンと結婚し幸せに暮らすという物語である。この作品は、本来の居場所を自ら発見し、泥棒とお姫様が結ばれるという面白さがある。

最初に持論として「行って帰ってくることによって主人公の心情の変化や気付きがあるのも面白さのひとつ」と述べている。ところが、ディズニー映画『塔の上のラプンツェル』を例に挙げてラプンツェルの変化を述べるかと思ったら、「本来の居場所を自ら発見し、泥棒とお姫様が結ばれるという面白さ」に持論が変わってしまっている。根拠（あらすじ）から導かれる結論（持論）が不適切であり、主張が伝わらない文章のためC評価とした。授業者は傍線部の部分が「矛盾している」と作品にコメントをした。この記事（作品）を書いた生徒は、真剣な顔で授業者に「どこが矛盾しているのか」と聞いてきた。その後、口頭で説明をして「矛盾している」ことをようやく理解した。

次にB評価の作品（作品の前半）を載せる。（下線部は授業者）

私は、行きて帰りし物語の魅力は物語の奇想天外さだと思います。

そこで行きて帰りし物語の例として『不思議の国のアリス』という物語を紹介します。幼い少女アリスが白兎を追いかけていつも生活しているような世界とは違う世界に迷い込みます。その後、しゃべる動物や動くトランプなどさまざまなキャラクターたちと出会いながらその世界を冒険し、最後は夢から覚めて、元の世界に戻ってくる、といったような物語です。

この物語の面白い部分は、アリスの冒険が普通の成長や学びを得る旅ではなく、むしろ不思議で意味が分からない体験ばかりだという点です。例えば、アリスは体が大きくなったり小さくなったりして、何が起こるか分からない状況に直面します。ですが、それが彼女の冒険の魅力でもあり、最後には何か特別な教訓を得るというより、その不思議な体験そのものが物語の楽しさになっています。アリスが最後に目を覚まして元の世界に戻るとき、この体験が現実なのか夢なのか、よく分からないまま物語は終わります。つまり、この「行きて帰る」物語は、普通の冒険とは違って、不思議さやナンセンスを楽しむものになっているのです。

この記事（作品）は「行きて帰りし物語の魅力は奇想天外さ」という主張をしている。主張を説明するために『不思議の国のアリス』（具体例）を挙げている。作品の解説（あらすじ）が自分の主張に沿っており、その後の論拠（理由付け）もうまく書くことができている。以下に、同じ作品の後半を載せる。

そして、日常から遠くかけはなれた、自分の常識が通じない不思議な世界へと行き、そしてまた日常へと帰ってくることによって、普段何事もなく普通に過ごしていた日常の大切さに気付くことも行きて帰りし物語の魅力だと思います。不思議な世界で奇想天外な問題や事件に巻き込まれることで帰ってきた時に心の底から安心することが出来ます。そして、行きて帰りし物語はそんな話を読んでいる読み手にも安心感や無事戻ってこられた、という達成感を味合わせ、感情移入をさせ、物語に没入させることができるというところが魅力の一つだと思います。私は物語を読む上で自分と重ね合わせて読むことができるか、物語に深く没入できるか、などの観点はとても重要だと考えており、いかに、読者に物語の主人公と同じ立場で読んでもらえるかという点が大事だと思います。そういう点も踏まえて、行きて帰りし物語は物語の奇想天外さや、没入感などが魅力であり、他の物語よりも読者を惹き付けると思いました。

後半において、「日常の大切さに気付く」と「没入感」などの主張を述べている。筋道立てて書くことはできているが、「日常の大切さに気付く」から「没入感」へのつなぎ方がやや強引である。『不思議の国のアリス』でアリスが、元の世界に帰ってきたときに「日常の大切さに気付いた」「無事に帰ってきた」という達成感があつた」といった具体例があれば、主張に説得力が増しただろう。

次にA評価の作品を載せる。（下線部は授業者）

平凡な日々から飛び出し、帰還する「行きて帰りし物語」は、その過程で困難に直面する。登場人物がそれを乗り越えていく中で悩み、あがく姿やその先の成長した姿を自分の人生と無意識に重ね合わせてしまう。

今回紹介する「行きて帰りし物語」は、『雨を告げる漂流団地』という映画である。小学校6年生の幼馴染、航祐と夏芽その仲間たちが、取り壊し前の団地に入り込んだことから始まる冒険の話だ。少年少女は自分たちの町に戻ることを目標に、協力して漂流生活を乗り切ろうとする。互いに意地っ張りな二人が素直な心と協調性を身に付けながら大人への第一歩を歩き出す。

この物語で主人公たちは、現実世界から海に浮かぶ団地という非日常的な空間を旅し、新たな出会いと別れ、台風などの困難を乗り越え成長した後に現実世界に帰ってくる。「行きて帰りし物語」は若い主人公の場合が多い。人生の早い段階は未知の事態に遭遇することが多く、それを乗り越える過程で成長していくからだ。視聴者である大人は、青春時代の思い出に浸り、成長過程に共感する。子供は同じ年頃の主人公と自分自身を重ね合わせ希望を抱く。自分と物語を重ね合わせられる構成になっていることで、面白さを感じるようになっている。だからこそ、どの年代にも好かれる作品が多いのだ。

これらの型の物語は、石原千秋の『読者はどこにいるのか 読者編入門』いわく「浦島太郎型」と呼ぶ。「地上のある村（内）から海の中の竜宮城（外）に出かけて行って、再び地上（内）に帰ってくる」という構成になっている。「内」は常識が通じる世界で、「外」は非日常的な世界である。「外」で襲いかかる困難を乗り越え、「内」へ帰ってくる時にドラマが生まれる。

一方で、「かぐや姫型」のように「月（外）から来たかぐや姫が竹から生まれ、地球上（内）で生活をし、再び月（外）に帰って行く」構成の物語もある。

どちらの作品も、困難や成長という観点での共通点はあるが、かぐや姫型は、元々現実的ではない異世界からきたキャラクターが使われることが多い。これは、読み手にとって自分と重ね合わせるといよりは、異世界の話として完結してしまいがちだ。

登場人物に感情移入をして自分が体験できないようなことを、あたかも体験したような気持ちになり満足感が得られるものが、よい物語だと考える。「行きて帰りし物語」は、数ある作品の型の中で最も面白いと私は思う。

「行きて帰りし物語」は登場人物に共感することでおもしろさを感じる。自分の人生と登場人物を無意識に重ねて、あたかも体験したような気持ちになって満足感を得ることができる。この主張が的確に伝わるように、まずは具体的な作品（『雨を告げる漂流団地』）の解説をしている。次に、石原千秋の『読者はどこにいるのか 読者論入門』（「資料 物語の四つの型」）からの引用をしている。そこで「行きて帰りし物語（浦島太郎型）」と「かぐや姫型」を対比し、自分の主張がより伝わるような工夫をしている。

7 研究の成果と課題

成果は大きく二つ挙げられる。一つ目は、「持論（主張）」を自由に考えるという言語活動の設定をしたことで、主体的な学びを促すことができたことだ。「行きて帰りし物語」の具体例は生徒各自で探すことにし、「自分の主張」も授業者が限定せず、生徒が考えるように設定した。その際、「何を、どのように書いたらよいか分からない」生徒をなくすべく、パフォーマンス課題にどうやって取り組んでいくのか丁寧に説明した。以下に、単元の指導計画から指導の一部を抜粋する。

- ①単元の初めに、パフォーマンス課題説明プリント（ワークシートⅠ）と「資料 物語の四つの型」を配付し、言語活動の目的やルーブリックを確認する
- ②教科書本文を基にして、「自分の主張が的確に伝わる」文の書き方（文章の効果的な組み立てや、文章の構成や展開の仕方）について学ぶ
- ③持論（主張）のアイデア出しをグループで行う

二つ目は、パフォーマンス課題の取組時にペア活動を取り入れたことにより、生徒同士の助言でパフォーマンス課題の改善ができたことだ。複数時間かけてパフォーマンス課題に取り組む際、以前までは個人での活動が多かった。質問をしてくる生徒や理解度が乏しいと目星を付けている生徒には、教員が個別に対応していた。このやり方だと指導できる生徒に限りがある。そこで今回は第3次の3時間目（本時）に、ペアになって文章全体の論理の明晰さを確かめる活動を行った。この活動を行うことにより、C評価（努力を要する）になる生徒の数を減らすことができた。また単元の目標をメタ的に確認することで、A評価（突出して優れている）の生徒が増えたと考えられる。

課題は二つある。一つ目は単元のつながりを意識できていない生徒に対する指導だ。同じ単元の中でも、前時で行った主張（持論）のアイデアを活用できていない生徒がいた。指導者も前の時間（前の単元）で習ったからできるはずだと思ってしまった。指導事項ウの単元で用いたワークシート（説得力のある構成を考えるための「構成メモ」）を、本単元でも使っていたらよかったと反省している。そうすれば、持論（主張）と「行きて帰りし物語」の作品の解説（具体例）とのつながりを生徒が意識できて、C評価の作品が減ったはずだ。

二つ目は「自分の主張が的確に伝わる」文の書き方を習ったのに、いざ書こうとすると書けない生徒もいることだ。その原因の一つは、安易なコピー&ペーストだろう。適切な引用をして他者の文章を書くことは、記事に説得力が出るため認めている。むしろ推奨している。しかし、楽をしようとして物語の解説部分だけ他人の文章をもってくると、どうしてもその部分に違和感を覚える。

生成AIが登場し、単純な計算だけではなく複雑な思考を要する文章を書くことさえもコンピュータができる時代となった。しかし、そんな時代だからこそ、自分の思いを自分の言葉で語る経験を積ませ、その力を身に付けさせたい。