

# 第2学年 国語科学習指導案

2年2組 男子23名 女子17名 計40名

指導者 松田 明大

【授業】13:10~14:00 会場 集会室(2階)

【協議会】14:15~15:25 会場 2年2組(3階)

- 1 単元名 言葉と映像を結び付けて作品の理解を深めよう  
—「TeamMate お前がいなければ、」—

## 2 単元について

### (1) 単元設定の趣旨

#### ① 国語科におけるマルチモーダル・テキスト鑑賞指導の意義

文字や音声の言語表現に加え、映像等の非言語の表現メディアのうち、複数のものの相関によって組み立てられたテキストを「マルチモーダル・テキスト」と呼ぶ。具体的には、漫画、雑誌、新聞、広告、CM、映画、YouTube、SNS等、多岐にわたる。スマートフォン等、デジタル機器の普及に伴い、多様なメディアに触れている生徒にとって、これらは非常に身近なものとなっている。

昨今のこうした状況を受け、奥泉香(2022)は、「国語科教育学の領域においては、『利用』する『ツール』から『読み書き』の『対象』へと捉え直されていった」と、国語科学習指導におけるメディアの捉え方のパラダイム変換を指摘している。国語科の中でマルチモーダル・テキストの「読み書き」の力もつけていくことが、これからの時代に対応した学習者の育成につながるものと考えられる。

国語科で扱う範囲の中にマルチモーダル・テキストを含むということは、映像を国語科の学習で取り上げることの意味する。この映像を国語科で扱うことの意義について、石田喜美(2011)は「見ること」を「種々の視覚的な情報がひとつの全体をもつものとしてまとめられ、そこから意味が生み出される過程」と捉え、『見ること』が可能にする言葉の学びとは、言葉にならない状態・言葉以前の状態から言葉を紡ぎだすことによって生成される学びである」と述べている。マルチモーダル・テキストの映像を理解するには、「種々の視覚的な情報」のうち、どの部分をどのように着目し、それをどのような言葉で意味づけるかということが大切になってくる。人によって変わる可能性のある映像の意味づけが、言語化することで、視点が定まり、他者と共有できることになる。

また、上田祐二(2022)は「映像・音声を言語と対比的・補助的に学習に生かすのではなく、マルチモーダルな記号の間を往還的に行き来するなかでそれらが関連付けられ、融合された『ことば』を生み出していく営みとして国語科の学習をとらえなおすことの必要性」が生じていると指摘している。国語科は、「ことばの教育」であるという側面から、言葉と映像の意味を別個に扱うのではなく、異なる様態のテキストが相関する過程において生み出される意味や効果について取り上げていく必要がある。

現在は、漫画やCMなど、様々な様態の作品の教材化が進められている。今後は、国語科としての立場からのつきたい能力の明確化や目標設定を進め、それに基づく教材開発や授業開発とその評価の在り方を検討していく必要がある。本単元はその一方法として、物語や詩の鑑賞の学習で身に付けた知識や技能を応用させて作品の読みを深めていくことが可能か、検証を試みるものである。

## ② 本作品を教材化した理由

### i 作品の概要

本単元で教材化したのは、大塚製菓のカロリーメイトの「TeamMate お前がいなければ、」と名付けられたウェブムービーである。YouTube で視聴することができる。

カロリーメイトは一貫したブランディング戦略を続けているといわれている。CM やウェブムービーでは受験や部活動をテーマにした作品を続けて発信しており、一貫した世界観やメッセージ性が商品イメージの定着につながっている。本作品もバスケットボール部員の主人公「俺」と同じ部の仲間である「鈴木」を中心とした部活動に関する内容となっている。「部活動」というテーマは生徒にとって馴染み深く、仲間に嫉妬したり、憧れたり、感謝したりする「俺」の思いにも共感しやすいものと考えた。

また、本作品の長さは3分39秒と比較的短い。作品中の文字テキストも全体で14行、合計170字程度と短いものである。一般的に、映像作品には膨大な情報が含まれている。そのため、マルチモーダル・テキストの学習では、映像のもつ無数の要素と文字テキストとの結び付きは多様になりがちで、生徒の考えが拡散してしまう可能性がある。そのため、中学2年生が鑑賞するうえで、全体像をつかみ、生徒が互いに関わり合いながら複数の視点を交わらせ理解を深めていくための教材としては、本作品は情報量のうえで妥当であると考えられる。

### ii 本作品を理解するうえでの言葉と映像等との往還

本作品には文字テキストのテロップが映し出される。文字テキストは映像の展開に沿った内容となっており、「俺」の内言であると考えられる。そのため、文字テキストと映像を生徒は自然とつなげて考えることとなる。作品を理解するために、生徒は自ずと異なる様態相互の往還をしていくこととなる。

また、生徒には言葉と映像を分析するうえで、「内容（何が書かれているか、話されているか、映っているか）」と「形式（どう書かれているか、話されているか、映っているか）」の面から捉えるように指導する。生徒は、言葉の内容については捉えやすいが、形式については無意識でいる場合がある。本作品であれば、文字テキストを前後半に二分することができ、それぞれの表現が対比的になっていることなどが挙げられる。また、2年生の現段階では詳しくは習っていないものの、「助動詞」という面からテキストを見直すことで、文末の「た」は「過去」を表すか「存続」を表すか考えることにつながり、文末表現のもつ微細なニュアンスまで気付くことができる。映像の面では、一貫して主人公の視点であることが挙げられる。文学鑑賞における「一人称視点」と結び付けて、生徒は考えることになる。また、BGMにも生徒は注目しやすいことが考えられる。挿入歌の歌詞の内容は作品の内容と重なっている。また、挿入歌が止まり、心音やシューズの音などが入る場面もある。こうした音響的な効果についても、興味をもった生徒には考えさせていきたい。

### iii 本単元で生徒が活用することが想定される国語科の既習内容

本単元では、文学作品の鑑賞指導で取り上げた知識を生かして、作品を分析させていきたい。本作品と特につながりが強いと考えられるものについて例を挙げる。

#### ○ 主人公の変容と主人公に影響を与える「人・もの・出来事」

物語を理解するうえで、「主人公が作品全体を通してどのように変容したか」「その主人公の変容はなぜ起こったか（主人公に影響を与えた人やもの、出来事は何か）」を捉えることが基本となると生徒には指導している。主人公に最も影響を与える人物、主人公が強い思いをもっている人物として「対人物」「対役」と呼ばれる存在がいることも指導している。この「主人公」と「対人物」の関係性は「俺」と鈴木に当てはまることに生徒は気付いていくものとする。また、「少年の日の思い出」の「蝶」のように、主人公が強い思い入れをもっている「もの」として、「バスケットボール」や「部活動」があることにも気付いていく。

本作品では、「俺」への鈴木の言動は一貫している。「俺」の練習に付き合い、「俺」に声を

かけ、励まし、応援してくれる存在である。鈴木は他の部員に比べ、運動能力が高く、バスケットボールの技術も高い。試合で活躍し、チームメイトに称賛される様子も描かれている。鈴木には仲のよい女子がいる。もしかすると、「俺」の片思いの相手なのかもしれない。そんな鈴木に「俺」は嫉妬する。一方で、「俺」は鈴木ほどの実力はなく、チームでも控えの立場である。さぼりたいときもあるが、真剣に頑張る鈴木を見ると、手を抜くことができない。そんな中、鈴木は活躍もむなしく、チームが試合で負けてしまう。「俺」は控室で一人で悔しさを表す鈴木の様子を目の当たりにする。それは、自分たちの前では見せない姿だった。これほど悔しがらるほどに、真剣に部活動に打ち込んでいた鈴木と自分を比べ、自分がいかにちっぽけな存在か思い知らされることになる。そして、「俺」は自分のことが嫌いになる。そんな中、「俺」を自主練習に誘ったのが鈴木だった。鈴木は「俺」の前では明るく、変わらずに「俺」に技術を教え、練習に付き合ってくれる。才能にあぐらをかくことも、負けを仲間のせいにするともなく、仲間を上達させながら、自分自身も必死に練習に取り組む鈴木の様子を「俺」は見る。鈴木と共に頑張る中で、「俺」自身も徐々に成長していく。そして、その成長を喜んでくれる仲間がいる。(そんな部の雰囲気を作っているのもまた鈴木だと思われる。)負けても、不貞腐れることなく、向上心をもって部活動に取り組む鈴木の姿に、「俺」は影響を受けたのである。そして、あきらめずに取り組む続けることで、自分自身のことを徐々に好きになっていったのである。そうした、鈴木との関わりによって生まれた「俺」の自分自身の捉え方と鈴木の捉え方の変容が見られる。

#### ○ 劇的（ドラマチック）

本単元では「この作品が劇的に感じられるのはなぜか」という共通課題を設定する。

生徒には、劇的に感じられる文学作品には、次のような傾向が見られる場合が多いと指導している。

- ・ 作品全体を通じて、大きな変化・成長が見られる。
- ・ 心情が豊かに伝わる。
- ・ 表現上の工夫が見られる。

本作品にもこの傾向が当てはまるのではないかという視点を生徒にはもたせ、作品を分析させていきたい。なお、「表現上の工夫」については、映像の面からも考えさせていきたい。

#### ○ 言葉と映像における「一人称視点」と「空所」

文字テキストには、「俺」という一人称代名詞がある。また、映像は主人公と見られる人物の視点から一貫して映されている。そのため、文字テキストと結び付けると、「俺」の視点からの映像であると読み取れる。

ドラマや映画では、主人公の姿が映し出されるのが一般的である。そのため、主人公と周囲の人物の関係性は客観的に見取ることが可能であり、主人公の心情は主人公の表情や仕草などから読み取ることができる。本作品では、そうした主人公自身の姿を直接見ることができない。また、「俺」の「鈴木」への思いが全て文字テキストで描かれているわけでもない。そのため、主人公について言葉にも映像にも描かれていない「空所」が存在していることに生徒は気付くであろう。それをテキスト上の情報をつながけながら、生徒は推測していくことになる。「少年の日の思い出」の学習では、「僕」の言うエーミールの評価は必ずしも妥当性がないこと、大人になった「僕」自身（客）が成熟した大人にはなりきれていないことを推測した。「一人称」の作品だからこそ、主人公が客観的に描かれていないことがあること、作品には語られない部分があることを生徒は学習している。本作品にも同様のことがいえることに気付かせたい。

#### ○ 象徴

生徒には詩や物語の学習で象徴も教えてきた。本作品の映像には象徴的な表現がある。トレーニング中に床に落ちる汗の描写や、鈴木と女子が話しているのを見て、視線を落としたときに見える血管の浮き出たこぶしなどからは、「俺」の心情や状態を読み取ることができる。また、試合の選手交代の心音が「俺」の緊張や高ぶりを表しているように、映像だけでなく音が象徴している場合も考えられる。

○ 構成と比較

本作品は1分37秒からの暗転を境に、前半と後半に分けることができる。

前後半に分けることで、文字テキストに対比的な表現があることに気付く。

また、「お前がいなければ、」という言葉は文字テキスト全体の中で3度反復されているが、文字テキストの他の部分や映像と結び付けると、「お前がいなければ」という言葉に込められている思いが正反対に変わってくるのがわかる。第2年の後半に、「走れメロス」の学習がある。原典であるシラー「人質」と比べ読みをさせる予定である。フィロストラトスがメロスに語り掛けるせりふは、双方でほとんど差がない。しかし、フィロストラトスの立場が変わっている。同じ表現であっても、別の立場であることを前提にして読むと、意味合いが全く変わってくることを生徒は学んでいくはずである。このように、本単元で学習したことが、今後の文学の鑑賞の学習につながっていくこともできたらと考えている。

また、映像でも、鈴木のランニングのシーンや「俺」が天井を見上げるシーン、鈴木のパスを受けて「俺」がシュートするシーンなどは繰り返し見られる。これもまた似た表現だからこそ、何が違うのか、なぜ違うのか、細部の違いに気付かせたり、他の言葉や映像と結び付けさせたりすることで、生徒に考えさせることができる。これは言葉においても、語順や文型が類似している対句だからこそ、細部に違いがあるからこそ何らかの意味が生じるということに似ている。

○ 複数の知識を結び付け、解釈を深めていく例（実際の生徒の追究の過程を踏まえて）

鈴木は行動は終始ほぼ一貫している。部活動に真剣に取り組み、「俺」や他の部員のことを気にかけて、「俺」が上達するために練習に付き合う鈴木である。初めから終わりにかけて「俺」への働きかけが大きく変わるわけではない。そのため、生徒は、「俺」の前後半での変化に鈴木が影響していること、中盤での夜の公園のシーンが転換点になっていることに何となくは気付くものの、夜の公園での鈴木は行動と、その他の鈴木は行動に大きな違いがないため、「俺」がなぜここから変容していくかつかむことができないことに気付いていく。本作品は「俺」の視点で描かれている。通常のドラマならば、主人公の表情や様子で、主人公が変容したことがつかみやすいものである。主人公の表情などから主人公の心情を読み取るということが、本作品ではできないことにも、生徒は気付いていくのである。

一方、類比的視点から作品を分析することで、冒頭と終末のシーンが類似していることにも生徒は気付いていく。この点について気になる生徒は多いものの、そこにはどんな意味や効果があるのか、自分の追究したい課題とどうつながっていくのか、漠然とした状態の生徒は多い。

この冒頭と終末のシーンと夜の公園のシーンが結び付くと、以下の点で「俺」の自転車の様子が対比できることに生徒は気付いていく。

冒頭と終末のシーン	比較の観点	中盤の夜のシーン
朝（明るい時間帯。日中は学校にいることを考えると、登校前に公園で待ち合わせしていると考えられる）	時間帯	夜（暗く、スマートフォンの画面に20:32の表示が出る）
ボールと手提げバッグ（シューズケースと思われる）	籠の中にはいつているもの	何も入っていない
自転車をこいでいる	「俺」の自転車の運転	自転車をひいている

冒頭と終末は、自主練習（＝競技の上達、楽しむこと）に向かうという目的が明確なのに対し、中盤では、「俺」が目的を見失い、さまよっている姿を象徴していると、生徒は読み取っていく。この、暗闇の中で輝くのがスマートフォンの画面である。画面には鈴木「いつもの公園いる」というメッセージの通知があり、背景は学校の体育館である。「俺」がさまよっている状態（暗闇）の中に差し込む光のような明るさにあたるものが鈴木は存在であり、思い出のある体育館であるということが読み取れる。

また、文字テキストの「お前がいなければ、」は初めと終わりとして、そこに込められている「俺」の鈴木への思いは相反するものであることを生徒は読み取っていく。一見、同じものでも、その奥にある思いが違うという構成なのである。このことと、冒頭と終末のシーンが似て

いることも、生徒は結び付けていく。同じような日常の中でも、「俺」の鈴木への思いが変容していることに、生徒は気付いていく。そして、変わらぬ日常の中で、鈴木とバスケットボールに打ち込めることに対する「俺」の思いに気付いていくものとする。

以上のように、これまでの学習を生かしつつ、今後の学習にもつなげやすいという点からも、本教材は有効であると考えている。

## (2) 生徒の実態

### ① 日常生活における動画コンテンツ視聴の傾向

稲田豊史 (2022) は、「倍速視聴」や「10 秒飛ばし」を多用し、映像作品を、細部までつかむことなく、大量に消費していく若者の実態があることを指摘している。

動画コンテンツ (YouTube、Tver、Netflix など) の「倍速視聴」「飛ばし見」の実態について、生徒にアンケートをとった。

2 学年の中で、動画コンテンツを日常的に利用しないという生徒は一人もいなかった。全体の 95.3% の生徒がよく利用するコンテンツとして YouTube を挙げた。

倍速視聴を「よくする」「ときどきする」生徒が全体の 54.7%、飛ばし見を「よくする」「ときどきする」生徒は、こうした視聴をする者のうち、全体の 63.2% であった。倍速視聴や飛ばし見をする動画のジャンルとしては、「ゲーム (実況など)」が 64.3% で最も多く、続いて「アニメ」が 40.5%、「教育・学習系」が 31.0%、「ドラマ」が 29.8% で続いた。

倍速視聴や飛ばし見をする理由として、以下のような意見が挙げられた。

- ・タイムパフォーマンスがよい。時間を節約できるから。
- ・効率がよい。欲しい情報だけ手に入れることができる。
- ・時間が短縮される分、他の動画も見ることができる。

生徒の意見からは「タイムパフォーマンス (タイプ) がよい」という内容、またはそれに近い内容が多く見られた。身のまわりに大量のメディアが溢れている生徒にとって、こうした動画は、一つのものを細部までじっくり「鑑賞」するものではなく、より多くのものを「消費」する対象だといえる。

一方で、「倍速視聴」「飛ばし見」のデメリットについても生徒は理解していた。

- ・大切な内容やちょっとしたポイントを見逃してしまうことがある。
- ・声を楽しめなかったり、いい味を出すはずの「間」を読み取れなかったりする。
- ・伏線になっていたりするところを見逃すことがある。

見落としがちな細部にこそ様々な仕掛けがあり、そうした部分を組み合わせで解釈することで、心が揺さぶられたり、面白さを感じたりすることに気付いている生徒は多い。ただ、その部分とはどんなものかについては、「大切な内容」「ちょっとしたポイント」など、曖昧な書き方をしている生徒も多い。こうした気付きは、感覚的なものや個々の経験知によるものであるからだと考えられる。そのため、自分から手がかりを探して読み深めようとするよりも、たまたま気になった部分について恣意的な考察をしているに過ぎないという場合も多い。それについて他者と意見交流をするという機会も少ないようである。

### ② 学習履歴

映像を授業の中で扱ったもの、言葉の映像の意味の往還を意識した授業について、生徒の既習経験を述べる。

第 1 学年では「ちょっと立ち止まって」の学習で、本文のわかりやすさに図はどのような効果を発揮しているかについて吟味する学習を行った。

YouTube 動画を教材としたものとしては、第 2 学年では、「聞くこと」の学習で、YouTube にある講演の動画を教材とし、根拠の真偽性や妥当性、論の整合性を吟味する活動を行った。分析を進めるにつれ、初めに視聴した時よりも、だんだんと評価が下がっていく生徒の様子が見られた。その

うえて、講演という形態やYouTubeというメディアの特徴、予想される視聴者の実態を踏まえ、それでもコメント上では高評価が多い理由について、さらに考えをもっていくという内容であった。

また、第2学年の「クマゼミ増加の原因を探る」の学習では、研究のスライドを作るという課題のもと、文章を図にまとめたり、図表のもつ意味を言語化して補足説明したりするという活動を行った。この学習では、説明的文章の読解の面で、言葉と図表の読みの往還が行われていた。

一方、本単元のように、ストーリー性のある映像作品を文学鑑賞と関連付けて理解するという経験は、この学年の生徒にはまだない。

### (3) 指導の構え

#### ① 課題発見と課題解決に向けた学習の構想の段階

初めに、この動画が制作された経緯と、商品のブランディングについて教える。そのうえで、生徒に動画を視聴させた後、感想を書かせる。本作品に対し、好印象をもつ生徒は多い。感想の例を載せる。

- ・率直に言うと、ものすごく感動した。「お前がいなければ」という言葉がネガティブなものからポジティブなものに変わっていったところが、本当に素晴らしかった。
- ・部活動のリアルな辛さ、喜びが感じられる。主人公目線で、青春している時期ならではの感動があったと思った。

そのうえで、「この作品が劇的に感じるのはなぜだろう」という共通課題を提示した。

次に、生徒に「劇的」な文学作品の条件の例について、再度確認した。そして、共通課題に対する現時点での考えを共有のスプレッドシート上を書かせた。

その後、生徒の意見の内容を三つに分類した。(スプレッドシート上で生徒の記述を色分けし分類したため、色をグループ名にしている。)

この作品を劇的に感じるのは…

赤：「俺」の自分自身への捉え方が変わったからである。

青：「俺」の鈴木への捉え方が変わったからである。

緑：言葉、映像、音楽などの表現の工夫により演出されているからである。

生徒には、「追究の起点となるポイント」として、この三つの中から、自分が最もこだわりをもっている点を選択させた。(スプレッドシートに選択式のプルダウンを設定し、生徒が選択した後、名列を並べ替えた)

次に、それぞれの結論を導くための問いを立てさせる。

作品を繰り返し視聴する中で、生徒は様々なことに気付いていく。「象徴」を意識すると、映像に出てくるあらゆるものに何か意味があるのではないかと考えるようになる。「対比」「類比」を意識すれば、共通点のある部分どうしをつなげ、比較し、その類似点や相違点を分析し、その意味について考えようとする。このように奔放に問いを生み、意味付けしていくという行為は、作品を味わううえで本来楽しいことである。しかし、奔放に生んだ問いが、自分が想定した結論を導くうえで有効なものかは検討させる必要がある。様々な気付きは記録に残しつつも、その中から取捨選択し、問いどうしをつなげ、自分なりの学習の進め方を構想していく力が必要なのである。そうした課題解決の過程の中で、それぞれの解釈に一貫性があるかを吟味しながら読み進めていくことで、生徒が自身の考えを否定し、更新していくということになる。

問いを作るうえで、次の三つの段階を目安に意識して作るよう指示した。

大きな問い：作品全体を貫く問い

例 「俺」の自分自身への捉え方は作品全体を通じてどのように変わったか。

中くらいの問い：自分が気になる作品の複数の部分や一部のまとまりに関する問い

例 「才能なんて知らずにすんだ。」と「才能って言葉でごまかした。」を比較すると、「俺」のどのような考え方の違いがわかるか。

前半を概観して、「俺」が自分を嫌いになったのは、どんなことがあったからか。

「俺」が外し続けていたシュートが入っていく過程はどんなことを表しているか。  
小さな問い：自分が気になる部分に関する問い  
例 「そんなわけないか。」と自分が試合に出たら勝つことを自ら否定したのはなぜか。  
鈴木と女子が話しているのを見た後、視線を手元に落とす部分から、「俺」のどんな思いが読み取れるか。

こうした問いを組み立て、自身の学習に見通しをもつ力は、生徒間によって相当の違いがある。指導者は、生徒個々と面談しながら、問いの道筋を立てられるよう助言したり、発想の近い生徒どうしをつなげたりするようにした。

## ② 個で追究する段階

見通しがもてた生徒から、個別に追究する段階へ移行する。

作品は各自の Chromebook、または必要に応じて配付する iPad で、各自で自由に視聴できるようにする。共有のスプレッドシートは各自の感想や問いが見られる状態にしておく。また、各自が考えをまとめるスライドの URL もスプレッドシートに貼っておく。このように、各自が自由に他者参照しながら、追究を進められる状況を作るようにする。

この段階では、まず個人で考えをもつことを大切にさせる。そのうえで、赤・青・緑の同じグループの者どうしで交流できるように支援する。

## ③ 自分の追究のために、他者から得たい情報を考え、質問する段階

追究が進み、各自の考えが明確になっていくと、赤・青・緑のグループがそれぞれに考えていることがつながっていくことを生徒は実感する。(または、他のグループの考えていることを踏まえないと、作品全体を理解したとは言えないことに気付いていく。) こうした生徒の動機の高まりから、異なるグループの者どうしの交流の場を設定する。

第6時に、互いのスライド、スプレッドシートの記述を読み合い、質問を作る時間を設ける。質問する相手と質問内容はスプレッドシート上で事前に申告しておく。(生徒が希望する相手に質問することを勧めるが、一部の生徒に偏ると質問ができない生徒が出てくるため、生徒が分散するように注意する。) 質問を受けた生徒は次時までには自分なりの解答を準備しておくように伝える。

第7・8時に、質問に答える時間をとる。色ごとに質問に答える時間を設け、質問を受けない人は必ず聞き手にまわるようにする。10分間隔でローテーションする。

自分の追究を深めるうえで、必要な情報を得るために、他者と積極的かつ意図的に関わられる生徒を育てたい。

## 3 「見方・考え方」を働かせ、「深い学び」を実現する授業づくり

言葉と映像を結び付け、作品全体の一貫性を意識し、主人公の変容や表現の効果について迫る学習は、マルチモーダル・テキストの異なる様態相互の往還によって生まれる意味を理解する能力の育成につながる。

本単元では、前述の「本単元で生徒が活用することが想定される国語科の既習内容」を「見方・考え方」として意識させ、生徒に作品を分析させる。言葉だけでなく、映像に対しても同様の視点で分析するように促す。また、動画作品だからこそその「見方・考え方」もある。映像の構図、カメラの画角、カメラワーク、BGMの使い方など、それらは多岐に渡る。本作品を理解するうえでこうしたマルチモーダル・テキストだからこそその「見方・考え方」を無視することはできない。こうした「見方・考え方」も意識し、映像の解釈を進めさせることは、前述の石田の言う「言葉にならない状態・言葉以前の状態から言葉を紡ぎだすことによって生成される学び」につながるものと考え

える。そのうえで、生徒が、言葉と映像の解釈の往還の中で新たに生成される意味を読み取り、その一つ一つの意味の整合性が作品全体を通じてとれているかを意識しながら、自分の考えを更新していくことが、本單元における「深い学び」であると考えられる。

また、青山由紀（2022）は、国語科で学習者を学びの主体にした学びを実現するうえで、学習者自身に「問いを立てる力」「課題発見力」「課題を解決する学習構想力」を付けていくことの必要性について言及している。学習者が自ら学びを深め、そこで身に付けた力を別の機会でも発揮できるようにするためには、青山の言うこうした「言葉の学びとは質の違う力」の育成は大切である。本單元において、「この作品はなぜ劇的に感じるのか」という課題を解決するために各自がこだわる「追究の起点」をもとに問いを立てる段階、追究の見通しを立て、他者の進捗状況も踏まえつつ、自分に必要な情報を得るために、誰とどう関わっていくかを考える段階では、こうした自己調整能力の育成も意識していきたい。

#### 4 単元の目標

- 異なる様態が複合的に関連しているマルチモーダル・テキストの特徴について理解を深めることができる。〔知識及び技能〕
- 歌詞と映像の関連に着目し、登場人物の変容や象徴しているものの意味、表現の効果について考えをもつことができる。〔思考力、判断力、表現力等〕
- 歌詞と映像から仕掛けを発見し、それらのもつ効果について進んで考え、そうしたものの見方や考え方を自身のマルチモーダル・テキストの鑑賞に生かそうとする意欲を高める。〔学びに向かう力、人間性等〕

#### 5 全体計画（全9時間）

- 第1時 動画を視聴し、感想を共有することで、学習への意識を高める。
- 第2時 作品を劇的にしている理由について追究するうえでの見通しをもつ。
- 第3時 作品の中から注目すべき根拠を見つけ、問いをたてる。
- 第4時 問いに対して、自分の意見をもつ。
- 第5時 前時までの自分の考えをスプレッドシートとスライドにまとめる。
- 第6時 スプレッドシートとスライドを互いに見合い、次時で情報を集めるための質問を考える。
- 第7時 級友との交流Ⅰを行う。交流したうえで、さらに訊いてみたいことを考え、質問を作る。
- 第8時 級友との交流Ⅱを行う。自分の考えと交流で得た知識をつなげ、考えを深める。（本時）
- 第9時 「なぜこの作品は劇的に映るのか」について自分の考えをスライドと文章にまとめ、級友と共有する。



## 6 本時の学習（全8／9時間）

### （1）指導目標

級友から情報を聞き出し、主人公の変容や表現の効果について考えを更新することで、作品を劇的に感じる理由について考えを深める。

### （2）展開

学習活動と予想される生徒の反応	指導上の留意点
<p>1 前時を振り返り、課題を確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時まで、鈴木からどのように影響を受けて「俺」が変わっていったのかがはっきりしていないことに着目させる。特に、1:14～2:01のシーンで、なぜ「俺」が変わっていったのかを明らかにするように、全体に促す。</li> </ul>
<p>仲間から情報を聞き出し、作品を劇的に感じる理由について自分の考えを更新しよう</p>	
<p>2 グループに分かれ、質問者を中心に必要な情報を聞き合う。 【話し合いの例】 S1 1:14のシーンはどう捉えている？ S2 「俺」が普段見ない鈴木の一面を知ったということにはなるけど、それが直接、「俺」のプラスの変容に結びついているとは思わないな。 S1 たしかに、1:14の後に、「俺」は鈴木に叱られて、自分のことを嫌いになっていくもんね。「俺」はなぜ変わったんだと思う？ S2 一番才能のある鈴木が一番悔しがっていて、勝つために一番努力していること、仲間のために動いていることに気付いたからじゃないかな。「才能って言葉でごまかせた」というのは、鈴木が努力しているからこそ上達しているということに気付けたこと、さらには自分は才能がないから諦めるのではなく、思い切り打ち込んでみたいと思えるようになったんだろうね。 S1 でも、鈴木が「俺」にしていることってずっと変わらないよね。なぜ、急にそう思えるようになったの？ S3 私は初めと終わりの公園のシーンと、中盤の夜のシーンを比較しているんだけど。中盤は、暗闇の中を空の籠の自転車を「俺」は押しているの。これは、あてもなく暗闇の中をさまよっている「俺」の現状を表しているのだと思って。そんな中、スマートフォンに鈴木メッセージが映し出されるでしょ。私にはそれが暗闇の中にいる「俺」に手を差し伸べる</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>質問者から回答者への質問は事前にスプレッドシートで共有させておく。回答者は事前に自分の考えを述べられるように準備させておく。回答者には事前にアルファベットを振っておき、当日は決められたテーブルに分かれるようにさせる。</li> <li>質問者にも回答者にもならない生徒には、両者のやり取りを聴く聴衆の立場も設ける。聴衆は質問に対する自分の意見を述べたり、話の内容から続けて質問したりすることができる。質問者や回答者が聴衆に意見を求めることもできる。</li> <li>質問者、回答者、聴衆にならずに、自由に話し合える場として、「フリーテーブル」を用意する。同じ内容について異なる人から意見をもらいたい生徒、他の質問者の質問についてのやり取りを聞かずに自分の関心のあることだけについて話し続けたい生徒などが利用することを想定している。</li> <li>各テーブルに iPad を置き、必要に応じて動画を見返せるようにしておく。話し合いが推測でのやりとりに陥らないよう、根拠となる言葉や映像を確認しながら、話し合いを進めていくよう助言する。</li> <li>生徒が得た情報はノートか Chromebook にメモするように助言する。</li> <li>赤→青→緑の順に回答者を分け、10分の交流の時間を3度繰り返す。</li> <li>話し合いが滞ったグループの生徒に声をかけ、さらに深めたい点を指摘したり、つなぐれそうなグループを紹介したりする。時間内でのグループ間での移動も認める。</li> </ul>

<p>光のようなものだと思えたの。</p> <p>S1 「俺」が自分自身のことが嫌いになってもなお、鈴木は「俺」のことを大切にしてくれたってことか。</p> <p>S3 それもある。私はさらに、スマホの画面が体育館であることに注目していて、「俺」にとって部活動がかけがえのない特別なものであることを表しているんじゃないかな。目標を見失いかけた時に、自分が大好きで大切なものを思い起こさせてくれたんだと思う。</p> <p>S2 だからこそ、鈴木が変わらずにいてくれることへの捉え方が「俺」の中で変わっていったのか。</p> <p>3 本時を振り返り、仲間の考えを知ること、自分の考えがどのように深まったかについて考えを共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>僕は、『俺』が鈴木の子で自分を嫌いになった理由にじっくりきていなかったんだけど、仲間が教えてくれた、努力家で優しい鈴木をねたみ、憎しむ自分自身に『俺』が気付いたことで、自分を許せなくなったんだとわかったよ</li> <li>『俺』と鈴木のやりとりで共通している映像が複数あって、その周辺の映像や言葉と照らし合わせると、似たシーンであっても鈴木への印象が違うのだと気づいた。仲間に教えてもらったことで、自分が考えていた『俺』の鈴木に対する捉え方の変化はより正しいと思えるようになったよ。</li> <li>仲間が教えてくれたシーンの意味から、自分の意見との矛盾が見えてきたよ。次時にそれをすっきりさせたいな。</li> </ul> <p>4 次時の予告を聞く。</p>	<div data-bbox="798 743 1433 936" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>仲間から得た情報を、自分の考えとつなげ、考えを深めることができる。</p> <p style="text-align: right;">(思考力・判断力・表現力)</p> <p style="text-align: right;">【観察・スプレッドシート】</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>仲間の考えを知ること、自分の意見にどのような更新が見られたかについて振り返りを書くように指示する。スプレッドシートの記述の中から意図的に数名指名し、口頭で感想を述べさせる。</li> <li>今回の学習で深まった考えをスライドにまとめていくことを伝える。</li> </ul>
---	--

## 7 授業観察の視点

- 本教材はマルチモーダル・テキストを鑑賞する能力を高めるうえで有効だったか。
- 質問により、自分に必要な情報を訊き出し、それを踏まえ、スライドを編集し、自分の考えを文章にまとめるという学習過程は、生徒の自己調整能力を高めるうえで有効だったか。

〔注〕

- 1 全国大学国語教育学会編『国語科教育学研究の成果と展望 Ⅲ』（溪水社 2022）p.381
- 2 石田喜美「国語科教育における『見ること』の学びに関する一考察」2011
- 3 注1と同じ。p.428
- 4 稲田豊史「映画を早送りで観る人たち ファスト映画・ネタバレ——コンテンツ消費の現在形」  
（光文社 2022）
- 5 全国国語授業研究会・筑波大学附属小学校国語研究部編著『小学校「個別最適な学び」と「協働的な学び」をつなぐ国語授業』（東洋館出版社 2022）p.27

〔カロリーメイト web movie | 「TeamMate お前がいなければ、」篇 (Full Ver.)〕

<https://www.youtube.com/watch?v=ulgiozfdAkI>