

# 言語文化「故事成語」

6時間扱い

## 単元の目標

- ◎故事成語の成立と、寓話の役割を理解し、表現に活かすことができる。
- 漢文の基本的な構造を理解し、読解につなげることができる。

## 評価規準

知識・技能	伝統的な言語文化(ウ) 古典の世界に親しむために、古典を読むために必要な文語のきまりや訓読のきまり、古文特有の表現について理解すること。
思考・判断・表現	書くこと(イ) 自分の体験や思いが効果的に伝わるよう、文章の種類、構成、展開や、文体、描写、語句などの表現の仕方を工夫すること。
主体的に学習に取り組む態度	古典の世界に親しむために、古典を読むための知識や表現に対する理解につとめ、自分の思いが効果的に伝わるよう、文章の種類、構成、展開や文体、描写、語句などの表現の仕方を工夫しようとする。

知識・技能	漢文の基礎的な構造・文型を理解し、適切な書き下し文や現代語訳へと翻訳することができる。
思考・判断・表現	故事成語の構成をもとに、他者に伝えたいことを、適切な具体例や抑揚を用いて、効果的に伝えることができる。

## 単元の流れ

次	時	主な学習活動
一	1	故事成語が多く生まれた時代背景やその影響について理解する。
二	2	「守株」を読み、登場人物それぞれの示す対象や行動について読み解く。
	3	「五十歩百歩」を読み、孟子が恵王に伝えたかった意図をとらえる。
	4	「借虎威」を読み、狐が虎に語ったウソの巧みさを論理的に読み解く。
三	5	故事成語5選の中から1つ選び、現代版故事成語を作成する。
	6	選んだ故事成語でグループを作り、説得力を評価する

## 授業づくりのポイント

### 単元で育てたい資質能力

本単元のねらいは、大きく二つある。一つは、漢文の文法的な構造や文型を知るという言語学的な目標である。もう一つは、他者の悩みや問いに対して、寓話を用いることでより効果的に相手を説得する力を育てることである。前者は、生徒が今までに学習してきた英語などとの共通点を示すという言語学的なねらいをもち、後者は、納得するとはどういうことかという機構について知り、それを自らの言語活動に適用させていくという、表現活動的なねらいをもっている。

#### 具体例

漢文、つまり中国語は、日本語とことなり、主語の後に述語がくる。日本語の場合、述語は文末に位置する。この意味づけは教師各々が信頼する説を伝えればよいが、この構造を、本文を音読するときも翻訳するときも、常に意識させることに重点を置く。教科書がもし故事だけをとりあげている場合は、その前後の展開を追加掲載したほうが、より重箱構造が明らかになって面白い。

### 教材・素材の特徴

故事成語は、特徴として教科書に掲載される寓話が挿入される「故事」パートがある。中学国語では主に漢文に親しむという態度から、その寓話だけを掲載する。高校国語においては、さらに一歩踏み込み、「なぜこのような寓話を、誰が、どんな意図をもって語り出したのか」という問いを立てて読むと、今までの寓話のみの理解とは違った形を帯びてくる。そしてそれらの教訓めいた主張は、現代に生きる我々にも十分に通じるものである。漢文を学ぶ入門として適しているのはもちろんだが、そもそも漢文とは論理的、であるがゆえに面白いものだという実感を持たせられる。

#### 具体例

最初に春秋戦国時代について触れたうえで、諸子百家が生まれた背景へ話を展開させていくと、特に五十歩百歩などは寓話のみならず、孟子の人柄や大胆さ、恵王の賢さなどを読み取ることができる。故事成語の面白さは、その寓話が展開された背景にある。借虎威は、さらに背景が複雑になっているため、発展的な学習へと展開させていくことができる。

### 言語活動の工夫

本単元のねらいの一つである「寓話やたとえ話を活用して相手を説得する」という活動を行うことで、類推の力を培うことができる。説得する相手は、教師側が事前に設定し、生徒はどのようなたとえ話を話せば良いかを考える。たとえ話は、主張という抽象に対して、適切な具体でなければならない。大人であってもこの類比を間違いない。直近では小論文、おしなべて言えば相手に納得を得るために必ず要求される能力がこの「適切な類推を行う」力である。

作成した文章はグループで読み合わせをして、どのたとえ話が一番納得させられたか一点で評価を行う。このたとえ話に対する評価に一元化するため、教師はそのたとえ話の周囲を型にしておいた方がいい。特に低学年段階で表現活動を行う際には、この評価軸を、なるだけ一点に集中させたほうが、適切な評価を下すことができるし、作成した側も、自己評価をして改善を行いやすい。

## 故事成語(5/6)

### 本時の目標

- ①適切なたとえ話という視点で説得力あるたとえ話を創作できる。
- ②適切な類比という評価を参考に、他者の文章構成について評価づけられる。

### 授業の流れ

## 1 各人で故事成語の由来となった背景を調べ、課題「友人の悩み」に取り組む。(30分)

### ケース①

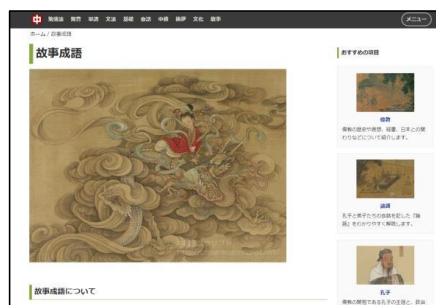
T : それではそれぞれのPCからウェブページへアクセスしてみましょう。

T : たくさん故事成語の由来となる逸話がでてきますね。

T : それでは「友人の5つの悩み」を紹介します。

課題として「友人の悩み」と称した5つの相談を取りあげる。この中から1つを選び、その悩みを解決するに適切な故事成語を選び、たとえ話を考える。友人の状況に適した故事成語、たとえばなしを考えることで、諸子百家たちが諸侯たちをどのように説得したか、あるいは讒言したかを少しでも疑似体験させたい。

<http://chugokugo-script.net/koji/>



T : さあ、この5つの悩みを解決する故事成語は見つけれられるでしょうか。

T : まずはウェブサイトですまざまな故事成語を検索してみましょう。

S : 5つの悩み全部、故事成語で解決できるんですか？

T : 解決、というよりは、励ますってことを目標にしてください。

活動プリントは巻末に掲載する。

## 故事成語(5/6)

## 2

## 評価基準を配布し、自分の作成している文章の評価づけを行う(10分)

今回の活動で相互評価を行うことにはなっているが、まずは自分の作成している成果物を、配布された基準表に基づき、自己評価を行うことで、調整をうながすという意味合いがある。作成中の生徒は時間いっぱいかかるだろうが、作成を終えた生徒が、さらに優れた成果物を作れるようにするための手立てとして設定する。

この自己評価活動は、前述したように一応成果物を完成した生徒に対する課題となる。このように、生徒に一律に与える課題と、さらにステップアップを想定して与える課題といったように、段階的・個別的に与えられる課題を設定することも、これからの課題設定を考えるうえで重要であろう。

	4	3	2	1
内容	相手の悩みに対して説得力のある内容になっている。	相手の悩みに対して適切な内容になっている。	相手の悩みに対して対応する内容にはなっている。	相手の悩みに対して対応する内容になっていない。
展開	導入から結末まで、論理的な展開、段階が踏まえられている。	導入から結末まで、妥当な展開、段階が踏まえられている。	結末にいたるまでに、ある一定の展開がなされている。	導入から冗長的な展開になっており、理解を妨げている。
共感	相手の悩みに寄り添うような印象的な言葉かけがある。	相手の悩みに寄り添うような言葉かけがある。	相手の悩みを確認するような発言がふくまれている。	相手の悩みを受容しておらず、押しつけがましさがあがる。

## 0

## ルーブリック評価表の難しさ

生徒が自己評価や相互評価を行ううえで、ルーブリック評価表は客観的な視点として有効なツールである。特に、このルーブリック評価表が適切な形式と内容で提示されているいれば、グループ活動をする際にも、この表をもとに検討することができる。

しかし一方で、授業者側がどのような成果物を“標準”と設定するか、そしてその具体的な内容について言及されていないと、ルーブリック評価表があったとしてもなんとなくの評価しかできなくなる。そういう意味では、授業デザインがもっとも色濃くでる評価基準と言える。

可能であれば、類似した課題に対するルーブリックを共有し、精査することで、理想的なルーブリック評価表が構築される。と、個人的には考えている。

君の友人が、次のような悩みを抱えている。故事成語をうまく活用して友人の悩みを少しでも和らげてあげよう！

友人1

中学校から始めたサッカーなんだけど、いま高校2年になって、なんかずつとレギュラーにならない気がしてやる気がでない。だったら早めに退部して、勉強に集中したらって親に言われたんだよね。どうしよっかな…。

友人2

俺ってなんか、「まじめすぎてつまんない」ってよく言われるんだよね。自分ではそんなつもりはないんだけど、この前、彼女から言われてさ。でも、そんなこと言われたって…。俺、そんなつまんないのかな？

友人3

なんか俺、他人に認められたいって気持ちが強すぎるんじゃないかって思い始めてきたよ。この前も、テストでいい点数とったから機嫌よくなったら、「調子に乗るなよな、マウントかよ」って言われたんだ。ショック…。

友人4

別に悩んでわけじゃないんだけど、部活の監督から「個人プレーが過ぎるぞ」って言われたんだよね。でも俺がうまいのは事実なんだよ。だから俺がうまくやればチームも勝てるし、ハッピーと思うんだけど。違うのかな？

友人5

最近ついてなくさ。四月早々カゼを引いて寝込んで、気づいたら授業めっちゃくちゃ進んでるし、クラスの中の友達を作るのにもスタートダッシュ遅れたって感じ…だったのに部活でケガしちゃって…もう最悪だよ…。

## 故事成語(6/6)

### 本時の目標

- ①適切なたとえ話という視点で説得力あるたとえ話を創作できる。
- ②適切な類比という評価を参考に、他者の文章構成について評価づけられる。

### 授業の流れ

## 1

### 指定した故事成語ごとにグループで相互評価を行う(25分)

#### ケース①

- T : それでは前回選んだ番号ごとにグループを組んでください。  
T : さて、評価の観点は「たとえ話は相手の相談に答えているか?」です。  
T : 表現とか構成は今回は評価の観点にはなりません。  
T : 大事なことは「自分が相談している人なら納得するか?」ですね。

この「そのたとえ話は相手の相談に答えているか」という観点は、シンプルではあるものの、いささか感覚的に聞こえるかも知れない。しかし、そもそも論理とは、展開されている側からすると直感的なものも多分にふくまれる。耳で聞いたり目で読んだりする中で、一度きりで「なるほど!」と思わせるものが論理的な表現だからだ。そういう意味では、これぐらいのファジーな評価観点の方が良い。

#### ケース②

- T : どうでしょうか? 評価はできていますか?  
T : もう一度確認しますね。「たとえ話は、相手の相談に答えて」いますか。  
T : 作成者は、どういう意図でそのたとえ話を出したかを言って下さい。  
T : 評価者は、わかりづらければ、わかりづらい理由を言って下さい。

評価を行う、となったとき、評価軸が曖昧なままだと、ひたすら真ん中の値や最高評価を書けばよし、となってしまうがちである。特に、他者評価に慣れていない初期の段階で複数の観点が設定されていると、「何をどう評価するのか」が分からずに、結果的に評価が意味をなさなくなってしまう。相互評価は、評価される側ではなく、評価する側の、評価する力、批評する力を培う活動でもある。

## 故事成語(6/6)

## 2

### グループ代表の文章をクラス全体で比較し、評価づけを行う(20分)

活動1の繰り返しのようになってしまうが、グループ代表という、ある一定質の担保がなされている中で、さらに優劣をつけるという活動は深度を要求するという意味で大きな意義を持つ。作成者の構成意図なども全体で質疑などできると最上だが、そのような活発な相互作用が行われなくとも、クラスメイトが作成した優良な文章を一読するだけでも、十分な作用は認められる。

評価づけが終わった後、結果的に評価されなかった文章があった場合は、教師側の方で、別の観点からの評価づけを行う必要がある。すべてを手放しで評価するというのもマイナス作用だが、評価されないままというのもマイナス作用となる。群を抜いて優秀なものは、多くの生徒が気づく。しかし、一つの観点において優れていたり、表現・構成の工夫が光る作品は、教師がそれに気づき、評価を与えることで、評価された本人のみならず、周囲の生徒も新しい視点が芽生える。

## 0

### 意見を共有できる手段を増やそう

GoogleのサービスであるjamboardやGoogleslideなど、全員で共有したり編集できるサービスをどう活用するかというのは、これからの授業活動を考えるうえで避けて通れない問題である。勘違いしてはならないのは、そういったサービスはあくまで手段であり目的ではないということ。そして同時に板書を用いたスタイルも必要に応じて使うべきではあるが、それは理想型ではないということ。この二点は見誤れない。つまり、「使うべきならば使う。使うべきではないなら使わない」という姿勢が重要である。