

中学校

国

語

科

学

習

ゲ

ー

ム

《授業づくりの活性化につながる体験的な学び》

【監修】上條 晴夫（東北福祉大学子ども科学部子ども教育学科） 【授業実践】石川 晋（北海道上市幌町立上市幌中学校） 平山 雅一（北海道砂川市立砂川中学校） 【協力】教学図書協会 図書文化社

DVD No. D11-S

全4枚 33,600円
各 枚 8,400円
(税込・送料別)

！「学習ゲーム」で
楽しく協同的な学びへ
発展させよう！

！知識の「所有」から
「活用」の時代へ！

！教室で、授業で、
教科書を使って、
受験にも効果的
(学力アップ)！

新しい学習指導要領で「言語活動」がクローズアップされています。

その背景にあるのは、「知識基盤社会」と呼ばれる知識の「所有」より「活用」の力が重視される社会の到来です。社会的に知識の流れがよくなってきたので、次はその知識をどう結びつけて、新しいものを考え出すかという部分に焦点が当たり始めたのです。そのためには言語を体験的に学ぶことが必要になってきたということです。

クイズ&ゲームもまた注目を集めているものの一つです。「学習ゲーム」と言うと、とかく軽く見られがちですが、欧米では、ゲーム研究は、教育研究の立派な一分野となっています。このDVDで中学校国語科学習ゲームを提案するお二人の先生も、急に研究を始めた訳ではなく、十年近い積み重ねの上での実践を紹介してくれています。

学びを含む仕掛けとしての勝ち負けのある活動・・・「学習ゲーム」。

今回ご紹介するこれらの実践が中学校国語科授業づくりの活性化に役立つことでしょう。

各巻詳細は
裏面を
ご覧下さい

- D11-1 学習ゲーム実践例 Part 1 石川晋先生の授業《1》 80分
- D11-2 学習ゲーム実践例 Part 2 石川晋先生の授業《2》 75分
- D11-3 学習ゲーム実践例 Part 3 平山雅一先生の授業《1》 56分
- D11-4 学習ゲーム実践例 Part 4 平山雅一先生の授業《2》 68分

ジャパンライムのホームページ

<http://www.japanlaim.co.jp>

メール会員登録募集中！

お申し込み方法

- 送料は何巻でも525円となっております。ご希望のDVD No.を指定し、電話かハガキ、もしくは、FAXにてお申し込みください。
- 表示価格は消費税込みの価格です。
- ホームページからのお申し込みもできます。

【記入例】

DVD No.
お名前
ご住所/TEL
お勤め先/TEL

お支払い方法

- 到着日指定の「代金引き換え」の宅急便でお送りしております。
- 学校公費及び教育機関、また個人研究費などでご購入の場合、必要書類は、担当者までお申し付けください。
- カード(JCB、VISA、AmericanExpress、MASTER、DC、UC、UFJ、NICOS、イオンクレジット、ダイナース、クレディセゾン、東急TOP&カード)もお取り扱いできます。(分割可)

●お申し込みお問い合わせはお気軽に！

JLG ジャパンライム株式会社

03(5789)2061(代)

〒141-0022 東京都品川区東五反田1-19-7

FAX. 03(5789)2064

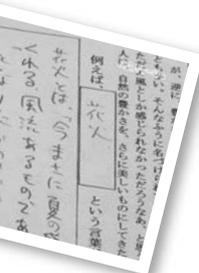


石川 晋
北海道土幌町立
土幌中学校

D11-1 学習ゲーム実践例 Part 1

石川晋先生の授業《1》80分

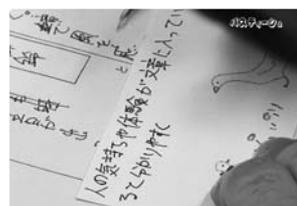
- ◆【学習ゲーム】が必要な理由は何か(解説)
- ◆学習ゲームについて(解説)
- ◆古い欄で雑誌当てゲーム
雑誌の「古い欄」を見て、色々と類推しながらその雑誌のターゲットや雑誌名を当てるゲーム活動
出典：図書文化社「ゲームで身につく学習スキル」
- ◆速読記憶ゲーム
問題を解く活動を通して速く読む秘訣を考える。ゲームを通して経験的に黙読の速さを養成できる活動。
出典：図書文化社「ゲームで身につく学習スキル」
- ◆世界一の題名つけゲーム
【使用教材】「メール」荒川洋治(教育出版・伝え合う言葉 中学国語2)
文章を読んで適切な題名を考えてつけさせる。題名を考えながら文章(教材)を自発的に繰り返し読むことがポイント。
- ◆吟遊詩人選手権
【使用教材】「初恋」島崎藤村(教育出版・伝え合う言葉 中学国語3)・
「手」山村暮鳥(教育出版・伝え合う言葉 中学国語2)
群読の基本的な手法である二人読みを用いて詩の朗読を行い、緩やかなゲーム性を持たせた活動。
- ◆キャプションをつけよう
【使用教材】「動物の睡眠と暮らし」加藤由子(教育出版・伝え合う言葉 中学国語1)
説明文を読み、文章とその前後の写真とキャプションから類推しターゲットになる写真にキャプションをつける活動



D11-2 学習ゲーム実践例 Part 2

石川晋先生の授業《2》75分

- ◆星占い作文ゲーム
星占いを題材とし字数制限を設けた作文をゲーム的に行う。知らず知らずのうちに作文を書くことができるようになる活動
- ◆パステージュゲーム
【使用教材】「わたしの好きな春の言葉」俵万智(教育出版・伝え合う言葉 中学国語1)
随筆文を用い学習ゲームの要素を取り入れて行う50分の授業例。好きなことばを空欄に入れ、その後意味のつながるような文を作る
- ◆短冊ゲーム
お題を出し、そこに書いてあったと思われる内容を短冊に書く。教室の空気を和らげるのにも役立つ活動
- ◆絵図口頭伝達ゲーム
教師から得た情報を口頭で伝達していく活動。一回目が終わった時にグループで相談させることがポイントになる
出典：図書文化社「ゲームで身につく学習スキル」
- ◆古典暗唱法選手権
【使用教材】「平家物語・祇園精舎」(教育出版・伝え合う言葉 中学国語2)
様々な音読を行い暗唱へとつなげていく活動。覚え方についての工夫を供することが重要で「合法的立ち歩き」もその一つ
- ◆どっちがどっちゲーム
区別がつきにくいものを2つ選び、その2つの区別がつくように説明する。比喩を作ることを覚え、詩を作る時の題材とする
- ◆筆順クイズ
教室の空気が重たい時や時間が少し余った時に使える、簡単な3ヒントクイズ



平山 雅一
北海道砂川市立
砂川中学校

D11-3 学習ゲーム実践例 Part 3

平山雅一先生の授業《1》56分

- ◆【学習ゲーム】が必要な理由は何か(解説)
- ◆学習ゲームの有効性について(解説)
- ◆作文チキチキレース
作文の苦手な生徒をどう書かせるか工夫した活動。とにかく書くことに慣れて字数の感覚を体得することで楽しさが出てくる
- ◆対義語カルタ
読み札にある語句の対義語を取るカルタを仕組み、思考しながら覚えることを目指す活動
- ◆どっちの漢字ショー
書き間違えやすい漢字を提示し、誤答数を多く導き出した生徒(グループ)が勝ちとなるゲーム
- ◆スーパー同音異義語
辞書から、同音異義語の多いものを見つけ、数を競う。教科書だけではわからない同音異義語に触れ、語彙力アップにつながる活動例



D11-4 学習ゲーム実践例 Part 4

平山雅一先生の授業《2》68分

- ◆平成新漢字
新しい漢字をつくることで、漢字のでき方(象形、指事、会意、形声)を体験することができる
- ◆音読リレー
【使用教材】「平家物語・敦盛の最期」(教育出版・伝え合う言葉 中学国語2)
列ごとに決まった文章を読み、速さを競う。楽しみながら何度も繰り返し読ませ抵抗感を無くし、いつの間にか練習ができる
- ◆音読ぴったんこ
【使用教材】「平家物語・敦盛の最期」(教育出版・伝え合う言葉 中学国語2)
指定された秒数で読める人が勝ち。古文に触れたことが無い生徒が多くて独特のリズム、音をゲーム性を持たせることで何度も読むことができる
- ◆びみよーな選択
【使用教材】「夏の葬列」山川万夫(教育出版・伝え合う言葉 中学国語2)
文章のある部分を選択肢にし、出題しあう。文学教材を用いて三択クイズを作らせクラスのコミュニケーションも取れる活動
- ◆新一年生へのメッセージ
書き出しと文尾にキーワードを入れ、枠を決めてあげることで文を書けない生徒もたくさん書けるようになる活動

