

(1) テーマ シェイピング

(2) ねらい

ゲームを通して，段階的・ステップアップの学習形態を理解する．

(3) 構想

- ・ゲーム形式で授業を展開していく．ある文章の中から間違いを1つ探すというものがある（ゲームの名前を「あてっこゲーム」とする）．
- ・班分けの際に，同じ問題文を使用し，最後に全体でまとめられるようにする．
- ・各班に1人ずつ授業者が入り，同じ基準で評価する．

(4) 本時の展開

時間	活動内容	教師の支援
5	・ゲームの説明を受ける．「あてっこゲーム」 ・ゲームの模擬例を見る． ・グループ分けをし，挑戦者（シェイピングされる人）を決める．	・ゲームの説明をする． ・ゲームの模範例を示す．
15	・挑戦者は廊下に出て待機する． ・残ったグループの人は，問題と回答を知る．（問題文は別紙の通り） ・挑戦者は教室に入り，挑戦者が一度問題文の全文を音読した後，ゲームを開始する． ・答え合わせをする．	・問題と回答をグループの人に提示する． ・各班に授業者が介入し，シェイピングをする側としてゲームに参加する． ・正解に当たる箇所を示し，正しい答えを伝える．
5	・まとめ ・シェイピングについて理解する．	・図表を用いてシェイピングの説明をし，日常的に使える例を示す．

[あてっこゲームのルール]

挑戦者と代表者を決める．（今回の場合，代表者を教師がつとめた）

挑戦者は別室へ移動し，その間に挑戦者以外のグループメンバーは問題と回答を知る．

挑戦者は教室へ戻り，問題文を音読する．

代表者は，挑戦者が正解に近づいたときに合図（ここでは拍手）を与え，それを手がかりに挑戦者は的を絞っていく．

挑戦者が正解にたどり着いたら，グループ全員で拍手する．

[あてっこゲームの文章]

「今日、猫の世話をしました。猫の名前はかなこです。今日のかなこはおいしそうだった。」

→「おいしそうだった」を、ですます調の「おいしそうでした」に直す。

挑戦者以外のグループメンバーはシェイピングの過程を観察し、挑戦者が回答にたどり着いたときのみ拍手する。

[シェイピングで用いる文章の修正]

本文最後意から三行目の「お聞かせいただければ」を、「お聞かせくだされば」に修正する。「お聞かせいただければ」の場合、「聞かせ」の行為の方向は先生から生徒へとなっており、主体は先生であるが、「いただく」は“生徒が”先生からいただくという意味なので、主体は生徒になっている。したがって、前半と後半で主体が異なるので誤りとなる。「お聞かせくだされば」は、「聞かせ」も「くださる」も行為の方向は先生から生徒へとなっており、主体は一貫して先生であるため正しい敬語の使い方といえる。

[シェイピングについての説明]

「シェイピングとは、難しい行動を新しく身に付けるときに使われる方法である。こうなりたいという行動(目標)にたどり着くまでを細かく段階分けし、簡単なところから複雑なところまでを順にたどり、少しずつ基準を厳しくしながら目標に近づけていく。各段階で基準に達成したら褒美や合図のベルなどで達成できたことを示し、次の段階に進む。

今回のゲームの例を使って説明すると、グループの代表がシェイピングをされる人にあたる。たとえば代表者が問題を解くときに、最初に誤っているところはどこか(範囲の限定：このへんかな？という目星)に気づいたら、第一段階達成となり、授業者が拍手をする。そのときもし違う段落を答えたら、基準を一つ下げてもう一度最初から読み直してもらう。徐々にターゲットはどの敬語かを見つけ、正しい敬語に直すというところまでつけていく。

これの応用として、たとえば難しい計算問題で答えを間違えたとき、式、計算ミス、考え方というふうに段階分けし、が合っていたらがないかを確認し、それも確認でき、まだ答えが合わなかったらの考え方をもう一度検討してみる、という方法をとることもできる。このやり方を知っていれば、誰かにシェイピングしてもらわなくてもできるので、自分の勉強にも生かせるでしょう。」

< 参考文献 >

村松邦彦(発行者) 2004 主婦の友ベストBOOKS 短い手紙とはがき・カード・一筆箋
主婦の友社

菊池康人 1996 敬語再入門 丸善ライブラリー