

仙台大学通信教育指導室メールマガジン 第39号

通信教育指導室から、こんにちは。
さて今回は、安藤学級の第3の扉の「連想ゲーム」の登場です。
「話す力」や「聞く力」が日に日に伸びていくのが目に見えるようです。



安藤英明先生

第3の扉 連想ゲームで語彙を増やそう

◆ 絵を見て思いつく言葉

第3の扉を開きます。第3の扉のねらいは、

- ① 語彙を増やすこと
- ② 考えや意見に間違いはないと認識すること
- ③ さらに聞く力を伸ばすこと

の3つです。

語彙が増えると言い換えができるようになり、発表がエンドレスでできるようになります。そのためのゲームは「連想ゲーム」をベースにします。

まず、右下のような絵を見せます。その絵を見て思い浮かんだ言葉を、手拍子を入れながら発表していきます。

「おいしい」「お弁当」「楽しい」「うきうき」「旅行」「家族」「景色」「行事」「遠足」……

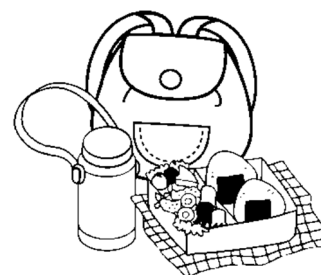
(手拍子) パンパン → (Aさん) 「おいしい」

→ (手拍子) パンパン → (Bさん) 「お弁当」

→ (手拍子) パンパン → (Cさん) 「楽しい」

→ (手拍子) パンパン → (Dさん) 「うきうき」

……という形で続けます。



◆ 「考え」や「意見」には間違いはない

このゲームでいちばん大事なのは、すべての答えを肯定することです。どんな回答でも、連想したことに間違いはないので「へえ、そういう考えもあるんだね」という姿勢で受け止めます。ここで「考え」や「意見」に間違いはないということを徹底します。こうすれば、子どもたちは安心して発表できるようになります。

ふだんから、「人を冷やかさない」ことを徹底していると、子どもたちも失敗や間違いを恐れませんが、周りもそれを温かく受け入れる土壌が培われます。

◆ 連想ゲームのバージョンアップで「聞く」訓練

さて、発表に「聞く」訓練をプラスします。同じように連想ゲームのまま、前の人が出たことを自分の発表の前に入れてリレーするのです。

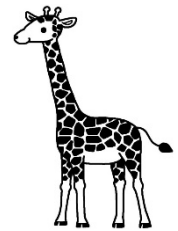
- (手拍子) パンパン → (Aさん) 「おいしい」
- (手拍子) パンパン → (Bさん) 「おいしい」「お弁当」
- (手拍子) パンパン → (Cさん) 「おいしい」「お弁当」「楽しい」
- (手拍子) パンパン → (Dさん) 「おいしい」「お弁当」「楽しい」「うきうき」

だんだん難易度が上がってきますね。こうすると、前の人たちがどんな発言をしたか覚えていなくてはいけなくなります。必然的に、人の話を集中して聞く姿勢が生まれます。

◆ 「～といえば」で、意見をつなぐ

もうひとつバリエーションを紹介します。「～といえば」でリレーをつなぐゲームです。例を見てみましょう。

- (手拍子) パンパン → (教 師) 「動物」
- (手拍子) パンパン → (Aさん) 「動物といえばキリン」
- (手拍子) パンパン → (Bさん) 「キリンといえば首」
- (手拍子) パンパン → (Cさん) 「首といえば首飾り」……



クラス全員で1周できるととても盛り上がります。もちろんつまずいてしまう子もいますから、これも1回はパスを認めるようにします。

第3の扉のゲームは、家庭で簡単にできます。お父さん、お母さん、子どもの3人でやってもいいですし、兄弟がいればもっと複雑で楽しいものになるでしょう。2人でやっても結構白熱します。

◆ 手拍子を、「うなずき」へ変化させる

ゲームの手拍子部分を「うなずき」に変えていきます。「パンパン」の代わりに「うんうん」を入れるのです。

授業では、手拍子を入れる感覚で徐々に「うなずき」を入れる練習をします。

うなずきはとても重要です。うなずきがあれば、「しっかり聞いてくれている」「理解してもらえている」という安心感が持てます。うなずきながら人の話を聞くことは、社会人になってからの「生きて働く力」にもなるのです。