

はばたき学習から考える探究的な学びのデザイン

今年度のはばたき学習は、2回の公開研究協議会で3つの授業を提示していただいた。日々の授業の延長上にある公開研とはいえ、単元のデザインから指導案作成、授業実践と、関係の先生方にとっては大変な労力だったと感じる。ご尽力に敬意を表したい。また、中央教育事務所の安保朋子先生、澤木美穂子先生からは、事前検討会から当日も含めて、的確な指導助言を下さり、たくさんの学びをいただいた。この場を借りてお礼申し上げたい。

さて本稿では、提案された3つの授業実践に基づきながら、探究的な学びのデザインについて3つの問いから考えていきたい。例によって、昨年度版から継続して同じ視点から考えてみる。

(1) 総合的な学習の時間ならではの「わくわく」が感じられる学びだったか

昨年度版では、探究的な学びの「わくわく」について、獲得させたい概念にたどりつく道の多様性が担保されていることが重要、という趣旨のことを書いた。児童から見たとき、あらかじめ設定された道をたどるのではなく、どう展開していくかわからない、そしてそれを自律的に決めることもできるというわくわくである。6年生の実践は、150周年事業として「何をやっても良い」というところから、自分たちで取り組みたいことを自由に出し合い、しかし理想を語るだけではなく実現できる形を共同で模索していく子どもたちの姿があった。総合の学習においては、個々の子どもが探究したいテーマを設定し、それを追究していくという個人探究的な学びも多く見られるようになった。そうした中で、協働的な学びとどう両立するかという点が課題になる。6年生の実践の中では、授業者がその点に特に配慮していたように感じた。自分自身が追究したいことだけにフォーカスさせるのではなく、他の人は何をやっているのかを、お互いに自然に感じ取り、関心を持てるように目配りしていたことが印象的だった。

(2) 学習課題、テーマへ迫ることを促す「仕掛け」は学習効果をもたらしていたか

「仕掛け」として、4年生の実践ではチャートを思考ツールとして用いていた。児童が自分自身の感覚を表現するのに用いられ、また黒板上には大きなチャート上に付箋紙を貼り付けることによって、他の児童の考えていることが視覚的につかめるようになっていた。5年生の実践ではポピュラーなボードゲームを参考に、ゲームを遊びながら、働くことの意味や意義に迫る仕掛けになっていた。〇〇について考えてみましょう、自分の考えを書いてみましょうというにとどまらず、子どもたちの思考を表現しやすくする仕掛けが練られていた。若干練りすぎていて、子どもたちにとって難しくなった面も感じたが、子どもたちの多様な考え方を認め、お互いにその違いを認識しながら学びを進められたのは間違いない。その際には、「ズレ」がキーワードとなっていた。仲間との考え方のズレ、価値観のズレ、理想と現実のズレ。ズレは摩擦にもつながる可能性があるが、それを恐れず、子どもたちが多面的な思考をする契機になっていた。

またどの学年も、本物の学びの場を準備することが重要な仕掛けになっていた。実体験やおとなとのコミュニケーションの経験がもとになって、それぞれの課題へと迫っていく姿が見られた。こうした学びの場の準備はとても労力のかかるものであるが、子どもたちが実感を持ちながら概念を獲得することにつながる貴重な場になっているのだろう。

(3) 子どもたちは自らの学びにおける「行為の中の省察」を行っていたか

限られた授業時間の中ではあるが、子どもたちの内面にいろいろな思考が湧いてくるように仕向けたい。また、そのような思考にひたる時間を確保したい。そういう意味でも、どのような振り返り、省察をするかが重要になる。省察の際に、子どもたちにどのような問いかけをしているだろうか。子どもたちが自らの探究のプロセスそのものに焦点を当てた省察をすることで、探究的な学びの力がいっそう蓄えられていくのだろうと感じる。

探究的な学びのデザインにおいても、到達目標に基づいてルーブリックを持つておくことは重要であり、そこに到達させるための環境づくり、周到的な準備が求められる。その一方で、想定していた子どもの姿におさまりきらないようなクリエイティブな発想、思考が出てくることも、探究的な学びを進める貴重なトリガーになる。現在附属小学校では、指導案作成の中で、教師から見て「都合が悪い」ともいえる子どもの反応も想定し、教師の意思決定のレパートリーを豊富にすることに取り組まれている。想定外の子どもの反応をポジティブに受けとめ、その後の授業展開に積極的に生かしていきたい。そうした授業を実践していくため、周到的な準備がありながら、それに固執しすぎない柔軟性、さらには授業展開そのものを省察する力が必要になると考える。