

グループ活動の在り方

1. 今回の研究テーマについて

今回の授業について述べる前に、今回の研究テーマについての疑義を2点述べたい。

まず1点目は、“自律”と“没頭”の関連についてである。附属小学校では、“自律”に関わる研究は久しく、様々な観点から取り組んできた極めて重要な研究テーマである。そして、その自律的学習者は、“忘我”的学習者ではない。自分で課題を見いだし、その解決の手立てをプランニングし、そして探究し、検証し、さらにそれを省察する。その学習活動は、自己の学習活動に対する自省であり、自己の学習行為を客観化する意味でメタ思考が必要とされる。一方で、“没頭”的学習活動は、まさに“忘我”である。目の前の学習活動に集中し、我を忘れて没入して取り組む学習活動である。この相対する自律的学習活動と没頭の学習活動の矛盾をどう関連付けるのか不明瞭で、明示されたい。

次に2点目は、そうした児童の学習活動の在り様を中軸に据える研究なのか、それともメインタイトルに「授業デザイン」、サブタイトルに「単元開発」と明示されている通り、授業者側を中軸に据えた研究なのかの点である。授業をデザインし、単元を開発するのは、紛れもなく授業者である。であれば、どんな問題意識をもって、どんな工夫・アイデアで授業をデザインしたのか、単元を開発したのかをまず明示しなければならない。すなわち、それは内容構成論に関わるものである。授業実践に対する研究理論には、基本的に目的論、内容構成論（カリキュラム論）、教材論、方法論（メソッド論）の視点があるが、「授業デザイン」「単元開発」は、まさに内容構成論に関わるものである。タイトルを字面通りに受け止めれば、授業者側の視点を中軸に据えた研究である。であるならば、授業者の内容構成上の仮説的思考をより明確に示されたい。

2. 工夫されていた点

今回の授業では、協働的学習、すなわちグループ活動が中心であった。そして、実際の授業では、結果的にどのグループも授業のコンテキストから最後までそれず、それこそ“没頭”していたのか、“集中”していたのか、活発な学習活動を展開していた。そして、そこに

は4つの“しかけ”があったと考えられる。

まず1点目は、なによりも“カルタ”というゲーミング的手法を取り入れた事である。授業者は昨年の実践においても、こうしたゲーミングの手法を取り入れた授業を提案していたが、今回もそうであった。授業者によれば、この4年生の児童たちは、あまり社会科が好きではないという。そうした子どもたちの「学びに向かう力」を喚起するため、ゲーミングの手法を取り入れたのだが、それがうまく機能したということであろう。

次に2点目は、そうした“カルタ”を作り上げるといったゴールが明確に示されていた点である。今回の授業は、「カルタの見直し」を中心とした学習活動であった。しかし、その見直しは、最終的には自分たちの納得するカルタを完成させるという最終ゴールに向けての活動である。そうした、活動の着地点が明示されていた。

次に3点目は、そうした「カルタの見直し」活動を分かりやすく進めるためのツール、すなわちワークシートが工夫されていた点である。縦軸に災害の事前、事中、事後を分かりやすく色分けして配置し、さらに横軸の右の端には論拠を示す欄も設けてあった。こうしたワークシートは、グループ活動を容易にする思考ツールであり、また議論のツールであった。すなわち、協働的学習活動のツールとして機能していた。

そして、最後の4点目は、グループ活動への授業者の介入である。これは、注意喚起や修正である。今回の授業では、子どもたちのグループ活動の最中に、中断して計5回の介入があった。1回目は不明瞭な“問い”があるので注意する事、2回目は他のグループにも聞いてもよい事、3回目はカルタの枚数には制限は設けない事、4回目はライフの決め方の確認、5回目は家族へのインタビューを活かす事である。授業者は、グループに活動を丸投げするのではなく、常にグループ活動を見守り、その都度子どもたちの“つまづき”を全体に明示し、活動を刺激したり修正を促したりしていたのである。ただし、5回の介入の回数については、賛否があるところであろう。

3. 実践によって見えてきた課題

まず1点目は、導入がなく、いきなり「学習課題」を提示した事である。秋田県や附属学校園の実践で培われてきた“探究型”の授業では導入は重視され、この導入から子ども達自身による学習課題の設定、個人の予想、グループ活動での探究、全体の共有化とった流れになるのがスタンダードである。しかし、今回の授業の場合は、導入がほぼなく、いきなり学習課題が提示されたのである。しかし、授業後に授業者に伺うと、これには理由あ

り、前時の学習において既に本時の前提となる学習活動が実施されており、それを受けての本時であるとの事であった。であるならば、前述の「1. 今回の研究テーマについて」の2点目で述べた通り、内容構成上の工夫を示すべきであった。本時の構成は、まさに授業者自身の授業デザイン、単元開発の工夫により構成されたものである。であれば、協議のためにも、そのアイデアを示した方がよい。

次に2点目は、「見直しのポイント」を授業者が先に示した点である。これは、昨年の実践でも見受けられた点であった。授業者側が、「この点に気を付けて見直しなさい」とポイントを示してしまうのか、それとも学習者自身が考えて、どの点に気を付けて見直せばよいのかを現出するのかは大きな違いである。子ども自身のエージェンシーを考慮すれば、当然子ども自身による現出が望ましいであろう。この点も、授業後に授業者に確認したところ、前時までの学習活動で、実際に子ども達自身で見直しのポイントを考える学習活動を展開していたという。ただし、それを3点に整理したのは授業者であり、それを本時で示したのだということであった。こうした進め方も参観者に議論していただきたい点である。

最後の3点目は、グループ活動の進め方についてである。これに関して3点ある。1点目は、授業者がした①～③のポイントによる確認作業である。本時では、実際の子どもたちのグループ活動では、必ずしもこの①～③全てのポイントで見直しが行われておらず、グループ毎にばらばらであった。例えば、活動を順に①～③と進めるように授業者自身がグループ活動をコントロールする進め方もあった。2点目は、誰が採用不採用を決定するのかである。あるグループでは、意見の強い子が判断しており、他のグループでは、2人ずつに分かれてそれぞれで判断したりと、これもまたグループ毎にばらばらであった。ばらばらのまゝがよいのか、それともどのグループも統一した方がよいのか、これもまた賛否があるところであろう。そして3点目は、ポイントの付け方である。あるグループでは、みんなが知らない情報の場合が最もポイントが高く、誰かが知っていればその人数に合わせてポイントを下げる方法を取っていた。いずれにしても、これもグループ毎に統一されているわけではなかった。これについても、進め方に賛否があるところであろう。

いずれにしても、多くの意見が出るのは、研究授業としてはそれだけ問題提起性があったという証である。そうした授業を提起していただいた授業者に感謝申し上げたい。

「命が助かる『たすカルタ』で伝えたい―地震災害からくらしを守る―」について

1. 授業について

本実践は石田教諭による社会科授業であり、カルタづくりを通して地震災害からくらしを守る行動を学び、それを大人や社会へ伝えることを主眼とした取り組みである。本授業を評価する上で重要なのは、活動の新しさそのものではなく、「授業づくりのデザイン」という観点である。注目する点としては、学習者が自ら学びを動かしていく構造が意図的に設計されている。授業者は授業デザインの視点を三点に整理しており、子どもたちの行動や参加の質の向上をどのように生み出すかという設計思想に関わっている。特に、本実践では「カルタ」という他者に伝えるための道具を媒介としている点が提案性の高いものになった。

2. ゲーミフィケーションと授業デザイン

ゲーミフィケーションはこれまでの単なるゲーム作りではなく、単に遊びの道具を制作する活動ではない。ゲームを作る行為は、そのルールや構造を通して他者の行動や思考に影響を与える装置である。いわば他者の思考を想定し、他者の行動を動かす構造を設計する営みである。したがって「たすカルタ」は、災害対策の知識を整理する活動にとどまらず、「(手札作りを通して)相手にどう伝わるか」「どうすれば、防災行動につながるか」を考える契機となる。この点において、本実践は社会科の原点である「人を助ける」「くらしを守る」という公共的価値を、ゲームという形式を通して社会に開こうとする試みであると言える。

さらに、本実践が教室内に閉じない設計になっている点も見逃せない。授業後、子どもたちが家庭に持ち帰り、家族に活動内容を伝えることが想定されている。これは結果として、教室での学びが家庭や地域へと波及する可能性を内包している。意図の自覚の程度にかかわらず、本実践は学習成果を社会に開く構造を持っており、そこに授業デザイン上の大きな意味がある。

3. 今後の授業研究への期待

一方で、今後の課題点も指摘したい。それは単元のゴール設定である。公開研究授業という性格もあり、社会科としてどの到達点を明確にするのかは難しい問題である。また、本実践は他教科との連携可能性を大きく含んでいる。図画工作科との連携により視覚的表現の質を高めること、国語科との連携により「伝える言葉」の精度を高めること、算数科との連携により得点配分やルール設計を論理的に検討することなど、多面的な展開が考えられる。小学校でいわれるところの「合科的」な視点を取り入れることで、活動はより深まりうる。ただしそのためには教科間の意図的な協働が不可欠であり、実践上の難しさも伴う。ぜひ、他教科とのコラボも検討していただいて、学びの深まりと同時に広がりも提示していただくとより提案性が高いものになるのではないかと考えた。

4. 社会参加の視点で考える

最後に、本実践を社会参加の観点から考えたい。子どもの社会参加論として知られるロジャー・ハートの「参加のはしご」モデルは、子どもが大人の活動へ巻き込まれる段階から、やがて大人と共に意思決定する段階へと発展することを示唆している。本実践は、子どもが自ら学んだ内容を大人に伝え、働きかける構造を持つ点で、参加の質を高め、大人との意思決定を図ることをめざしている。いきなり子どもと大人の共同意思決定に至ることは難しいが、家庭へ持ち帰る設計によって、子どもが大人へ働きかける第一歩となりうる。その点が評価をされるポイントになるであろう。本提案の価値は、参加型活動の形式そのものではなく、「学びを社会へ接続する構造を意図的に設計している点」であろう。カルタという身近なあそびを用いながら、思考と行動を公共空間へ展開しようとする授業デザインは、社会科における自立した学習者像を具体化する一つの提案をいただいたと言える。

「調べよう 秋田市のうつりかわり～タイムトラベルすごろくを作ろう～」について

1. 授業について

山崎教諭の実践「調べよう 秋田市のうつりかわり～タイムトラベルすごろくを作ろう～」についてのコメントである。本単元は秋田市の過去・現在・未来を題材とした探究的学習と位置づけることができ、学校全体の研究目標である「自律した学習者」の育成に正面から向き合った授業であった。

2. 授業の良かった点

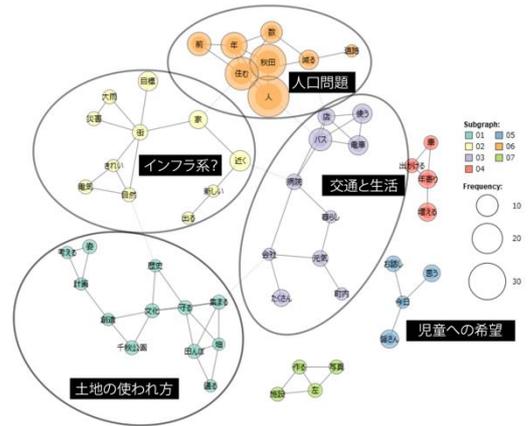
第一は、自律した学習者を育てるという研究課題に対し、構造的な工夫をもって応答している点である。今回の授業目標を「秋田市の未来を考える」に定め、自分たちがこれから生きていく社会を題材としたことで、学習内容を「自分ごと」として捉えやすくしている。また、市役所職員を外部講師として招き、社会の現実との接点を設けたことは、社会参加の視点をもたせる試みとして意義深い。問いを与えるのではなく、自ら問いを見出し、社会と結びつけて考えようとする授業構成は、自己調整的な学びを志向した授業デザインとして評価できる。

第二に、すごろく制作という活動の設定理由である。ゲームを「遊び」としてではなく、「構造化された表現活動」として位置づけている点に本実践の工夫がある。カードに得点を設定することは、何を価値あるものとするかを児童が判断すること（社会的な出来事の価値付け・意味づけ）を意味する。得点付けの設定には価値判断と理由づけを不可避にするため、他者との話し合いを通してその妥当性が揺さぶられる。個人作業では到達しにくい対話的・協働的な学びが成立していた点は、ゲームという形式を有効に活用した成果といえるだろう。

第三に、これまでの丁寧な学習の積み重ねが、本時の学びを支えていた点である。明治から令和に至る秋田市の変化を時系列で理解してきた過程が教室内に掲示され、そのことが可視化されることによって、未来を考える活動が過去の理解の上に位置づいていた。

3. 今後の課題

いくつかの検討課題も見えてきた。第一に、自律した学習者をどのように評価し、どのように外部に共有するかという点である。成果物は参観者にも見えるが、授業者が看取っている学びの過程や内面的変容は伝わりにくい。自己調整的な学習を評価する視点や方法をどのように示すのかは、研究実践としての提案性を高めるうえで重要な論点である。



第二に、外部講師との連携の焦点化である。講話内容・話し方などは小学生に十分に配慮されたものであったが、会話分析を見てみると、児童にとって「何を観点として聞くのか」が十分に明確であったかについては検討の余地がある（右図が講話内容の共起ネットワーク：加納作成）。外部講師との間に授業目標との関係をより明確に共有し、聞く視点や記録の取り方を事前に設計することによって、その後の学習活動との接続がより強まる可能性があったのではないかと考える。

第三に、今回の学習の「その先」をどのように構想するかという点である。すごろく制作を通して構想した未来像を、誰に伝えるのか。保護者や地域社会との関わりを含め、学びを社会にどう返すのかという視点は、公共的な意味づけをもたせるうえで重要である。学びを教室内で完結させない設計が求められるのであろう。

4. まとめ

本実践は丁寧な準備と児童への細やかな看取りに支えられた提案性の高い授業であった。自律した学習者の育成という研究テーマに対し、具体的な形で応答しようとする意欲的な試みであったといえる。今後は、学習評価の在り方、外部講師との連携の焦点化、そして学びの社会的接続の構想をさらに検討することで、授業デザインの提案性は一層高まるであろう。