

# 気づきから実践まで繋げる 21 世紀型心の教育法

問題予防力を高めるための ICT 機器の効果的活用による自己学習・双方向型授業展開

山 名 和 樹 (聖徳学園中学・高等学校)

## 始めに

筆者が本校に赴任してから、「心の授業」は生徒間での問題発生を事前に予防出来るものとして力を入れてきた。数年前から、ICT 機器を心の教育に活用できないかと模索し始め、昨年度からタブレット端末 (iPad) の活用を始めた。本稿では、ICT 機器を道徳教育に活用する意味、21 世紀型教育の本質、2015 年 1 月 30 日に行った、研究発表授業の様子について論述する。それに加え、本取り組みにおいて活用した、道徳授業での生徒達への評価方法の紹介、今後の課題についても記述する。

## ICT を活用する意味

ICT 機器を活用するにあたり、まず考えたことは、「どうして使うのか。」である。文部科学省ホームページ「教育の情報化に関する手引」検討素案によると、ICT を活用して授業を行った教師の 98% が「関心・意欲・態度」でその効果を認めた (文部科学省, 2015, a)。また、楽しく学習できるという、学習に対する積極性の面においてもその効果が認められている (文部科学省, 2015, a)。つまり、それを活用することは、生徒達の潜在的な学習意欲を引き出すことに繋がり、また、教科への苦手意識等の感覚的問題を乗り越える一助になり得るのである。本研究では授業の中にある隙間時間を短縮する目的でタブレット端末 (iPad) を効果的活用を目指した。例えば、グループ活動を実施する場合、グループを形成する為の移動であったり、プリント配布時に、生徒達はただ待っているといった非生産的な時間がある。授業回数の少ない道徳では、それらの時間をどれだけ短縮できるかは極めて重要な問題である。

道徳授業の場合、学習した内容が実生活に生かされてこそ、始めて完成と言える。文部科学省でも、道徳授業で得たことを、実際の行動に生かすことを推奨している (文部科学省, 2015, b)。しかし、授業は指定された時間、場所で行われるものであるから、そこから一歩外に出た世界と繋がるということに関して、なかなかイメージを持ちにくい。そうした状況の中で、本研究助言指導者である、尚美学園大学 小泉力一教授の「ICT 機器は時間と場所の境界を超えることができる」という言葉通り、それを活用することにより、授業内で習得した学習内容を実践へと結びつける接着剤のような役割を果たすことが期待出来るのである。

道徳教育とは本来、社会科を始めとした、各教科の学習内容に付与するものとしての指導が行われるべきであるが、それによる効果的な教育が行われることが難しかったため、特設時間となった経緯がある。しかし、特設時間としての道徳指導手法として、明記された 7 つの項目の内「教師による説話」があり (生野金三, 2009, P.82)、学生自身の力による価値の探求についての明記が無い等、旧来の物と現在文部科学省が推奨している自ら考える力の育成 (文部科学省 2015, b) とは矛盾がある。そのため、現在でも道徳教育は「決められた方向性と価値観があり、授業はそれを伝える場。」とする流れが根強い。当然ながら、社会人への成長過程にある中高生には、社会のルール等、骨格となる部分は説話しなければならないが、道徳的価値観というものは、考え、経験を積み重ねていくことにより、磨き上げられていくものである。その論理から述べると、学級という数十名の異なる視点と価値観、経験が一同に会する授業では、自身が今持つ価値観に対して疑問を生じさせ、新しい価値観の発見を推進していく場とすることが本来の姿と言える。

ICT 機器の活用の他、今回の研究では「知識構成型ジグソー法」という授業方法の応用的な活用も試みた。ジグソー法は東京大学大学発教育支援コンソーシアム推進機構 (CoREF) が開発した、グルー

ブ協調学習手法である (CoREF、2015)。ジグソー法での学習は①エキスパート活動、②ジグソー活動、③クロストーク活動の3つのパートで構成されている。①エキスパート活動では、各グループの成員が割り当てられた、ある分野のエキスパート (専門家) になることを求められる。②ジグソー活動では、各分野のエキスパートが集結し、主となる質問への答えを出す。③クロストークでは、それぞれのグループが発表を行うことにより、各グループが発見した知識の全体への共有が可能となり、さらなる知識の探求と発見を目指す活動である。これらの活動を通し、生徒達は1つの物事に対して多角的な面から考察し、議論する力が身につくのである。この概念は、筆者が共感する道徳的実践力「児童生徒が道徳的価値を自覚し、様々な場面や状況において、道徳的価値を実現するための適切な行為を主体的に選択し、実践することができるような内面的資質」(鹿児島県総合教育センター,2008,P1)の向上を具体化する手法として、以前より注目していた。また、エキスパート活動という考え方は割り当てられた生徒一人一人に、「学習内容を他者に伝える立場になる」という責任感を芽生えさせるものであり、自立心の向上へと結びつくものとしても、その効果に期待している。

## 21世紀型授業とは？

グループ学習と ICT の枠組みに当てはめれば、21世紀型の教育は完成できるのか。それもまた異なる。21世紀型の真の目的は「発見」にあると考える。新しい知識、新しい価値観、それらの発見に出会える瞬間を家庭学習、授業の中で出来るだけ多く提供することにより、生徒一人一人の心に感動を生むのではないか。発見により感動を得た生徒は、学習したことを使おうとする。そのPDCAサイクル的循環が生まれることが21世紀型教育の目指すところであろう。PDCAサイクルとは、計画、実行、評価、改善のサイクルが循環することにより、プログラムの改善と質の向上に結びつくという考え方である (情報処理推進機構,2015)。このサイクルを円滑に循環させるためには「楽しい」という感覚が必要不可欠である。新しい知識と価値観を引き出すためには、授業の枠を超えた、物事に対する探求心と継続的思考が必要となる。主要教科とは異なり、道徳授業が実施される回数は限られている。すなわち、授業だけでは学習効果を最大限に高め、新しい価値観の発見へと結びつけるのは困難と言える。反転学習の観点から、「それでは、宿題を。」ということになるのだが、成績のつかない授業に対して、積極的に宿題に取り組む可能性は残念ながら非常に低い。反転学習に対し、生徒達の意識をどのようにして前向きにするか、そのヒントに「楽しさ」があると考えられる。それが楽しいと感じるのであれば、生徒達は進んで課題に取り組むはずである (下田,2007,P2)。そして、十分な家庭学習が行われることにより、1回の授業の質が向上するのである (教育新聞,2014)。それでは、一体どのような宿題が効果的であろうか。例えば、生徒達が一番興味を持つのは、自分の身近な先生や生徒が出演しているビデオであるという話がある。その心理を応用し、先生や生徒が出演する映像等を効果的に活用したり、アニメ・漫画等、生徒達の興味関心のあるものから課題探求に発展的に結びついていくようなものが良いのではないかと推測している。

## 実践報告

1月30日、日本私学教育研究所委託研究発表会を本校にて開催した。対象は中学1年3組、男子16名、女子7名、合計23名。テーマは「友達とは？」全3回の授業と2回の家庭学習で構成した。1回目の授業では家庭学習支援アプリケーションソフト (以下アプリ) として、Edmodo (エドモド) を活用するため、その使い方について説明をした。Edmodoはインターネット上で課題を提出したり、教員への質問や意見交換をインターネット環境があるところであれば、何時でも自由に行える。この機能を活用し、「このクラスの友達関係をどう思いますか？」という質問をEdmodo上で実施し、本授業内で回答させた。その結果、「男女の仲はあまり良くないが全体的に良好である。」という回答が目立った。

2回目の授業では、4～5人で構成するグループを5つ作り、その中で、「自分たちの友達が持っている3つのスキル」を考えさせた。これは、友達という客観的視点を持つことにより、自ら身につけなければならないスキルを考えさせるための逆説的手法である。各グループにはプリントに自分達の

考えを記述させた後、アプリ、**Pingpong**を利用して課題を提出させた。**Pingpong**は2択、4択、5択式の簡易なアンケートや意見を書き込み、教師側へ送るという機能を持つアプリである。即座に生徒達の意見集約ができるため、グループ内の意見交換を活性化させる補助になり、またクラス全体の意見共有も行うことができる。21世紀型授業の基盤とされる協働学習において、その円滑な運用を補助するツールとして最適なアプリである。本授業では、友達に必要な3つのスキルの意見を集約し、電子黒板に投影した。様々な意見が出されたが、最終的に「思ったことを伝えるスキル」「相談を受けるスキル」「友達と協力するスキル」に落ち着いた。

家庭学習1では、**Edmodo**上で生徒たちを6つのグループに教員が割り当てを行い、割り当てられたグループに課せられたスキルの習得活動とその報告を行うよう指示した。これはジグソー法のエキスパート活動に当たる部分である。ログインの仕方がわからない等の問題が起きたが、中学1年生というICT操作に関してまだ未熟と言える生徒達だが、そのほとんどは概ね課題をオンライン上で提出することが出来たのは、今後オンラインを活用した反転学習を展開していく上で朗報と言えるだろう。

3回目の授業では、家庭学習1で行ったエキスパート活動の成果をグループ内で共有した。そして、各グループ、共有したスキル取得活動の中で最も効果が高いと感じたものを選び、**Pingpong**を通して電子黒板に投影した。これはジグソー活動の1つと位置付けている。本来、ジグソー活動では、幾つかの異なる知識を身につけたエキスパートが集まり、1つのグループを形成し課題に対して回答を行う。この方法が優れている点は、1つの問題に対してエキスパート達が身につけた知恵を結集し、難問に立ち向かう「協働」の構図が生まれることにある(**CoREF,2015**)。しかし、1つの問題点として、グループ結成のために、離席、着席という動作を入れなければならないので、次の学習活動を始めるまでに時間がかかる。このような理由から、今回クラス全体を1つの大きなグループと定義しジグソー活動を実施した。

家庭学習2では、生徒達に授業中に提示されたスキルの習得方法を参考に、3つのスキルを習得する活動を各自で行い、その報告をするよう指示した。また、生徒一人一人がスキルを身につけることにより、クラス内でどのような変化が起きたのかについても報告するよう求めた。ここでは、「クラスの仲が以前より良くなったと感じる」「あまり変わっていないように思う」という2つの意見に概ね分かれた。クラス一人一人が課題を意識することにより、客観的な視点を持ってクラスを見られるようになること、同時に主体的にクラスの雰囲気作りに参加する意識を培うことを目的とした課題設定である。

4回目の授業は研究発表授業内で行われた。本校教員に加え、外部教育関係者、保護者、計22名が見守る中での授業であったため、普段のような活気は息を潜めたが、それでも各自積極的に授業に参加していた。ここでのテーマは家庭学習2で行った、「クラスがどのように変わったか？」を話し合い、その内容をまとめて**Pingpong**アプリを使って、授業者に送信するというものである。今回は1つの取り組みとして、参観者にも**Pingpong**にログインしてもらい、自分の意見を発言できる機会を提供した。授業はジグソー法で言う、クロストークに当たる。家庭学習2で提示されたように、「以前より仲が良くなった」「あまり変わっていない」の2つに意見が分かれた。議論の中で「今後、良好な友達関係を継続していくためには、しっかりと自分達が発見した3つのスキルを身につけることが大切」「人とのコミュニケーションを密にとっていくことが大切である」「テキストベースでのコミュニケーションは送る前に確認する」等の新しい価値観や考え方が発見される授業となった。筆者は、「普段何気なく過ごし、接している友達関係においても、立ち止まり、考える余裕を持つことが大切であり、それが良好な友達関係を継続することに繋がる。」と伝え授業は終了した。

その後、授業実践による意識変容を測定するため、家庭学習3として、各自に「本授業の結果、クラスの雰囲気はどのように変化したか？」という質問を行った。多くの生徒が「以前より団結力が高まったと思う」と回答していた。それら生徒達が認めているように、家庭学習を効果的に活用することにより、課題に関して考える時間が増え、その結果学習内容の質が高まったものと推測される。

## 評価について

現在、道徳授業に関する評価方法は多くの議論を呼んでいる（文部科学相,2015,c）。今回の授業で活用した Edmodo では、点数による評価が強制的に求められるため、基準は以下の通りとした。「提出期限内に課題が提出できたか。」「要求した文字数を超える記述を達成することができたか。」「決められた体裁に沿った報告ができたか。」尚、記述内容に関しては評価の対象とはしておらず、生徒一人一人に対してコメントを書き込むという形で対応した。決められた体裁に則った報告は実社会でも必要不可欠なスキルである。そこに主眼を置いた点数による評価は、十分可能であると感じた。

## 課題

最後に本研究において明確となった課題について提示したい。まず、授業時間が確保出来ない点である。それぞれの授業の間隔が広く開いてしまうことにより、内容が深まりにくい。「安楽死」の問題を扱った、現在中学3年の授業では、毎週授業時間が確保出来ているので、議論の内容に明らかな変化が見られる。この問題を解決するためには、反転学習効率を高める必要があるのだが、それは次に提示する課題につながる。

今回の研究で反転学習支援アプリとして活用した Edmodo は生徒の保護者も登録ができ、子供の課題提出状況や成績が分かる。保護者には、学校内のシステムを利用し、その登録を促した。その他にも、HR 担任にお願いし、毎日のように宿題提出を促したり、筆者自身が毎朝のようにクラスに行き催促した。それでも、毎回5名程度の生徒が宿題を期限までに提出しなかった。この問題を鑑み、家庭学習の達成率を上げる方法を模索していく必要がある。

最後の問題点として、教師の力量である。20世紀型授業においても同じことが言えるかもしれないが、とりわけ ICT の活用により授業効率が上がり、さらに反転学習により自由な発想を生徒達が発信する機会が増えると、それを処理する教師の力量がより一層問われることとなる。自由な発想を出させた後、どのようにして本来意図していた学びへと繋げていくか。そこには教師の知識量と論理力、柔軟な発想力が必要である。21世紀型授業では、それらの力を持つ生徒を育てようとしているのだから、この問題は旧来の教育の問題点の本質を突いているのかもしれない。

## まとめ

本稿では、平成26年度日本私学教育研究所委託研究の研究成果をまとめた。ICTを活用する意味として、それが持つ「楽しさ」を引き出す力や授業効果の向上等について述べた。次に、21世紀型授業では、学習の中にPDCAサイクルを生み出す必要性があり、反転学習の必要性について紹介した。それに加え2015年1月30日に開催した研究発表会の授業の様子について述べ、道徳授業の評価方法について提案をした。最後に本研究により明らかとなった課題を提起した。

## 引用文献

- 鹿児島県総合教育センター.(2008).「指導資料」.(平成19年5月).  
教育新聞.(2014).2014年4月17日号掲載「家庭学習状況と学力 強い相関関係があるのを証明」.<<http://www.kyobun.co.jp/opinion/20140417.html>> (2015年2月8日)  
下田好行.(2007).「学習意欲向上のための総合的戦略に関する研究 ― 知を活用する力に着目した題材、教材、単元開発の枠組みとその実践 -」.国立教育政策研究所  
生野金三.(2009).「道徳教育の研究～道徳性をめぐって～」.埼玉学園大学紀要第9号.  
情報処理推進機構.(2015).「情報セキュリティマネジメントとPDCAサイクル」  
<<http://www.ipa.go.jp/security/manager/protect/pdca/>>(2015年2月8日).  
文部科学省.(2015).a.「教育の情報化に関する手引」検討素案  
<[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/056/shiryo/attach/1244851.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/056/shiryo/attach/1244851.htm)> (2015年2月8日)  
文部科学省.(2015).b.「道徳教育」<[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/doutoku/](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/doutoku/)> (2015年2月8日)  
文部科学省.(2015).c.「資料2 道徳教育の評価について」  
<[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/049/siryo/attach/1349003.html](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/049/siryo/attach/1349003.html)>(2015年2月9日)  
CoREF.(2015).<<http://coref.u-tokyo.ac.jp>>(2015年2月8日)