

「思考力」の育成についての考察

日野田 昌 士 聖学院中学・高等学校

1. 思考力の定義

勤務校では全校をあげて思考力の育成に取り組んでいる。2011年には21世紀型教育を目指す上で、次のような宣言文を作成した。「20世紀型教育」は、学んできた力を重視していれば、それで社会を維持できたかのように思われる。しかし、社会の矛盾の増幅は、予想を超えた不安を生み出しています。この不安を乗り越えるためには、「何が問題なのか」「何が課題なのか」自ら問いを立て、探求する力が必要です。21世紀の今に起こっている諸問題の解決には、もはや「20世紀型教育」では限界を超えています。「学んだ力」以外に、「学ぶ力」「学ぼうとする力」そして、「共に生きる力」の育成に挑戦する必要があります。」。

勤務校では、学校説明会時に3年前より小学校6年生を対象に「思考力セミナー」を実施している。そのセミナーを作成するプロジェクトチームの議論の中で、思考力とは①物事を分析し、問題を見つけ、自分なりの答えを見出す「問題を発見し、解決する力」、②「言語⇄イメージ」や「一般化⇄具体化」の双方向のやり取りができる「想像力」、③既成概念や先入観にとらわれずに独創的に考え、不可能を可能にしていく力である「創造力」の3つと定義した。

本校ではアクティブラーニング型授業に積極的に取り組んでいる教員が多くいる。本校ではアクティブラーニング型授業を①知識定着型、②学び合い型、③課題解決型に分類しているが、本研究では私が担当する高校2年生の学校設定科目の「現代の社会」（年間80コマ程度）での取り組みをもとに、課題解決型のアクティブラーニング授業を通して思考力の育成について考察していく。

2. 思考力の育成についての前提

(1) ブルームの教育目標の分類を意識する

各授業の構成を考える上で、ブルームの教育目標の分類である、①記憶から正しい情報を呼び出す「知識」、②教材や経験から意味をとらえる「理解」、③手段の利用である「応用」、④情報や概念を各部分に分解して、それぞれの部分の全体への関連性を説明する「分析」、⑤基準・水準に基づいて判断を下す「評価」、⑥部分どうしを組み合わせる新たなものを作り上げる、新しい構成の要素を認識する「創造」、を意識する。

(2) 「学校」の「授業」内で行う

学校行事や部活動などの課外活動ではなく、生徒が多く時間を費やす授業内での取り組みを考察する。1年に数回行われる「イベント」ではなく、「考えること」を習慣化させることを目標とする。

「学校でしかできないことは何か」を常に意識する。学校は予備校・塾ではない。また、自宅で教科書や参考書を見ていけば自分の力だけで取り組めるようなものを題材としない。そのために、一人では取り組むことが難しい課題を設定し、チームで協力をするように促す。チームを支えるために、チームビルディングの授業を行う。グループワークを支えるための仕組みとして、大学生の教育NPO「ROJIE」の

メンバーのサポートを受ける。知識を教授するのではなく、色々なテーマに接しさせ、他の場面でも汎用化できる「考え方」を学ぶ授業を心がける。

(3) 生徒を集中状態に入れるための工夫

1) 「やらされる勉強」から「自分から取り組みたい勉強」への転換。アクティブラーナーの育成。

高校卒業後も学び続けられる学習者の素養を身に着けさせる。小テスト、定期テスト、大学受験がなくとも生徒を惹きつけられるかが大きな課題である。ペーパーテストは生徒の学習のチェック機能としては有効な手段であるが、前述1.のような思考力を測るには不向きである。そのため、ペーパーテストを廃止し、生徒の成果物や思考のプロセスを評価する。

「楽しいこと」を意識する。まずは授業者である教員自身が「楽しい」「面白い」「ワクワクする」「解いてみたい」と思える問い（オーセンティッククエスチョン、ドライビングクエスチョン）・テーマであることにこだわる。授業に対する生徒の固定概念を崩すために、今までの系統学習では知識の積み上げが重視されていたが、まずは生徒が前のめりになるような問いを提示し、その上で必要な知識は何かを生徒自身が考えるような仕掛けをつくっていく（本校ではシャワー効果と呼んでいる）。ただし「楽しい」だけで「学んでいない」状態は学習ではないので、「楽しい」と「学ぶ」が共存するような授業づくりを心掛ける。

2) フレームワーク

「比較・対称」「具体・抽象」「メリット・デメリット」などのフレームを提示する。また、自分達の提案に「ヌケ」「モレ」がないかを、成果物が完成した状態で確認をさせる。「ツッコミ」を入れられずに「共感」を得られるような提案になっているかを「初めて聞く人の視線」に立った状態で確認するように促す。

3) 安心・安全の場の提供

個々人の人格を否定するような言動を慎む、などの授業内のグラドルールの設定。「チョーク&トーク」型に慣れてしまっている生徒の先入観を覆すために、「喋ってよい」「立ち歩いてよい」など、「してはならない」ではなく「してもよい」ことを積極的に提示していく。そのために机の配置・向きやICT機器の活用など学習環境のデザインを意識する。

授業者は生徒を全面的に信頼する。授業がうまくいかない理由を生徒のせいにはしない。授業者は右図（図1）のような「冰山モデル」を意識し、「できないこと」ばかりに目を向けるのではなく、「なぜうまくいかないのか」を考え、適切なアドバイスを行い、内発的動機付けが行われていくような仕掛けを考える。

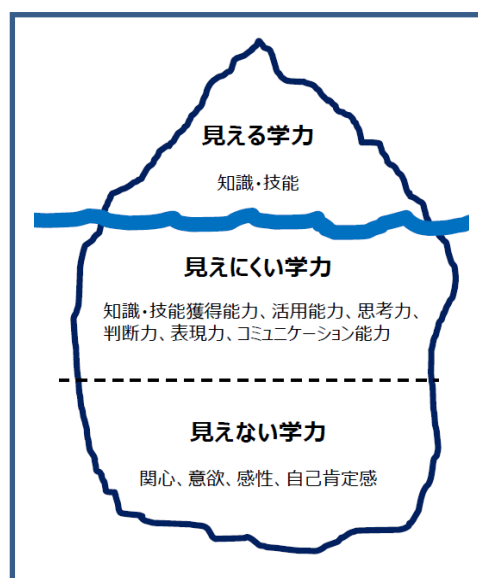


図1

4) 社会と関わっていることを実感させる

外部団体との協働授業を数多く実施する。外部団体との協働授業は1回で終わるものではなく、2～8回の複数回の授業を実施し、生徒の思考が深まるように工夫する。評価について、教員とともに検討する。アウトプットの方法を工夫する。

3. 「現代の社会」での取り組み

(1) 4月の授業

生徒に「この授業は今までとは違う」ということを認識させるために、原則1回で完結する授業を作成した。初回のガイダンスでは「文化祭と定期試験の違いは何か」という問いを設定し、個人ワーク→グループワーク、全体へのシェアを行なった。グループワークでは今後の授業で使用する「ホワイトボードシート」(図2)と「コミュニケーションボード」(図3)を使用した。

その後、「社会で生きていくために必要な力とは」という授業で「日本の教育の良いところと悪いところ」を考え、最終的に「これからの社会で生きていくためにどのような力が必要なのか」をブレインストーミングで出させ、KJ法で分類させた。

次に「ゲームを通して「思考力とは」について考えよう」という授業では、二人一組でラッシュアワーというボードゲームを用い、どのようにすればこのゲームがクリアできるか、を協働して考えさせた。考えを伝えるためのコミュニケーションスキルや論理的に物事を考えるロジカルシンキングの必要性を認識させた。その後、「話し合いのルールを決めよう」という授業では、今後、1学期に一緒に課題に取り組んでいくチームでの自分たちのルールを設定させ、その上で「共通点と相違点」という課題に取り組ませた。

4月の最後には、プレゼンテーションスキルの授業として、「情報の整理と組み立て」と題し、音声言語を意識するために公園内の迷子のアナウンス放送の言葉の順番を考えさせたり、逆に非言語のコミュニケーションツールとしてのボディーラングエージに特化した授業を実施した。また、1年間を通して、教育NPOのROJ Eの2名の大学生がサポートしてくれた(図4)。

(2) 5月～7月の授業

連休明けは、再度チームワークを考える上でレゴを使ったチームビルディングを行なった。自立する高いタワーと長い橋をつくる、という課題にチームで取り組んだ(図5)。

その後、「キャリア甲子園」というビジネスプランコンテストに出品するため、「売れないラーメン屋の原因分析」という授業で4P・3C分析について学習した。その知識を使い、キャリア甲子園で化粧品メーカーから出された「2020年の若者に「清潔」「爽やか」を提供する商品を考えよう」というテ



図2

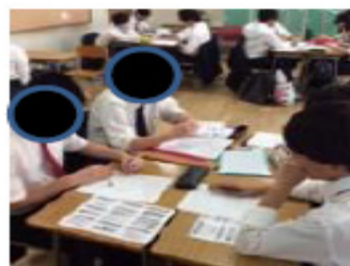


図3



図4



図5



図6

ーマに対して「顧客はだれか」「ニーズは何か」「それを解決するための商品・サービスはどのようなものか」ということを中心に商品提案を行った。結果、決勝ステージに進出するチームがあった（図6）。

また、5月以降は外部団体の方との協働授業も多くなった。証券会社の方と協働し、「新聞広告を作成する」という授業では、自分達の「伝えたいこと」を「どのように伝えるか」をキャッチコピー、ボディコピー、メインビジュアルの組み合わせについて徹底的に考えた。優秀チームは証券会社本社でプレゼンテーションする機会を得た（図7）。

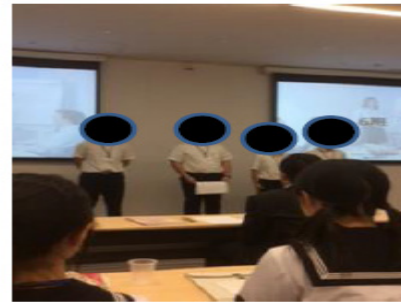


図7

（3）2学期の授業

2学期の授業は、原則、外部団体の方との協働授業で構成した。自分たちの学びが社会と密接に関連していることを実感するためである。

年間を通してサポートしてくれているROJ Eの学生とともに「聖学院近辺の交通上の問題点を解決しよう」というテーマで、地域の交通上の危険箇所を発見し、解決策を練った。アウトプットとして管轄の警察署と区役所の方の前でプレゼンし、講評をいただいた。11月上旬に文化祭が終わり、いよいよ高校2年生は進路選択の時期を迎える。そこで、授業内にキャリア教育の要素を入れるために「働くとは」という授業に北区社会保険労務士会の方々に、「自分とは」という授業に学生の任意団体 Unicul Laboratoryの方々に授業を行っていただいた。Unicul Laboratoryの授業ではピクトグラムを作成する上で、「具体・抽象」という1学期に行ったフレームワークを実際の形に落とし込む形となった。11月下旬には第二東京弁護士会の方々と「民事模擬調停のロールプレイ」という授業を行った。生徒達はそれぞれの役割を演じつつ、自分の意見を主張するだけでなく、相手方の意見も聞き、それぞれの班で納得解をつくっていた。

（4）3学期の授業

3学期は1年間の集大成としてブルームのタキノミーの「創造」に重点を置いた。「おとぎ話をつくろう」の授業では、「おとぎ話とは何か」を定義した上で、チームでおとぎ話を作成し、演じさせた。ドラマエデュケーションの観点から、実際に台本をつくって演じてみると、自分達の伝えたかったことがなかなかうまく伝わらないジレンマに陥っているようであった。その後、公認会計士の方との協働授業や選挙関係のNPOの方々と協働し、「社会とは何か」ということについて考察を深めた。最後は「1年間の「現代の社会」の授業で学んだことをポスターにしてまとめ、伝えよう」という授業で締めくくる予定である。

4. 今後の課題

（1）評価

評価において最も重要なことは被評価者が納得していることである。授業はただ「楽しい」だけでなく、生徒自身が「学んだか」「考えたか」を確認するようなものでなければならない。そのためには評価基準を予め明示しておくことが必要である。生徒が学んだことを実感し、リフレクション機能が働くような評価のしくみを構築していかなければならない。

（2）授業計画の再考

適切なタイムマネジメント、特に効果的なリフレクションのやり方についての研究が必要である。