

子どもたちが「生きる力」を意欲的・主体的に学ぶための学習デザイン

－ 2泊3日の校内合宿教育に於ける実践を通して－

村 上 徹 関西中央高等学校

1. 研究の目的

学習指導要領総則には、「各学校において、児童に生きる力をはぐくむことを目指し」とあり、さらに「課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくむとともに、主体的に学習に取り組む態度を養い、個性を生かす教育の充実に努めなければならない。」としている。生きる力に必要な思考力、判断力、表現力を育成するために、主体的に学ぶ仕掛けを授業内に取り入れる必要がある。

主体的に学ぶ仕掛けというのは、一方的な知識伝達型講義に対したものであると考え、「網羅に合わせた指導」から「活動に合わせた指導」へと替わるべきであると考え。溝上(2015)は「書く・話す・発表するなどの活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴うものが(中略)一方的な知識伝達型受領の「聴く」を乗り越えるために示されている具体的な活動例」であると述べ¹⁾、これがアクティブ・ラーニングであると示している。また、久保田(2012)は、構成主義に基づく学習の必要性の観点から、「学習者は、導管から知識を注ぎ込まれ、心の容器に知識を満たす『受け身な学び手』ではなく、行為を通して環境に働きかけ、その相互作用を通して知識を構成する社会に参加する主体的な学び手と捉えることができ、学びとは参加者になることであり、学び手はコミュニティへの参加のプロセスの中で、周りの人やものとのやり取りをし、即興的に学習を進めていく。」と述べている²⁾。アクティブ・ラーニングの実践については、急速に報告がなされ広まっているように思えるが、実践者によってさまざまなアプローチが行われながらも、まだまだ試行錯誤の段階であるように思われる。研究者は構成主義に基づくアプローチでアクティブ・ラーニングを捉えて授業をデザインし、その効果を見ようと考えた。

2. 研究方法

2.1 研究フィールド

関西中央高等学校において、1泊2日の校内合宿教育(以下合宿教育)が行われており、そこでは平日の夕方から夜にかけての学習時間を使って「生きる力」を身につけるために、1年生はコミュニケーション力(表現力)、2年生はディベート(思考力)、3年生はデザイン思考と判断力を身につけることをテーマに学習活動を行っている。本研究は、この合宿教育をフィールドとする。

2.2 効果の測定

生徒が意欲的・主体的に学び生きる力を習得するための学習環境をデザインし、その効果を検証する。その方法は、学習時間の観察(活動をVTRで保存し解析を図る)、事後アンケートからの分析、合宿教育終了後の感想文などの読み取りから効果の測定を試みる。

3. 実践した授業について

3.1 合宿教育

合宿教育は普段の授業のある日の放課後から夜にかけて3セッションを第一日に行いそのまま校内の宿泊施設に泊まり、翌日も同様に普段の授業のあと、残りの3セッションを行う。3年生は1日目のみとなる。各学年の目標は表1のとおりである。

表1 合宿教育の各学年目標

学年	「生きる力」の育成
1年生	コミュニケーション能力を高める 自己理解と他者理解
2年生	考える力の育成 論理的思考・批判的思考
3年生	「自らの人生の目標」形成 選択の科学・デザイン思考の育成

それぞれの合宿教育は年間予定に組み込まれ、1年生は5月、2年生は9月、3年生は6月に実施した。

3.2 1年生（コミュニケーション力）

1年生の合宿教育での6回の活動内容を表2に示す。

表2 1年生の活動内容

活動	時間	内容
1	60	アイスブレイク ジェスチャーゲーム 言葉だけのコミュニケーション
2	60	グループディスカッションと発表
3	60	OSTによるコミュニケーション
4	50	自己紹介と自己PR 自己紹介・自己理解・自己PR
5	50	名刺作り
6	50	名刺交換による他者理解 他者紹介（発表）

活動1では、コミュニケーションの手段を体験的に学ぶことを目標としている。バーバルコミュニケーションやノンバーバルコミュニケーションを言葉で説明するよりも、それぞれがコミュニケーションにどれくらい役に立っているかを体験を通して学習する。アイスブレイクの意味も含めてゲーム感覚で楽しむようなデザインを工夫した。活動2は、ジレンマのワークショップをグループで行い、それぞれ役割をあてはめてディスカッションを行い、話し合った結果を発表によってグループ間で共有する。グループ内でのコミュニケーション、発表というフォーマルなコミュニケーションを行う。活動3は夕食後の活動であり、1日目の最終活動でもあるということから、自由度の高いOST⁶⁾を取り入れる。これによって、新しいコミュニケーションの場を創造したり、枠組みを超えて参加したりすることを学ぶ。

2日目の活動4は、自分を表現し伝えるという目標で、普段行っている自己紹介を元に、コンセプトマップなどを用いてブラッシュアップし自己PRへと進化させる。活動5では、先の自己PRを受けて、インパクトのある名刺とは何かを考えて制作を行う。この名刺は活動6の名刺交換とインタビュー、他者紹介へとつながる。

3.3 2年生（思考力）

2年生は、考える力の育成を目標とし、論理的思考を始めとして、批判的思考や水平思考なども含めてあらゆる角度からのアプローチで、生徒たちが活動の中で、論

理が飛躍しないように「読み取り、考え、表現する」機会をもてるようデザインした。（表3）

表3 2年生の活動内容

活動	時間	内容
1	60	考える力について解説 さまざまな思考力
2	60	論理的思考
3	60	ええとこ3つゲーム
4	50	三段論法・三角ロジック 論理メッセージ ディベートのテーマ
5	50	ディベート準備 作戦タイム
6	50	ディベート

活動1は合宿教育への導入の意味もあり、全体の流れとして「さまざまな思考力について考える」ことから「論理的な思考力がどのような場面で活用できるのかを体験するためのディベート」までの流れを確認する。

活動2では、あまり難しくならないようにするために「アインドリル⁶⁾」を解くことで、論理的に問題を解決するようにした。授業担当者は例題を1問解いてみせて、あとは生徒たちに自由に考えさせるようにした。教え合いもさせることにより、先に解けた生徒が困っている生徒に解き方を説明することで、更に思考力の表現を実践することになり、思考の定着が図れるようにした。

活動3は、簡単なゲーム感覚でディベートの基礎を体験できる「ええとこみっつゲーム⁷⁾」を行った。1年生の時と同様1日目の最終の活動ということで活動的で楽しめるデザインを心がけた。

活動4はディベートに向けて聴き手を納得させるための論述として三段論法や三角ロジックを説明し、論理が飛躍しないための文章作りを学習した。この活動は講義形式になりやすいため、グループディスカッションを取り入れるように心がけた。

活動5は次のディベートの準備の時間とし、インターネットを使ったりしながら自分たちの主張をまとめさせた。活動6では、グループにタブレット型PC（iPad）を持たせ、スクリーンで図や写真を見せながらのディベートを実施した。（Figure 1）



Figure 1 スクリーンを使ったディベート風景

タブレット型 PC を使うことで、舌戦に加えて図や写真で説得するため、プレゼンテーションのスキルが要求される。また、単なるプレゼンテーションではなく、ディベートという環境が発表者の演説をより冴えわたらせる結果をもたらした。

3.4 3年生（人生の教訓）

3年生の合宿教育は行事予定の関係で活動が1・2年生の半分の3回である。（表4）

表4 3年生の活動内容

活動	時間	内容
1	60	より良い人生とは
2	60	運命よりも選択
3	60	座右の銘を作ろう

3年生は、「生きる力」の完成を目指して、「人生」というテーマで創造的な活動を行った。一度きりの人生であり、自分の人生であること。後悔のない生き方、美しい人生とは何かという問いかけで始まり、自分の人生を自分の意思で選択していくという活動2へとつなぐ。活動2では、コロンビア大学の選択の科学⁸を参考に運命と思っていたことも選択によって変わることを示しながら、日々の生活においてさまざまな場面で知らず知らずに行っている「選択」についてディスカッションを中心に考える機会を持った。

活動3では、そこまでの活動で考えたことをまとめながら、今後の人生において役に立たせるための「座右の銘」をつくるワークショップを行った。この活動は、スタンフォード大学におけるインプロバイザー⁹の実践を参考にグループ単位でブレイン・ストーミングの形式を採った。

4. 観察結果と考察

1年生はコミュニケーション力について身についたかどうかの実感があるかを問うアンケートを事後に採った。紙面の都合で活動3のOSTと活動6の名刺交換の質問

を掲載する。アンケートは4件法でおこない、回答のうち1・2は肯定できなもの、3・4が否定的なものである。

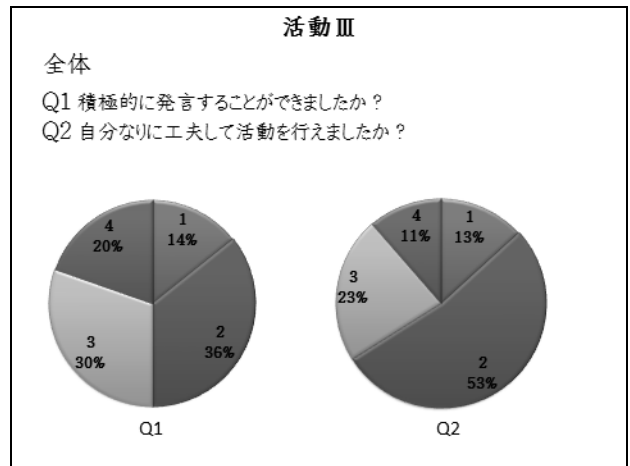


Figure 2 活動3の事後アンケート

OST形式でグループディスカッションを行った活動3では、自由度が高い分積極的な発言については約半分の生徒が否定的である。しかし、約6割の生徒は活動には前向きに工夫を試みていることがわかる。

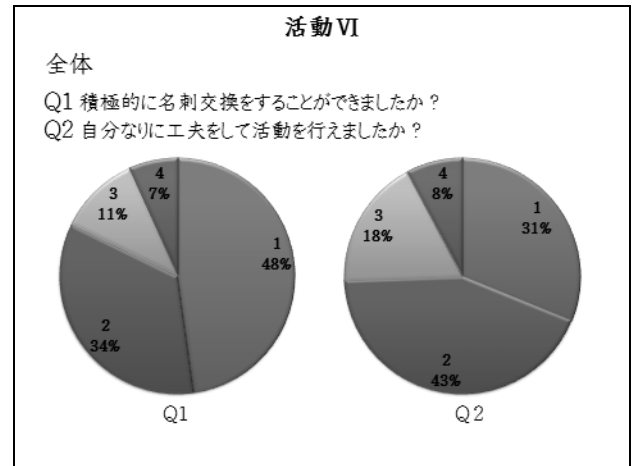


Figure 3 活動6の事後アンケート

活動6は自分で作った名刺を使って1対1で自己PRをおこない、また相手のPRをおこない、をしっかり聞き取るという活動であるが、8割を超える生徒が積極的に活動に参加し、7割5分程度の生徒が自分なりの工夫をしている。

2つの活動の観察からわかることは以下のとおりである。活動3のOSTは、「学校に関すること」という枠組みは設定した。4人のリーダーがそれぞれ枠組みの中でテーマを決めて議論するメンバーを募集する。他の生徒は興味のあるテーマに集まり議論に参加する。活動中は

リーダー以外の生徒は自由にテーマを移動することができる。観察をしていると、開始当初はテーマの魅力によって最も多く集まったグループがリーダーの進行が上手くいかず、開始15分ほどでリーダー1人を残して誰もいなくなってしまう状況が生まれた。こういう経験を持つことで、テーマが良くても議論が活性化するためのファシリテーションの必要性を学ぶ機会とすることができる。活動6の名刺交換では、自ら教室内を移動して交換相手を探さないといけない。積極的に動いて相手を見つけ出そうと言う意欲を見せる生徒は名刺交換中も自己表現したり相手の話をしっかりと聞き出したりという姿勢が観察された。ただ、一部の生徒は上手く動けず、教師によって相手を見つけてもらっても、時間を使い切ることなく少ない対話になってしまっている様子が伺えた。相手を探すというような体を動かすことが次のコミュニケーションを活性化するきっかけになっていると考えられる。

2年生は思考力について学ぶのであるが、生徒たちにとって「論理」という言葉で難しいと感じてしまう事のないように、パズルやクイズ形式でできるだけ容易に学べるようにしたところ、熱心に取り組んで更に難しいレベルの問題に挑戦しようとする生徒もいた。ディベートではタブレットを導入したところ、調べる→まとめる→発表するという各ステップで上手く活用していた。

3年生は1・2年生よりもコミュニケーション力も思考力もある程度備わっているため、グループディスカッションをするときも役割分担が自然に決まり思考ツールも上手く活用する様子が伺えた。

人生を俯瞰することで目的意識を持ち、日々無駄に過ごすことがないように座右の銘（人生を美しくするために）を作成するためのさまざまなアプローチの中で、目の前の進路を含めて自分の進む道について時には苦しみながら、悩みながらグループで意見をかわしてじっくりと考える姿が見られた。

5. まとめと展望

携帯端末が普及したため、誰でもどこでも容易にインターネットにアクセスすることができ、そこで調べればわかることは、特に知識として蓄えておく必要がなくな

ってきている。「生きる力」とは、知識量よりもそれをどのように活用するかという思考力であり、溢れる情報を批判的に読み取ることによって情報に振り回されない力であり、世の中に数多くある「答えのない問題」の解決策を生み出す力であるとおもう。6回の活動だけでそれらの力が育めるとは思えないが、方向付けを行うことは可能である。6回の活動を集中的に行ったことで生徒たちに情報を伝えることや受け取ることまた、自分の人生を後悔なく生きるとはどういうことかについて考える機会を持てたことは有意義だったと思う。きちんとした尺度を用いることができなかったため、学習の効果については曖昧な結論になってしまったことが反省点である。

今回の研究は合宿教育というフィールドを用いたが、普段の授業（例えばLHRや総合的な学習の時間）の中で取り組むことも可能であると考えられる。

参考文献

- [1] 松下佳代・溝上慎一、『ディープアクティブ・ラーニング』、勁草書房、2015.
- [2] 久保田賢一、『大学教育をデザインする』、晃洋書房、2012.
- [3] 国立教育政策研究所教育課程研究センター：評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料、2012
- [4] 村上徹、“合宿教育におけるアクティブ・ラーニングのための学習デザイン”。日本情報科教育学会第8回全国大会講演論文集、pp.21-22、2015年6月
- [5] ハリソン・オーエン『オープン・スペース・テクノロジー～5人から1000人が輪になって考えるファシリテーション～』、ヒューマンバリュー、2007
- [6] アインシュタイン研究会、『アインシュタイン式 子供の論理脳ドリル』
- [7] 初心者のための教室ディベート入門
<http://homepage3.nifty.com/exajoe/page124.html>（2016年2月9日確認）
- [8] シーナ・アイエンガー、『選択の科学』、文藝春秋、2010
- [9] パトリシア・ライアン・マドソン、『スタンフォード・インプロバイザー』、東洋経済新報社、2011