

## 2章 概要：基本的な考え方

---

柘磨昭孝

私たちは、生徒が主体として学びの対象や自分を取り巻く状況と関わり、成長実感や貢献感を得ながら豊かに学びを進めること、そのための学びをどうデザインしていけばよいかなどを主なテーマとして研究を続けてきました。したがって、研究の内容は、所与の方法に習熟することや効率のよい学びを追求したものではありません。

学校では様々なことを学びますが、学んだことが自分の見方・考え方や生き方に反映されないようでは豊かな学びとはいえないでしょう。理想とするのは、教室の中だけに閉じない学び、授業が終わってからも自己内対話が続くような学び、考えたことを他の人に話したくなるような学び、未知なことに会うことが楽しいと実感できるような学びです。それらは自分が生きることと強く関係づいている学びです。

そういった学びを創るために、ICE モデルを主軸として授業デザインや評価、教材開発などを行いました。ICE モデルのよさは、シンプルでポータブルであることです。それがアレンジのしやすさや実用性の高さをもたらします。さらに、教科や領域等の垣根を越えて、幅広く共通の言葉として使うことができ、組織的に取り組むのにも役立ちます。

ICE モデルは「物事を把握したり、思考したりする枠組み」なので、具体的な内容があるわけではありません。物事を、I（基礎知識）とC（つながり）とE（知の応用）という3つの枠組み（フレーム）で捉えるのです。教師も生徒も、フレームのつながりを意識しながら学びに参加します。フレームをつないで意味を作り出すことが大切で、それは「ストーリーづくり」といえます。学びをストーリーとして捉えることができれば、見通しが格段によくなります。

主体的な学びで特に大切なことは、問いをもって学びの対象や自分を取り巻く状況に関わっていくことです。したがって、授業デザインにおいても問いが重要な要素となっています。問い自体も、その特徴に応じて、I・C・E に分けることができます。各問いがフレームに位置づき、相互に関連を持つことで、学びに流れが生まれ、フレームワークのよさが発揮されるようになります。最終段階として、生徒自身がこのフレームワークを使って自律的に学んでいくことをねらいとしています。

評価についてはICE ルーブリックによって行います。ICE ルーブリックは学習プロセスに着目した評価であり、質的評価です。その特徴は、I・C・E の各フレームで、それぞれの評価規準を示すだけでなく、学習プロセスを導く内容を記述することにあります。それは、各フレームにおいて「教師が生徒に期待することや学びの深さ」についてであり、生徒がそれを知ることで、学習プロセスにおける位置を把握し、次に何をすればよいかを見いだすコンパスとして働きます。また、生徒が学びの価値や意義を見いだせるようにするため、質的な表現をとります。このような点が、量的評価と大きく異なる点です。

成長とは新しい関係づくりです。上手に障害を避け、早くゴールにたどり着くことではありません。異質なものと出会い、対立や葛藤を経験し、それらに導かれて力強さを獲得し、アイデンティティを形成していく営みです。このような考えを基本として、授業のデザイン方法やツールなどを開発しました。各章で具体的な取り組み内容を紹介します。