

9章1節12 探究ナビ I 「対話的に学ぶとはどういうことか」

1 探究ナビ I 「課題解決」

授業者：酒井将平 他 一年間 1年生全クラス

| | | |
|--------|--|---|
| 本質目標 | 対話的に他者と向き合い、自分を変えていくことができる。 | |
| 本質的な問い | 対話的に学ぶとはどういうことか？ | |
| 達成目標 | <p>①問いをつなげながら探究活動をする中で、新しい価値を生み出すような問いを立てることができる。</p> <p>②自己と他者の間に生じるジレンマを引き受け、他者を肯定的に受け止めて協働し、創造な活動を行うことができる。</p> <p>③集団活動における役割分担の中で、相手が情報を発信しやすいように、また、相手が受け止めやすいように働きかけることができる。</p> | |
| レディネス | これまでの学校生活 | |
| 関連項目 | 課題解決 | |
| 扱う内容 | E | 対話について学びを深めるべく、外部講師に協力してもらい、グループに分かれて単元「劇づくり」に取り組む。 |
| | C | 考えの多様性や衝突、それらをつなげていくことについて考えるべく、グループに分かれて「防災」や「職業」に関する活動に取り組む。 |
| | I | コミュニケーションの仕組みや機能について考えるべく、「クラス開き」や「表現できる場づくり」のようなコミュニケーションワークを行う。 |
| 達成の手立て | フレーム構成 | I → C1 → C2 → C3 → E |
| | | <p>I：単元「クラス開き」を通じて「表現できる場」をつくる。</p> <p>C1：単元「コミュニケーションワーク」で、その仕組みについて考える。</p> <p>C2：単元「防災」を通じて、コミュニケーションの重要性を認識する。</p> <p>C3：単元「職業」を通じて、コミュニケーションの限界を感じる。</p> <p>E：単元「劇づくり」を通じて、対話的に協働、創造を行う。</p> |
| コア(論点) | <p>自分と他者が対立したとき、どちらかを優先することが本当にできるか？</p> <p>「他者を肯定的に受け止めて、行動すること (yes and…)」は大切である。しかし、意見が対立し簡単に解決できないこともある。自分に何ができるかを考え、判断し、行動することが求められる。このようなシチュエーションが1年を通して活動の中で生まれるようにデザインしている。</p> | |
| 実践振り返り | <p>①授業の意義を理解し、自問しながら取り組んでいた。</p> <p>②振り返り用紙を工夫することで、協働、創造に対する意欲が見られた。</p> <p>③「リーダーとして」よりも「ファシリテーターとして」の働きかけが見られた。</p> | |
| デザイン要素 | 新規、意外、刺激、 探究 、 使命 、 協働 、 貢献 、 身体 、 面白 、社会、持続 | |

問いの構造化

| | Ideas | Connections | Extensions |
|---------|--------------------------------------|--|--|
| 導入展開の問い | ②コミュニケーションゲームをうまくやるコツは？ | ③失敗は必ず起こるが、できる限りやりとりを成立させるためには、どうすればいい？ ④日常で、やりとりが成立しないのはどんなとき？ | ①コミュニケーションが上手な人ってどんな人？ |
| 洞察を促す問い | ⑤災害時に気をつけるべきことは何？ ⑧いくつ仕事を知っていますか？ | ⑦同じグループの2人の考えが対立しているとき、あなたはどうする？ ⑨あの子が憧れてる仕事はどんな感じ？ | ⑥災害時、あなたならどう行動する？ ⑩もし、プロとして職業説明会に呼ばれたら？ |
| 本質的な問い | ⑪面白い劇ってどんな劇？ | ⑬あなたにとって対話的であるとはどういうことですか？ | ⑫観ている人を楽しませるために、どんな劇をつくることができますか？ |

生徒の変容

| | Ideas | Connections | Extensions |
|-----------------|--|---|--|
| 教科・科目に特有の知識・技能 | 自分の知らないことについて問いを立てることができる。 | 自分の知りたいことに向けて問いをつなげ、探究することができる。 | 探究する中で、新たな価値を生み出すような問いを立てることができる。 |
| 教科・科目に特有の見方・考え方 | 他者を肯定的に受け止める「yes and…」の大切さを認識することができる。 | 自己と他者の対立やジレンマを乗り越えて協働することができる。 | 他者を肯定的に受け止めて協働することで、創造的な活動を行うことができる。 |
| 汎用的な能力 | 集団活動における自分の役割を認識できる。 | 集団活動における役割分担の中で、必要な情報を受け止め、必要な相手に伝えることができる。 | 集団活動における役割分担の中で、相手が情報を発信しやすいように、また、相手が受け止めやすいように働きかけることができる。 |

評価

| | Ideas | Connections | Extensions |
|--------|---|---|---|
| 知識・技能 | A・ B ・C・D [] | A・B・ C ・D [] | A・ B ・C・D [] |
| 見方・考え方 | A ・B・C・D [] | A・ B ・C・D [] | A・ B ・C・D [] |
| 汎用的能力 | A ・B・C・D [] | A ・B・C・D [] | A・ B ・C・D [] |

2 「yes and…」を大切にしたい探究的な学び「探究ナビ I」の実践詳細

酒井将平

成果と課題

- ① ICE モデルに基づいた授業デザインによって授業内容の意義を共有することができた。
- ② ICE モデルに基づいた振り返り用紙を用いて「yes and…」について問うことで、協働、創造に対する意欲が高まった。
- ③ 対話の仕組みや意義を考えるために「生徒がファシリテートする」を意識することで、教師の見取りが変わった。

keyword : ICE モデル、「yes and…」、ファシリテーション、生徒主体の学び

1 実践の学年、科目、授業、単位数、単元、時期、場面等は？

- ◎ 1年生、2時間連続の必修授業「探究ナビ I」（2単位）における実践。
- ◎ 全クラス共通の1年間の取り組み。
- ◎ 単元は「クラス開き」「コミュニケーション」「防災」「仕事」「劇づくり」。
- ◎ 毎学期、5段階で評定をつける。
- ◎ 2クラスが同じ時間に授業を行い、2クラス合わせて4人の教員が担当する。

* 「探究ナビ」は、「総合的な探究の時間」を見据え、「総合的な学習の時間」の代わりに取り組んでいた授業です。2時間連続、3学年の必修授業で、開設当時から授業の役割分担、評価のつけ方など試行錯誤が繰り返されていました。私が赴任したのが開設6年目。この実践は「探究ナビ I」の1年間の実践について、筆者が関わるようになった7年目から9年目までの実践を総括的にまとめたものです。

2 どんな動機や背景、課題があったか？

① 授業の意義の共有

「何のためにこの授業をしないといけないのかわからない」「探究ナビ I」の授業に取り組む中で、生徒や教員からこのような声がありました。「探究ナビ I」では、1年間の集大成として単元「劇づくり」に取り組めます。外部講師に協力してもらい、12月から2月まで、グループで劇をつくっていきます。とても大きな単元ですが、そこまでして「劇づくり」に取り組む意義を、生徒や教師と共有することができずにいました。

② 探究的なものの見方

探究的な学びにおいて、コミュニケーション能力はとても重要となります。しかし、生徒を見ていると、相手や状況が変わるとコミュニケーションをとれなくなることがありました。社会では、どんな相手や状況でも上手に関わることが求められます。コミュニケーションの仕組みや機能について、基礎から学ぶ機会を設定することができていないのではないかと考えました。

③ 協働することの意義

探究的な活動を進めていくと、うまくいかないことや苦しい状況にも直面します。与えられた役割には頑張っ取り組んでいるのですが、それでも活動が停滞してしまうことが多く見られました。お互いが関わりあう中で、それでも楽しいと思えるものにしていく必要があると考えました。

3 ICE ルーブリックへの位置づけ

①について、ICE モデルを導入し ICE ルーブリックを設定しました。そして、3学期の単元「劇づくり」と1学期の単元「コミュニケーション」を貫く観点として「問い」を設定しました。

| | Ideas | Connections | Extensions |
|----|----------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|
| 問い | 自分の知らないことについて問いを立てることができる。 | 自分の知りたいことに向けて問いをつなげ、探究することができる。 | 探究する中で、新たな価値を生み出すような問いを立てることができる。 |

②に関して、探究的な学びのものの考え方として、「yes and…」という観点を設定することにしました。「yes and…」は、相手を肯定的に受け止めて、やりとりを行うための考え方で、異質なものを前提として新たな価値を生み出すときに力を発揮します。

| | Ideas | Connections | Extensions |
|----------|--|--------------------------------|-------------------------------------|
| yes and… | 他者を肯定的に受け止める「yes and…」の大切さを認識することができる。 | 自己と他者の対立やジレンマを乗り越えて協働することができる。 | 他者を肯定的に受け止め協働することで、創造的な活動を行うことができる。 |

③に基づいて、他者との協働を学びの焦点とするため「ファシリテーション」という観点を設けました。

| | Ideas | Connections | Extensions |
|-----------|----------------------|---|--|
| ファシリテーション | 集団活動における自分の役割を認識できる。 | 集団活動における役割分担の中で、必要な情報を受け止め、必要な相手に伝えることができる。 | 集団活動における役割分担の中で、相手が情報を発信しやすいように、また、相手が受け止めやすいように働きかけることができる。 |

5 実践した感触はどうか？

①生徒、教師、外部講師が学びを共有

「何のためにこの授業をしないといけないのかわからない」という声が聞こえなくなりました。また、教師どうしの打ち合わせでは、ICE モデルを介することで具体的な学びの流れを共有することができるようになりました。授業の段取りを説明するだけの打ち合わせから、「何をできるようにしてほしいのか?」、「どうやってできるようにしていくか?」について話し合い、ICE ループリックを修正していくための打ち合わせになったと感じています。外部講師との打ち合わせは、授業内容を教えてもらう時間から、外部講師が「何をしたいか?」、「なぜそうしたいのか?」、「どうやってしたいか?」を聞いて、ICE ループリックと一緒に作っていく時間になりました。



自転車を表現する生徒とコメントする外部講師

② ICE モデルに基づいた振り返り用紙の評価

ICE モデルを導入することで、振り返り用紙が評価しやすくなったと感じています。活動や体験の感想を聞くだけの振り返りから、ループリックと問い、学びの評価が一体となった振り返りへと変わりました。

③教師の見取りの変化

生徒は普段から仲間をファシリテートしています。これをループリックの中に位置づけることで、教師が意識的にそういう姿に着目し、学びとして評価することができるようになりました。

6 生徒の変容は？

①何を問われているのかへの意識

座って話を聞くという時間が大幅に減り、コミュニケーションワークやグループ活動が増えることで、何を問われているのかということに対しての意識が強まったと感じています。何を調べたらいいのか、何を考えたらいいのか、どう行動すればいいのかという問いを自分自身に頻繁に問いかけていたように感じました。

②ジレンマを引き受けた協働

「劇づくり」では、何度も意見が対立しているグループを見かけました。最初は楽しそうに取り組んでいるグループも、物語を収束させていく段階になると簡単にはいきません。意見が対立し難しい雰囲気になることもありますが、それを乗り越え、上演までにはしっかりと作品をつくり上げていました。

③ファシリテーターとしての働きかけ

リーダーが主導権を持って集団を導くというようなグループはほとんど見かけませんでした。最初はそういう



学年の生徒たちの前で劇を発表する様子

グループがあっても、1年間の学びの中で、それぞれの得意不得意を知り、それを生かしながら学びに取り組む姿が見られるようになりました。

7 今後の課題は？

①より：ICEモデル自体をどう共有するか？

ICEモデルを導入することで、学びの意義を共有することができるようになりました。しかし、この成果は取り組みに関わっている人が、ICEモデルについてある程度理解していることを前提としています。日々の授業を行いながら、新たな枠組みを導入して授業を作り直すことはとても大きな負担です。ICEモデルの共有の仕方に工夫が必要であると感じました。

②より：「yes and…」自体をどう共有するか？

「yes and…」には「肯定的に受け止める」という言葉だけでは捉えきれないものがあります。否定しようなない、リアリティを持った他者を受け止めることは、自分と異質なものを受け入れ、そこで生じる葛藤や対立、矛盾を引き受けて行動をすることになります。言葉での説明だけでなく、集団の中に「いる」ときのあり方として共有していくための工夫が必要であると感じました。

③より：「生徒主体の学び」をどう共有するか？

生徒が学びの主体になることには誰も反対しません。ただし、授業時間や設備が限られている中で、生徒が自分で考え行動することが必ずしも成果につながるとは限りません。「生徒主体の学び」とはどのようなことをもう一度考える必要があると感じました。

《参考文献》

- 1 絹川友梨 (2002) 「インプロゲーム 身体表現の即興ワークショップ」 晩成書房