

「総括」編

～この学びの価値と促進要因～



6.総括 (1)学習モデルの効果

今回の学習モデルを実施した効果を以下にまとめる(図16参照)。(解説は次ページ以降参照)

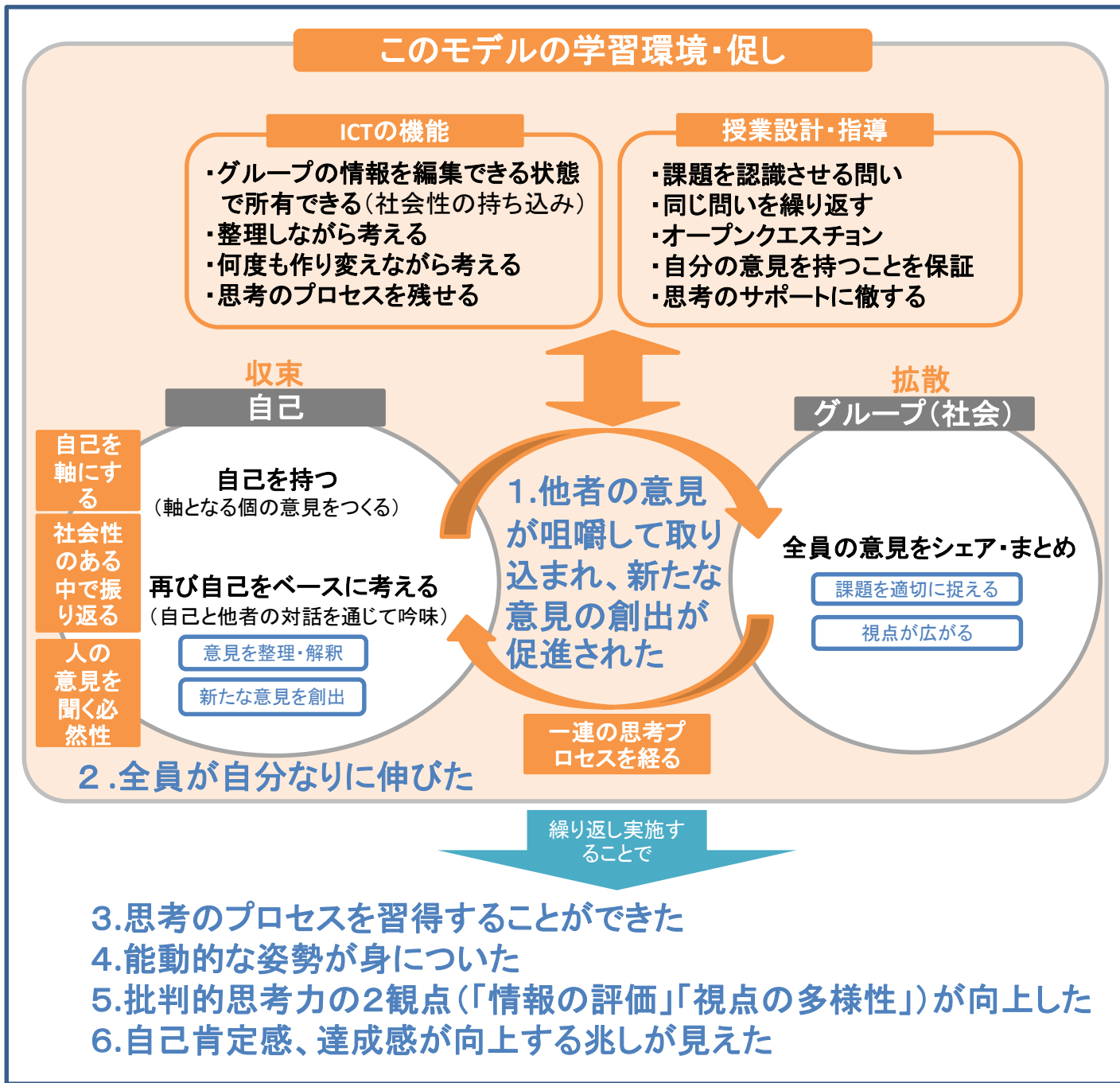


図16:「協働から個の思考を深める学習モデル」の効果のまとめ

青字:この学習モデルの効果
: 促進要因

【この学習モデルの効果】

1. 他者の意見が咀嚼して取り込まれ、新たな意見の創出が促進された

グループ検討では、「視点が広がり」「課題を適切に捉える」ことができるようになった。その上で、さらに個に戻り検討することで、「意見の整理・解釈」が進み、「新たな意見の創出」が図られた。他者の情報も含めて個で再構築することで、新たな自己の情報として取り込まれ、思考を深める活動となった。実際に、この学習でやったことは「理解できた」「頭によく入った」という意見もあった。

2. 全員が自分なりに伸びた (友だちの助けを得て全員が向上する協働学習となった)

批判的思考力のルーブリック得点、意識変化ともに、全ての得点グループで伸びが見られた。高得点グループは主張を深めるところまで到達し、中・低得点グループも、グループ検討で課題を共有することで、そこをベースに自分なりに情報を咀嚼して解釈することができ、全員が自分なりの向上を目指せる学びとなった。

【この実践を、4回繰り返したことによる効果】

さらに、繰り返し実践したことで、以下のような効果が見られた。

3. 思考のプロセスを習得することができた

児童アンケートにおいて「批判的思考(行動評価)」のほぼ全ての項目で有意に向上した。併せて、感想でも「どう分類するか、どうしたらいちばん自分の中で答えが見つかるかを考えた」などにあるように、繰り返し実施することで、批判的思考のプロセスを子どもたちが意識して行えるようになった。

4. 能動的な姿勢が身についた

児童アンケートにおいて「他者理解」「コミュニケーション意識」「試行錯誤」の項目が有意に向上し、「楽しかった」「またやりたい」「自分の考えを伝えるのに疲れた」などの声もあがった。人の意見を聞かないと進まない学習であったことから、人の意見を理解しよう、自分の考えを伝えようとする行動につながった。

5. 批判的思考力の2観点(「情報の評価」「視点の多様性」)が向上した

4回の実践を経て、上記2観点が有意に向上した。徐々に思考プロセスを習得していったことで、4回目の実践では、より深い思考にたどりつくことができた。

6. 自己肯定感、達成感が向上する兆しが見えた

今回の4回の実践では、有意な差は見られなかったが、「自己肯定感」「達成感」に関する項目も、全ての得点グループで伸び見られた。なかなか一朝一夕に向上することは難しいが、このような実践を継続していくことで、自ら学びを作りあげた成果を積み上げ、それぞれが自信を深めていくことが期待される。

6.総括 (2)促進要因①グループ後に個人で再構築することの効用

先ほどの成果につながった要因として、①グループ後に個人で再構築した効用、②ICTの効用(機能)、③指導のポイントの3つの観点で考察する。

①グループ後に個人で再構築することの効用

●一連の思考のプロセスを経て、結論を導き出す道筋を作る

(図16の「1.意見の取り込み・創出」「5.批判的思考力の向上」に寄与)

⇒協働と個人それぞれの利点を組み合わせることで、深い思考につながった短絡的な結論を出すことが難しい環境となった

「②グループ検討」時に課題認識が補正され、多様な意見に触れることがベースとなり、「③個人で再構築」時に、情報の解釈・評価や新たな意見の創出が行われた(図16まとめより)。
多くの場合、最終結論だけを覚えようとするケースや、“一定の結論が出たら終了”となり、それ以上考えないケースも散見される。しかし、最終的な結論だけでなく、そこに至ったプロセスや、途中の選択の理由なども振り返ることが重要であり、今回のモデルは、そうしたプロセスをたどることができる形態であったといえる。

●自己という軸を持つ (図16の「2:全員が自分なりに伸びた」に寄与)

⇒自分ごとの議論と成果になる

最初に自分の考えをつくることその後の思考のベースとなり、協働の後に自分で考えることでさらに深めることができる。一貫して自己を軸に考えさせ、自分と他者を対比させて考えることで、思考が自分ごとになる。

●「社会性のある学習環境」の中で振り返る(紙の振り返りとの違い)

(図16の「1.意見の取り込み・創出」「5.批判的思考力の向上」に寄与)

⇒他者の情報がある中で振り返ることで、他者の視点が自己の中に納得して取り込まれる(他者の意見も含めて、自己の意見となる)

ルーブリック評価「情報の整理」「情報の評価」「視点の多様性」が、「③個人で再構築」時に大きく向上したことから、他者の意見も含めて再検討することで、振り返りが個の中に閉じず、社会性がある状態での振り返りとなった効果が大きいと考えられる。
→通常のノートやワークシートでの振り返りの時は、友だちの意見が介入されない状態となり、再び自分の頭の中だけに戻ってしまうことが多い。XBの場合は友だちの意見も入っている画面の中で考えるため、いろいろな意見がある一般社会の状態になる。XBでは自分以外の様々な意見がある中で自分を決定する。自分の意見の周りに友だちの意見が点在していることに価値があると考えられる。
→子どもはグループ活動を一生懸命行うが、結局は自分の考えになって、人の意見は通り過ぎてしまうか、逆に人の意見に言いなりになってしまうことが多い。自分と他人を対等に比較することが必要だが、普段の活動でそこまで意識させることは難しく、このような形態にして初めて、少し深堀りさせることができると考えられる。

●人の意見を聞く必然性を作る (図16の「4.能動的な姿勢が身についた」に寄与)

⇒人の意見を聞き、思考しないと進まない学習活動であることから、“他者の考えを聞こう”、“よく考えよう”とする気持ちが芽生えた。最後に自分に返ってくることで考えるべき必然性が生まれた

「③個人で再構築」の過程があることで、必ず個人で考えなければいけない状況を作る。それと同時に、その時に自分の意見以外にも他者の意見が存在することから、自分の意見だけでまとめることが難しい状況となる。人の意見を理解しないと進まない学習環境を作り出すことで、「人の意見を理解しよう」「自分の意見を伝えよう」とする姿勢につながったと考えられる。

6.総括 (3)促進要因②ICTを活用することの効用

②ICTを活用することの効用

●グループの情報を編集できる状態で所有できる(社会性の持ち込み)

(図16の「1.意見の取り込み・創出」「5.批判的思考力の向上」に寄与)

⇒グループのまとめを自分の手元で編集できることで、意見の取り込みが促進された

「人の意見を聞いていいところを自分の意見に取り入れている」「人の意見を聞いて新しいことを思いつくことがある」が児童アンケートで有意に向上した。また、「まわりの意見をもとに考えられた」「情報を関連させることで新たな考えも出てきた」「みんなと違う意見でもその意見をしっかりきけた事で、意見が変わることがあった」などの声も見られた。グループで作成したまとめを、各個人の手元に分配し、それぞれがグループのまとめを基に再編集できる機能が寄与したと考えられる。紙や黒板でのまとめでは、それを各個人で再編集することは困難なため、ICTならではの効用といえる。

●整理しながら思考することができる(図式化・体系化)

(図16の「3.思考のプロセスを習得することができた」に寄与)

⇒情報の関係性を図式化・整理しながら考えることができ、それに伴って批判的思考のプロセス(比較・分類等)の一連の方法を習得することができる

XBにより、ラベルを同じ内容で集めたり、新しいラベルをつけたり、優先順に並び替えたりすることができる。批判的思考の情報の整理・評価の一連の思考プロセスがシステムに組み込まれていたといえる。

●何度も作りかえながら思考することができる(試行錯誤する)

(図16の「1.意見の取り込み・創出」「4.能動的な姿勢が身についた」に寄与)

⇒並べ替えや書き換えなどが自由に何度もでき、試行錯誤しながら思考することができた

「いろいろな事柄についてよく考える」が児童アンケートで有意に向上した。また、「長期記憶のように、何度も同じ考えを巡らせることで視野が広がり、様々な情報をとり入れられる学習だった」「最初の意見が正しいと思わないで文章をどんどん変えられた」という意見も見られた。XBの画面で自由にラベル操作をできることから、紙で書き直す場合と比較して、思考を妨げることなく考えを深めることができたといえる。

●思考のプロセスを残せる(評価が可能となる)

(図16の「6.自己肯定感、達成感が向上する兆しが見えた」に寄与)

**⇒思考を評価するための成果物として、履歴を活用することができる。
ワークシートの文章には表出されない、結果に至る思考の流れも見取ることができる**

XBで思考した画面を保存することにより、各段階における思考の内容を評価に活用することができる(ループリック評価の対象物として活用)。
また、その画像を保存して並べて俯瞰できることから、結論に至る思考のプロセスも可視化することができる。
成果をアウトプット、蓄積して俯瞰できることは、児童の達成感や成長感を促す効果もあると考えられる。

③授業設計・指導のポイント (図16の効果全体に対して寄与)

●問いの設定

・「問題点は何か？」という、課題を認識させる問い

課題認識が全ての基本となる。また、議論がずれてしまっている場合にも、問題点に立ち返らせることができる。

・同じ問いを繰り返す

同じ問いを繰り返すことが大事。問いがぶれると思考もぶれる。今回は一貫して「問題点は何か？」という問いを設定した。それにより、回数を経るごとに児童も思考の仕方を習得し、より短時間で深い議論ができるようになっていった(時間内に授業を深めることにもつながる)。

・オープンクエスション

明確に答えが1つに収束されるものではなく、多様な意見が出る素材や、学力に関係なく、日常生活や社会生活などの全員が参加できる話題がよい。

●一人一人が自分の意見を持つことを保証する

1つの正解ではなく、個々が多様な意見を持つことを認め、それを発揮する場を提供することが前提となる。授業を行うにあたり、児童に対する意識づけも必要となる。

●思考のプロセスを解説しつつ、児童自身が獲得するのを待つ

・児童の思考のサポートに徹する

まとめ方を教えるのではなく、「思考のプロセス」を解説する(各段階で異なる色のラベルをつけることで、意見をつくり上げるプロセスを可視化させる等)。

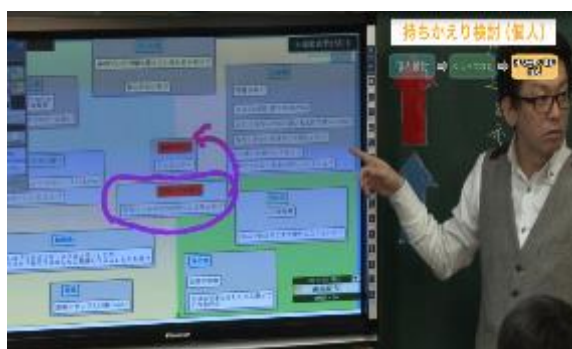
よいまとめの例などを示し、子どもの気づきを促す(児童は発表シーンや他の友だちのものを見て、「こうやっていけばいいんだ」と感じて、まねをしていく)。

・自分の思考プロセス(変遷)を俯瞰して捉えることができるように設計する

各検討段階のXB画面をタブレット上で簡単に閲覧できるようにしたり、意見の変化を一覧で捉えることができるワークシートを作ったりなど、児童が自分の思考の変化を振り返られるようにする。



思考の流れを板書で説明



よいまとめ方・考え方の例を紹介する

●ルーブリック評価は「方向性の評価」を行う

今回の授業においては、評価は意見の良し悪しではなく、「児童自身がストーリーや根拠をもって自分の意見をつくり出しているか」という観点で行っている。

6.総括 (5)今後の活用に向けて

今後、このモデルを取り入れるに際しては、以下のようなことがポイントとなる。

●新しい枠組みをどう取り入れていくか

- ・今回の学習モデルはこれまでの枠組みとは異なる新しい学び方であるため(教員にとっても、子どもたちにとっても)、この枠組みをどのように取り入れ、どのように慣れていくかが課題である。
- ・この枠組みに適した学習課題・内容・テーマなどを、カリキュラムにどのように組み込んでいくのかを検討する必要がある。
- ・問いの与え方についても、子どもたちが興味を持って解き明かしていく課題や、答えが1つではなくプロセスを大切にする課題などの設定が重要になってくるであろう。

⇒適した課題・テーマの選定、既存の授業との組み合わせ方など

●繰り返し実践していくこと

- ・実践の1、2回目は学び方と、ICTの使い方を学んでいるという状態になり、3回目、4回目になって内容の検討に深く入っていく様子が見られた。この状態をつくるためには、繰り返し実践していくことが必要であると考えられる。
- ・全ての教科や学習活動に共通する問いを常に投げかけるのであれば、教科に関わらず取り組めるのではないかと考えられる。

⇒思考を深めていくためには、ある程度の繰り返しは必要
教科に関わらず同じ枠組みの中で継続して実施することができるか

●ルーブリック活用の観点

- ・今回のルーブリック評価については相応の時間を要したため、時間の確保も課題となる。詳細な評価は重点となる課題に絞って実施するなどの工夫も必要であろう。
- ・ただし、ルーブリックを作成することは、教員自身の目的・基準を明確化するとともに、それを教員間でも共有できるというメリットがある。
- ・また、教員間だけでなく、児童とも活動の目的やねらいが共有できるとともに、児童自身の振り返りにも活用できる。

⇒教員自身、教員間、児童との目的の共有、振り返りなどへの活用が考えられる

●今後求められる“振り返り”の指導

今回の学習モデルでは、「個で再構築する時間」=「振り返りをする時間」の有効性が明らかになった。しかし、児童によって思考の深まりの差が見られた。個での検討時に、一人では十分に思考を深めることができない児童もおり、各児童の状況に合わせた振り返りの指導がさらに求められる。