

本章では、各モデル授業案の「授業の流れ」では説明しきれなかった事柄について、補足的な説明をしています。

①「導入」の必要性・重要性

- ◆「導入」には、「つかみ」や「アイスブレイク」、「まくら」など対象により様々な形態がありますが、いずれも目的は、コミュニケーションの相手方を話の中心的内容にスムーズに導くことです。
- ◆日常生活や他の授業内容、休み時間の話題や遊びなどの、全く別のものに向いていた生徒の関心を当該授業で扱う内容に向けるため、いきなり内容に入るのではなく、「導入」のステップを設けることが重要です。すなわち、生徒に学ぶための心と体の準備をしてもらうことが必要なのです。
- ◆特に労働法や制度などは、高校生にとってなじみがない内容であることが多いため、「導入」は大変重要です。
- ◆また、「労働法」という、一見難しく固いように思えるテーマを扱う授業を始める際に、クラスの雰囲気や生徒の気持ちを柔らかくすることも必要であり、導入はその点からも大事です。

②その日の授業で行うことの概要の説明の必要性・重要性

- ◆特に授業で生徒に複数の異なる活動をさせる場合などでは、冒頭でその授業で行うことを生徒に示しておくことが大変重要です。それによって生徒は安心して授業に臨むことができますし、また授業の途中で生徒が今何をすればよいのか混乱することを防ぐことができます。
- ◆例えば9番のモデル授業案(1時限版)のために考えられた「概要」は以下のようなものです。

①【導入】	テーマについてペアで対話《ペア》・テーマを提示	……………	[5分]
②【内省】	シンキングツールによるブレスト《個人》	……………	[5分]
③【思考】	資料読み込みと検討《個人》	……………	[10分]
④【対話】	ペアによる対話ワーク《ペア》	……………	[10分]
⑤【説明】	労働法と制度の説明	……………	[10分]
⑥【まとめと振り返り】	振り返りと共有	……………	[10分]

- ◆必ずしもここまで詳細ではなくてもよいですが、ある程度大きくくり(例えば「大きく分けて授業が3つの活動からなる」という程度)であっても、示されている方が生徒にとってわかりやすいでしょう。

③テーマの提示と確認の必要性・重要性

- ◆教員の皆さんは、普段からその時間に扱う事項を生徒に示しながら授業に入られているとは思いますが、その日の授業で行うことの説明と同様に、授業の冒頭でその時間のテーマを生徒にはっきりと示しておくことも非常に大切です。それによって生徒がその時間で学ぶべきことを念頭に置きながら授業を受けることができ、生徒の授業に向かう姿勢が高まったり理解が深まったりすることにもつながるため、なるべく明確に示すことが大切です。

④「話し合い」をさせる場合のグラウンドルールの設定と説明の必要性・重要性

- ◆授業中に「話し合い」をさせる場合、表面的なものに終わっては行く意味がなくなってしまいます。生徒の本音や思いが出てきて、それが重なり合うことで「気づき」や「深い理解」につながるものであり、そのためにも、生徒の本音や思いが少しでも出る話し合いになるようにしたいものです。
- ◆そのためには、その授業での話し合いの場が生徒にとって本音や思いを口にできるような「安心できる場」にならなければなりません。この点、ワークショップ等での「対話」においては、参加者が「安心である」

という感覚を持てるよう、「グラウンドルール」と言われる話し合いのためのルールが設けられます。

◆例えば、よく見られるグラウンドルールは以下のようなものです。

- 1) 他人の話をいきなり否定したりせず、まずは「聞く」ことを心がけましょう
- 2) 他人が話しているときは終わるまで待ちましょう。また、一人だけが話したり、一回の発言で長々と話し続けたりしないようにしましょう。
- 3) 人によって意見や考えが異なるのは当然ですから、他人の意見や考えを尊重しましょう。
- 4) 話し合いを楽しみましょう。
- 5) この話し合いで話し合われたことは、この場限りにして、後でこれ以外の場で他の人の発言をしゃべらないようにしましょう。相手に以前の発言を持ち出して批判したりもしないようにしましょう。

◆「グラウンドルール」はこれらだけには限られませんし、必ずこれら全てが入っていなければならないものでもありません。必要に応じて適宜、取捨選択・工夫してください。

⑤ 振り返りの必要性・重要性

◆モデル授業案では全ての授業案に振り返りのできるシートがついています。これらに限る必要はありませんが、授業の最後などで、何らかの形で、授業者と生徒がその授業での学習を振り返ることは大変重要です。

◆学んだことは再確認しなければ自覚化・定着化が難しいことから、振り返りの時間は大切です。

◆いろいろな学んだつもりでも、学んだことはそのままでは必ずしも頭の中で整理されていません。50分(又はそれ以上)の時間で話されたことや学んだことを、振り返りもせずに頭の中で整理することは大人でもなかなか難しいことです。

◆振り返ることは俯瞰することであり、自分の認知を認知することでもあります。振り返りはメタ認知機能の向上促進にもつながるともいわれています。振り返りは、活動している時に自分自身を俯瞰している感覚、すなわち「自己モニタリング」でもあるからです。

◆学習を振り返ってさらなる疑問がわいたりすることによって、学んだテーマや課題に対する頭の中での「引っ掛かり」が増えるとともに、さらなる学習意欲にもつながることが期待できます。

◆振り返りで顕在化した生徒の思いや考えを知ることは、教員が生徒のおかれた状況を理解することにもつながります。

◆振り返りは授業者にとっては、授業の効果を確認し、以後の授業へのフィードバックのための材料を得ることでもあります。

◆振り返りは授業の感想を生徒に言わせることが目的ではなく、あくまで生徒が学んだことを整理したり、クラス(授業者を含む)で共有したりするために行う、ということに注意しましょう。

⑥ 多様な説明の必要性・重要性

◆本資料では、授業者が説明するためのプレゼンテーション資料や動画を用意してある授業案や、授業者がニュース記事を探して用いるとよいモデル授業案もあります。

◆自分でプレゼンテーション資料を作りたい方もおられると思いますので、以下に簡単な紙芝居プレゼンテーション(KP)の紙芝居の作り方を示します。

◆なお、KPIは確かに準備の時間が必要ですが、慣れれば短時間で作成できますし、板書の時間が省ける、繰り返し使えるなどの利点があります。

第4章：モデル授業案に関する補足的説明

※KP法の紙芝居の簡単なつくり方(協力者杉山教諭による)

- ・紙のサイズ：基本はA4(教室の大きさ等によってはB4もオススメ)
- ・書き方：基本は手書きでマーカーを使用(パワーポイントでの作成も可能)
- ・量：基本は10～15枚
- ・時間：基本は2～4分
- ・中身：一枚に最大3色、最大一行10字、最大3行まで

⑦ペアやグループ、クラス全体での話し合い

- ◆生徒の特性等によってペアの方が話し合いをしやすい場合と、グループの方が話し合いをしやすい場合がありますので、適宜取捨選択することが重要です。
- ◆クラスで学んだことを全体で共有させたい場合、いきなりクラス全体に意見を求めても生徒が発言しづらい場合もあるため、まずはペアやグループで軽く話し合わせてから、クラス全体での話し合いをするなども有効です。
- ◆いきなりペアやグループでの話し合いをするというのも、状況によって難しい場合があると思いますので、まずは一人で考えたり紙に書きつけたりする時間を設けるなどの工夫も考えるとよいでしょう。
- ◆限られた時間の中で生徒に話し合いをさせるためには、タイムマネジメントが重要です。状況を見ながら、経過時間や残り時間を示してあげると、生徒は時間を気にしながら話しやすくなります。タイマーや時計を示すことも有効です。
- ◆他方、予定していた時間でいきなり終わらせるのではなく、全体の中で時間が許せば、話し合いに用いる時間は柔軟に考えることも必要です。

⑧ロールプレイ

- ◆ロールプレイを使った授業案にはセリフが示されており、なるべく高校生にとってリアルなものになるよう記述されています。
- ◆ロールプレイで重要なのは、生徒が「自分がその人の立場に立ったつもりで考えてみる」ということであり、生徒には、「その人になったつもりでセリフを読み込み、演じてみよう」という働きかけも重要です。
- ◆同様に、例えば「労働条件通知書」を作ってみる授業の際には、ある生徒が他の生徒を本当に雇うような場面設定で、その作った模擬労働条件通知書を発表させるなど、「よりリアルな場面設定」をすることも生徒が活動に入り込むうえで有効です。
- ◆また他でも説明していますが、ロールプレイの際には、生徒に「ものの言い方」に気を付けるよう促すことも重要です。言い方一つで相手の受け取りが変わってくることや、いきなり声高らかに主張したりすることは人間関係に無用なトラブルをもたらす可能性があることなども説明した方がよいでしょう。(第6章でも説明しています)

⑨ジグソー法

- ◆モデル授業案の中には、いわゆる「ジグソー法」的な手法を用いているものがあります。
- ◆ここでは詳しく説明できませんので、より詳しく知りたい方は、「東京大学 大学発教育支援コンソーシアム推進機構」のウェブサイト内の情報などを参照してください。
<http://coref.u-tokyo.ac.jp/>