

教育と文化

No.110

平成28年3月1日
公益財団法人
愛知教育文化振興会
岡崎市明大寺町字馬場東62番地
電話 0564-51-4819

授業は自在にならぬもの

西三河教育事務所長 壁谷幹朗



「授業は自在にならぬもの」これは、私が二十代後半のときに仕えた、当時の松井史郎校長の言葉です。あれから、早三十年近く。授業実践の難しさや楽しさが少し分かるようになってきました。

それまでの私の授業

当時、若き体育教師であった私は、松井校長に何度も授業を見ていただきました。決まって、「まだまだ」とか、「幹朗君のもっている授業観は、私とは違う」と、毎回手厳しい授業評価でした。今振り返れば、私の授業のスタイルは、

子どもたちに、一方的に運動課題を与え、技の獲得を促すものでした。その時は、そうした授業こそ、良い授業だと思っていました。正直に言えば、松井校長の言っている意味がよく分かりませんでした。

その後、小学校に勤務するようになりましたが、私の授業は、「まだまだ」の域を脱することができずいました。ただ、授業を進めていくには、「子ども」と「教材」と「教師」の三つの要素が大切であることが分かってきました。

魅力ある教材を開発する

「子ども主体の授業を実践したい」と思うものの、今まで自分が経験したことのない授業への取り組みは、勇気がいりましたし、戸惑いの連続でした。

そんなある時、小学校三年生の子どもたちが、教材の魅力にたっぷり浸り込みながら、自身が必要とする運動技能を獲得していけるようなボールゲームの実践を夢中になって構想しました。

まずは、教材について、授業の主役である目の前の子どもたちの姿をとらえることからスタートしました。

「ミラクルボール」(バスケットボール型ゲーム)は、ゴールとしてドラム缶をセットし、ドラム缶に当たれば得点となるゲームで、缶の側面に当てる水平方向や、上部に当てる垂直方向など、多様なシュートが考えられるのではないかと考えました。その場合、缶の上部を側面より高い得点とすることで、より高い得点をあげようとする意欲が高まり、投げ上げのシュートの技能が高められると考えました。さらに、練習やゲームを通して、シュートに結びつけるまでのパスの技能が呼び込まれ、チーム内で作戦を練りながら、運動に繰り返し立ち向かう姿が期待できると考えました。

単元構想こそ最大の教師支援

「ミラクルボール」という教材で、子どもたちと勝負したいと考え、単元構想を進めてみました。単元を通して、一本軸となる子どもたちのこだわりは何か、子どもたちはその解決に向けて、どのように追究を深めていくのか、子どもたちの追究の道筋をあらかじめ予測していくことは、困難を極めました。

実践が進むにつれ、子どもたちは、自由な発想で作戦を考え出していました。また、高得点を狙うために、缶の上部へのシュートに目が向き、投げ上げのシュート技能を自らが呼び込んできました。

実践中は、それぞれのグループや個人の学習記録に目を通し、朱書きや対話に

より、子どもたちを支えることに努力しました。これまで、子どもたちの学習に、ここまで寄り添って進めてきたことはありませんでした。

この実践では、子ども自らが自分の学習の道を切り拓き、自分で学びを創っていく姿が見られたように思います。

「授業は自在にならぬもの、だからこそ、挑戦する楽しさがある」と、松井校長の声が聞こえてきそうです。

もくじ

巻頭言

授業は自在にならぬもの

壁谷 幹朗

三河教育への提言

創造的・創作的な

世界づくりと学び 山田 綾

三河の文化を訪ねて

経世済民の人 片岡 晃

杉浦 源右衛門

随想

ひとりぼっち 伊豫田 守

教室の窓辺

宮田 順子・武藤 憲

平成二十八年年度版刊行物の紹介

平成二十七年年度個人研究助成

〜審査を終えて〜

平成二十七年年度教育図書出版助成

刊行物を活用した授業 村上 宗久

平成二十七年度かきぞめコンクール

学校教育ボランティアグループ紹介

行事予定

編集後記

創造的・創作的な

世界づくりと学び

愛知教育大学附属岡崎中学校長 山田 綾



一 「学習化過剰」の言説のなかで

授業研究で教室を訪ね、子どもたちの発言を聞いていると、楽しくてたまりません。子どもの見方や考え方を語り合うとき、発言の背景に多様な生活の出来事と人の存在が見えてくるからです。

ある小学校で、「モチモチの木」を読んでいたときのことです。「夜、廁に一人で行けない豆太が、なぜ、夜中に村まで医者さまを呼びに行くことができたのだろう」と先生が問いかけました。颯太は、「じさまに優しくしてもらってきた

から」と発言しました。それに対して、愛子は「豆太は、じさまでなくても、どんな人でも苦しんでいたら、きっと助けたい」と思い、夜道をかけだしていったと思う」と異論を唱えました。二人の考えには、人間の二つの見方があり、背景に、三世代家族で祖父母に可愛がられている颯太の暮らしと、父親の暴力のために母親と引越し、地域の人々に支えられてきた愛子の暮らしがあります。

同時代に生きる子どもたちの見方により、現代生活の見方が常に問い返されます。異なる経験とその見方が交流され、人間と暮らしへの洞察が深まる場が教室であり、そこに学びが必要です。

近年、矢継ぎ早に教育改革の提言が出されています。「学習化過剰」と言われるほど、学習方法の提言が続いています。中でも、急速に強固に提言されている「アクティブ・ラーニング」についての、どのように考えればよいのでしょうか。

二 「アクティブ・ラーニング」を豊かな学びに

Active Learning は、「能動的学習」

「積極的学習」「主体的学習」と訳すことができます。これらの用語は一九七〇・

八〇年代から徐々に輸入され、九〇年代以降は、初等・中等を中心に高等教育まで含めて幅広く使用されるようになりま

した。二〇〇〇年代に入り、急にその必要性が叫ばれるようになったのは、しかも「能動的学習」ではなく、「アクティ

ブ・ラーニング」とカタカナ語で登場したのは、高等教育において、教員による

一方向的な講義形式の授業が改められなかったためです。それ故、中央教育審議

会答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、

主体的に考える力を育成する大学へ」

(二〇一一年八月)において、アクティ

ブ・ラーニングの必要が示されたのです。

続いて、次期学習指導要領の改訂に向けた「初等中等教育における教育課程の基

準等の在り方について(諮問)」(二〇一

四年一月)において、「課題の発見と

解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習」

「アクティブ・ラーニングが推奨され

ました。

しかし、初等・中等教育では、すでに

九〇年代から、主体的・能動的な学習に

取り組んできた経緯があります。では、

改めて何が求められるのでしょうか。

実は、学習者の主体的・能動的な学習への参加を求める「アクティブ・ラーニング」については、学習形態に留まること

となく、学習内容や質の深さが必要です。

つまり「ディープ・ラーニング」が必要

というところで、「ディープ・アクティ

ブ・ラーニング」という言葉も生まれて

おり、学びの質が問われています。

学びの質を高めるとき、「知識

基盤社会」に求められる能力・資質とい

う社会的要求の観点とともに、子どもと

その生活をみつめる必要があります。

三 消費社会を生きたる

一 「生の消費主義化」に抗する

この間、人間関係がうまく結ばない子どものことが話題になり、時に「家庭教育力の低下」が問題にされたこともありました。個々の家庭の事情が複雑になっていることも確かですが、背後で進行している大きな変化について改めて検討してみると、社会の変化より「家庭が問題にされてしまうのはなぜか」が見えてきます。また、子どもの生活環境や価値観は多様になっているのに、生活の見方は画一的である理由も見えてきます。

変化とは、消費社会化の進行です。私たちは、誰も経験したことのない消費社会を生きています。消費社会では「個人化」が原則であり、社会的絆を結ぶことが自然には難しくなると指摘されてきま

した。この指摘は、子どもと学級や学びをつくる際に気になるところです。

消費社会では、資本主義のもとで飽くなき「商品化」が追求されます。以前は、人々が自分たちで生産していたものを商品として購入するようになり、その商品さえ、「電話から携帯へ」というように、人々の間での使用から個人使用へと変化し、他者との関わりや（場）、交渉を持たなくても済むようになり、連帯・協同・相互扶助により担われていたことも商品サービスとして購入するようになると、かつて存在していた人間の共同は必要なくなり、地域によっては、社会的関係を結ぶ機会が少なくなります。

しかも、生活の問題を「商品」の購入により解決するという行動は、個人的な裁量の個人的行動として遂行されるため、これまで共同で解決してきた生活の問題を「個人的問題」であるかのように人々が感じてしまい、地域で公的に解決されてきた問題を自己責任、すなわち自分や家族の問題とみなしがちです。

つまり、消費社会化の特徴の一つは、生活の問題を個人的な問題とみなす点にあります。それは、共同で何かに取り組む機会を失っていくことであります。

消費社会の二つ目の特徴は、生活から創造的・創作的な生命活動の経験が失われ、自発的で創造的な「つくる」あるい

は「生み出す」機会が少なくなる点です。

哲学者の清眞人氏は、この状況を「生の消費主義化」（『創造の生へ』）と呼んでいます。人々が現実生活から切り離され、消費社会化を介してヴァーチャルな世界につりあげられ、生活行為を通じての「自分と世界」あるいは「自己と全体」という関係を断ち切れられ、時として自己喪失・世界喪失に陥りかねないというのです。

ここでの「つくる」あるいは「生み出す」というのは、生産物を労働と芸術的創作活動を通してつくることに加え、人間関係・社会関係や組織あるいは（場）を他の人とのコミュニケーションによりつくることの両方を含んでいます。つまり、ものと相互交渉しつつ、人と相互交渉しながら、世界を構成するということです。そうした機会が生活から失われており、現代では生活を通して学ぶということが難しくなっているのです。

実は、「学ぶ」ということは、現実のものやひとやコトに働きかけながら、人と交流していくときに世界が構成される、その世界づくりに関与・参加していくことです。ネット上で、新たな文化世界やコミュニケーション、世界づくりの参加方法が生まれているのも確かです。

二つ目の点と関わって、三つ目の特徴は、商品の購入を通して、部分的に世界と関わることになり易い点です。人が、

唯一無二の存在として自覚し生きるには、世界と自分の関係を把握できることが重要です。清氏によれば、自分の関わっている活動と、その活動が組み込まれている或る全体的な関連との間に成立している有機的な関連性を常に生きたものとして自ら把握し、全体理解のもとで自分の活動を遂行していくことで、世界にかけがえない自分を実感できるからです。

四 創造的・創作的学びと学校生活

―はじめに子どもありき―

このようにみてみると、消費社会化は、生活行為を通じて具体的に全体像を結び、自己と世界との関係をとらえる生活経験の空洞化をもたらすものといえます。子どもは、家庭、学校、消費文化のトライアングルのなかで生活しています。学校を創造的で創作的な学びの場に、そしてもの見方や考え方を検討する場にしていくことが、一層重要になっていくという点ではなんでしょうか。

附属岡崎中学校では、生徒が「学校生活を満喫しています」と語ってくれます。それは、生徒がうみだす・つくる活動が様々に展開されているからです。伝統と刷新を大切にされた教育課程に基づき、先生方の呼びかけにより、学校生活や行事を生徒が創りあげていきます。例えば、宿泊行事について、生徒主導の学年集会

が頻繁に開かれ検討されます。実施後も、生徒が語り合い、綴ります。

何より、個人テーマ追究学習（総合）はもちろん、各教科の授業で、生徒の追究したことが持ち寄られ、検討されます。生徒は、喜々として取材に出かけます。

個々の追究を土台にした「協同活動と話し合い」の空間で「積極的な自由」が形成され、生徒一人一人の「かけがえのなさ」が確認されるのです。そのことの意味を誰よりも知っているのは、生徒です。生徒は「学ぶ」ということが、「制度知」を貯め込むことや能力主義競争に勝つことではなく、文化や科学・技術、生活の自分たちにとっての意味や関係を問い、それらを捉え返し、当事者として世界に参加することであると知っていくのです。

「知識基盤社会」の到来による、子どもの創造性や独創性を育む教育の必要が叫ばれてきました。しかし、実際には全国学力テストに向けて、達成すべき水準が掲げられ、教育のスタンダード化、授業のマニュアル化が進んでいるようです。学習方法やエビデンスに基づく議論は、「良い教育とはなにか」（ガート・ピースタ）という問いを封じることがあります。今こそ、子どもと生活に即して、文化や科学・技術、生活を捉え返す学びをどのように創り出すのか、議論していきたいものです。