

今を見つめ 明日を創る生き方を求めて

—総合的な学習のあり方 第2年次—

研 究 部

I. 研究主題について

21世紀を目前にして、日本の社会は大きく変化してきている。

経済で世界の一流国をめざすという目標は達成され、国民全体が共有する目標がなくなった。それに伴い、「多少自分を犠牲にしてでも、会社に言われたとおりに働くことが、将来の幸せにつながる。」とか、「とりあえず大きな会社に入ればよい。」ということが、無条件に正しい時代は終わりをつげた。各自が自分の生き方を考え、創造することが必要な時代となったわけである。

「各自が各自の価値観をもち、各自の目標を作る。そしてその実現をはかる。」ということが求められている。まさに各自が各自の生き方を作っていかなければならない。

本校では「21世紀を創る生き方」をとらえ研究を進めることとし、研究主題を次のように定めた。

研究主題

今を見つめ 明日を創る生き方を求めて

「今を見つめ」とは、生徒が自分自身や自分を取り巻く世界の現実を正しく認識し、判断できる力を身につけることであり、「明日を創る」とは、未来を切り拓き、創造していく力を身につけることを意味する。

この主題は、学校が人類や民族の文化遺産としての知識・技術の伝達の間としてだけでなく、現在の生徒の活動が生徒自身の生き方の血となり肉となるための教育の間でもあるという認識のもとで、21世紀の社会を創り出すことになる生徒に必要な力を育成するねらいをこめたものである。

研究副主題

総合的な学習のあり方

第15期中央教育審議会第一次答申「21世紀を展望した我が国の教育の在り方について」において、子供たちに、「生きる力」をはぐくんでいくために、教育内容を厳選すると同時に、横断的・総合的な指導を一層推進するために、総合的な学習の時間を設けることが提言された。

総合的な学習の時間は、授業のあり方、教師のあり方など、これまで常識とされてきた学校のあり方を我々に見直させるものである。

本校においても、これを機会に教育内容や教育方法についてさらに考えていくことになり、平成9年度より、研究副主題を上記のように定めた。

II. 平成9年度の研究

1. はじめに

(1) 基本理念の設定

子どもたちがそれぞれ、自分の生き方を探さなければならなくなった現在、学校が子供たちの自立を支援する手だてとして、もっと生徒一人一人の生き方探しを手伝う、やりたいことを探させるという側面がクローズアップされてよいのではないかと思われる。

本校では、新しく導入が決まった総合的な学習の時間を、生徒が生き方を探したり、やりたいことを探するために必要となる力をつけることに使う、という基本理念で研究を進めることにした。

(2) 生徒につけさせたい力

本校において、生徒たちがこれから社会に出て、生き方を考え、また選択するに際して、彼等に欠けている力を考えてみたところ、「自己決定力」と「情報活用の実践力」という、2つの力がうかびあがった。

「自己決定力」とは、自分の興味関心とのかかわりの中から、自ら課題を創り出し、主体的に問題の解決をめざす能力をさす。その中には、教科の学習場面においてだけでなく、日常生活のなかで問題を見つけ、それを解決しようとすることも含むものとする。

また、「情報活用の実践力」とは、情報を収集し、真に必要な情報を取捨選択し、主体的に自らの考えを築き上げ、自ら情報を発進できる能力をさす。

(3) 生徒に問題意識を起こさせるために

現在の学校の授業は、教科が中心といえる。しかし、教師、生徒の思考が「教科」という枠で硬直化し、生徒の「生き方」にまで眼が向いていないといえる面があるのではないか。

「生き方」を考えることは、主体的に問題意識を持つことから始まる。

本校では、生徒の問題意識を掘り起こすために、総合的な学習の時間に教科の枠をはずす試みを行ってみることにした。

(4) 教師の役割のあり方

教科の枠をはずしたとき、教師のなすべきことは、「自己決定力」「情報活用の実践力」が生徒につくよう支援することであると考えられる。

具体的に言うと

一つ目は、生徒の視野を広げることへの支援である。

二つ目は、生徒がいわゆる「情報の収集・整理・編集能力」を身につけられるよう支援することである。

三つ目は、どのようなレベルでの情報を求めているのか生徒自身がわかるよう支援することである。

四つ目は、生徒が、得られた情報と自分の経験や知識とが関連づけられるように支援することである。

本校の総合的な学習の時間は、学校樹にちなんで、「柏樹タイム」と命名された。

2. 3年生「柏樹タイム」の取り組み

(1) 基本的な考え方

平成9年度、3年生で総合的な学習に取り組むに際して、

- ・結果より過程を重視する。
- ・知識を覚えることより、生きていく上で今後必要となる、知識の獲得の仕方（学び方）を学ぶことを重視する。

という2点を基本的な考え方として確認した。

(2) 内容の検討

平成9年度の本校の総合的な学習は、「生徒が、教科の枠にとらわれずに、自分自身でテーマを決めた課題追究学習」という内容でスタートすることにした。

自分自身でテーマを選ぶことが生き方を選ぶことにつながると考えたためである。

また、時間としては、今までの選択教科の時間を総合的な学習の時間にあてることにした。

(3) 大きなテーマについて

まず、問題となったのは、大きなテーマをどうするかということであった。

生徒にアンケートを行い、生徒がテーマを決めやすい「金沢」という大きいテーマを設け、個人がそのもとで個別のテーマを設けることになった。

(4) 生徒の活動と支援の実際

(4-1) テーマ決定まで

3週にわたってオリエンテーションを行い、

- ・時間の概要、年間予定
- ・担当教官によるテーマ決めのヒント

などを話した。テーマを決めるまでは、どの先生に相談してもよいことにした。

そして、3週間でテーマを決める日程にしていたが、個人差があり、さらに2週間後に〆切を延ばした。これでも、テーマを決めるための資料収集の時間やテーマを考えさせる時間が少なかったという感想が生徒から出た。

(4-2) 指導教官について

テーマ決定後、生徒一人ずつに指導教官を決めた。教科の枠はずして考え、似通ったテーマを持つ生徒は同じ教官が指導にあたるようにした。9人の教官が指導教官になり、教官一人あたりの担当生徒数が16人から19人とはほぼ同じになるようにした。活動場所については、教官ごとに教室をあて、生徒はその指導教官のいる教室で活動することを原則とした。必要に応じて、学校図書館とコンピュータールームを使用することにした。

(4-3) メディア利用への支援

①資料の提供と、利便さのため、学校図書館と社会科研究室にある金沢関連の資料を集め、移動式書架に並べ、廊下に設置した。

②インターネットを通じての情報収集への支援

インターネット上で公開されているホームページからの情報収集を行った。

支援として、公開されているホームページの紹介などを行った。

③電話、手紙による情報収集への支援

資料収集のため訪問することを、電話でお願いしたり、訪問した後は手紙でお礼状を書くこともあるので、全員にプリントを分け、電話のかけ方や、手紙の書き方について説明した。

生徒が実際に電話をかけるときは、なかなかシナリオどおりにはいかず、予想外の返事がかえってきて絶句してしまう場面もあった。

(4-4) 取材活動日の設定

研究を進めていく上で、学校外での取材活動日を設けることが必要でないか、という担当教師からの意見で、柏樹タイムの時間を利用した校外での取材日を設定することになった。市役所など、「学校の業後には閉まってしまい、さらに土曜日曜が休業の機関」への取材を1学期中に行うためである。

取材計画書・訪問計画書の作成からスタートし、生徒と教師両方からの取材・訪問先への依頼を経て、7月9日、10か所、26名の生徒が取材・訪問を行った。残りの生徒は学校で活動を行った。

この時の生徒の行き先は、金沢市役所、社会福祉センター、金沢地方気象台、石川テレビ、中央郵便局、長町研修館、東部クリーンセンター、石川女性センター、陶芸作家の方の家、金沢商工会議所の10ヶ所である。

(4-5) まとめの段階における活動

主として2学期よりまとめの段階に入った。

ノートでのまとめ、模造紙による掲示物によるまとめ、テープで音楽を作る、焼き物を作るなど、様々な形で活動のまとめをした。生徒は自分たちなりにいろいろ工夫してまとめを行っていた。

発表の場として、まず、11月初旬の文化祭での発表(レポート展示)、続いて、12月に入ってから指導教官ごとのグループでの全員発表(口頭での発表)の場を設けた。

また、学年集会の形で、各グループの中から1人ずつの代表者が発表した。

3. 2年生「柏樹タイム」の取り組み

3年生の柏樹タイム活動の反省に立ち、2年生の「柏樹タイム」は、3年生になってからの本格的な活動に向けての準備期間という考え方に立って活動した。主な内容としては

- ・パソコンに親しむ
- ・新聞のスクラップ
- ・まとめ・発表
- ・イメージマップ作り

などがあり、総時数11時間で行った。

(1) パソコンに親しむ(3時間)

この活動は、スキル学習的な要素を持つもので、3年生になってからの活動を見すえて、コンピュータのワープロ機能を使う練習と、インターネットを使った情報検索の練習を行った。

(2) 新聞のスクラップ(オリエンテーションを含め4時間)

テーマを決定する前に、生徒たちの興味・関心の対象となる事柄についての視野を、もっと広げるためにまず、身近な情報源である新聞のスクラップを行った。

各自が家庭から1週間分の新聞を持って来て、とくにテーマは限定しないで、各自が興味・関心を持った記事を自由にスクラップした。教室では、記事を交換したり、提供したりする姿も見られた。回を重ねるごとに、自分なりのテーマを見つけて記事を集めだす生徒も出てきた。

(3) まとめ・発表(2時間)

まとめの時間には、教師のアドバイスを受けながら、スクラップした記事についてまとめるワークシートを使って、各自が活動を振り返った。

また、発表の時間は、そのまとめ用紙とスクラップの内容を生徒たちが互いに知りあう時間とした。

中間発表をすることによって、意識が高まり、また今後の活動のヒントになると考え、発表の時間を設定した。

(4) イメージマップ作り(1時間)

テーマを決定するまでの具体的な手立ての一つとして、「金沢イメージマップ作り」を行なった。

生徒たちが興味関心を持っていることがらが、金沢ともつながりを持っているということを生徒たちに気づかせようと考え、この活動を行った。

4. 1年生「コンピュータの時間」の取り組み

1年生では、3年生での課題追究学習を行う際、コンピュータを自由に用いて、情報収集を行い、研究成果作成・発表し、さらにはデータベース化できるような生徒を育成したいと考え、その第一歩として「コンピュータの基礎教育」を始めた。

(1) 生徒の現状

入学時のアンケートで小学校時に受けたコンピュータの授業について聞いたところ、1年生全体の21パーセントが自分で操作したことがないという結果が出た。

この結果よりコンピュータの基礎教育が必要であると考えた。

(2) 目標

- ・ windows95 の基本操作ができること
- ・ ローマ字入力・日本語変換ができること
- ・ 将来タッチタイプができるようになること
- ・ ワードプロソフトで文書が作成できること

1年生でのコンピュータの基礎教育の目標を次の4点にした。

(3) 内容

コンピュータ嫌いをつくらないように、ゲーム感覚を取り入れた内容で進めることにした。具体的には、タッチタイプの練習として、市販ソフト「もぐらたたき」を使用した。

ワープロ練習の題材として、五者択一形式のクイズを作成する「ごたくどす」というソフトを使用した。生徒が作成した問題を校内のファイルサーバーに保存し、みんなで問題を共有することができるようにした。お互いに他の班や他のクラスの問題に挑戦したりすることにより、問題内容を容易に生徒どうしで評価できると考えた。

授業は1学期週1時間行われた。1年担当の理科教諭と英語科教諭の2名が、チームティーチング形式でこの時間を担当し、この時間に作成した問題を文化祭において発表した。

5. 平成9年度を振り返って

(1) 3年の課題追求学習について

- ・ テーマを決めるまでの過程が重要であることがわかった。この段階で十分に指導を行う必要がある。
- ・ 生徒は、目上の人に電話をかけたり、手紙を出したりしたことがほとんどない。よい経験になった。
- ・ 校外での取材活動は生徒のレポートに明らかに厚みを持たせている。
- ・ 指導目標の中に「発表、表現」に関することを入れなかったため、プレゼンテーションの仕方などについては相談してきた生徒だけに指導した。

(2) 2年の活動について

- ・ スクラップについては自分の興味関心と大テーマである金沢とを結びつけるために一定の効果があったように思う。

(3) 1年のコンピュータ学習について

- ・ 全員の先生がコンピュータの基礎を指導できるようにする。という目標をかかげたことは、先生方のコンピュータに対するおっくうさを減らしたように思われる。

III. 平成10年度の研究について

1. 「再構造化」の学習という観点から

最近若者がいわゆるネズミ講にまきこまれるという事件が各地でおこっている。

ネズミ講が必ず破綻することは、中学や高校の数学で学ぶことの応用である。

ここで問題となるのは、若者たちが中学や高校で学習した知識と現実がつながっていることに気づかないことである。

ではどうしてこのようなことがおこるのだろうか。

アメリカの心理学者、D. A. ノーマンは、彼の著書の中で「3種類の学習」ということをいつている。(注1)

それは、「蓄積」「調整」「再構造化」の3種類である。この3種類の学習が行われて初めて知識が本人の身につく。

「蓄積」とは事実を集積することであり、「覚える」ことである。

「調整」とは熟練することであり、「練習する」ことである。

これらについては内容がわかりやすい。学習の成果も目に見えやすい。

問題は、「再構造化」である。ノーマンは、これを「適切な概念構造を形成する」ことであると定義づけている。

これを別の言葉でいいかえると、「自分なりに考える」「新しい知識を今まで持っている自分の知識と関連づける」ということになると考えられる。

「再構造化」の学習は難しいとノーマンも述べている。

どのようにすれば「再構造化」できるかの方法は人間ひとりひとりによって違う。

また、「蓄積」や「調整」の学習と違い、「再構造化」の学習の成果は目に見えにくい。

「蓄積」や「調整」の学習については、成果をテストで測りやすいが、知識が「再構造化」されているかどうかはテストで測りにくい。

学校教育において「再構造化」の学習を後回しにしてきたことは否めない。

生徒が「蓄積」や「調整」の学習ができていればそれで良しとし、「再構造化」については各自にまかされてきたといっても過言ではない。

そのため、知識が断片的に記憶され、再構造化されないままに終わってしまっている生徒もままある。そのような知識は身につかず、したがって将来にも活かされない。

2. 本校の総合的な学習との関連

さて、前にも述べたように、本校では平成9年度より、生徒に「自己決定力」と「情報活用の実践力」という2つの力を身につけさせることを大きなねらいとして総合的な学習の実践を始めた。

ここでは、本校で今行っている総合的な学習の取り組みと、先程から述べている「再構造化」の学習との関連について考えてみたい。

本校ではこの時間において、自分で課題を見つけ、自分で解決する「課題追求学習」を3年生で行っている。

この学習において、課題は生徒が自分で設定するので、このようにすればよいという決まった方法はない。そのため、課題の解決の方法は自分で考えなければならない。このとき、生徒はいやおうなしに知識

の再構造化をせまられる。

平成10年度の各学年の取り組みの中で、「再構造化」の学習に特にかかわる部分について簡単に考察したい。

1年生においては、「ごたくどすクイズ作り」と「シルエット劇の創作」が特に関連が深い。

「ごたくどす」はクイズを作るソフトウェアである。使途自身がいろいろなジャンルから題材を選び、おもしろいクイズを作るためには、まず、生徒が自分の知っている知識を一度客観的に眺め直し、その中から他の人の興味を引く内容を選ばなければならない。さらに、選択肢として、間違いやすい不正解の答えを用意しなければならない。これらの過程の中で、自然に知識の再構造化がはかられる。

「シルエット劇の創作」は本校が15年以上前から文化祭で取り組んできた「シルエット劇」に全員の生徒がかかわるようにした取り組みである。

国語科、美術科の協力を得て、各自が宮沢賢治の作品の中から作品を選び、紹介文やイメージ画を書く。そして、文化祭におけるシルエット劇の創作に結びつけていく。創作活動ができるためには、知識がうまく再構造化されていることが必要不可欠である。

2年生においては、「修学旅行を通しての課題追求学習」が「再構造化」の学習に関連する。

自分でテーマを選び、事前調査を行う。修学旅行の現地でも質問をする。そして、帰ってきたあと、レポートをまとめる。これらの一連の活動の中で、知識が再構造化されていく。

3年生の「金沢を題材とする課題追求学習」は平成9年度より行われているが、10年度においては、特にテーマ設定の段階に工夫がこらされた。テーマを設定する段階で中間発表を行うのである。

「発表する、表現する」という作業を行うことによって、より確かに知識が再構造化される。

半年以上かけてテーマを追求する活動なので、より早い段階で中間発表を行うことで、自分の方向性を確かめ、さらにどのような知識が必要となるかがわかってくる。

このように本校における総合的な学習の取り組みは、欠けているといわれる「再構造化」の学習になっているといえる。

もちろん、再構造化されるのは生徒たちが学校で学んだ知識のごく一部である。しかし、一部の知識についてでも再構造化という経験をすることによって、他の知識についても、将来、必要に応じて自らの意志で再構造化を試みるきっかけになると考えられる。

ここでは知識の再構造化という観点から本校の総合的な学習の取り組みについて考えてみた。

本校では情報教育への取り組みも行っており、総合的な学習の中でもその一環としてコンピュータを大いに利用している。それについてくわしいことは各学年の取り組みの項を参照していただきたい。

注1. D. A. ノーマン「人を賢くする道具」新曜社 1996年 p35