

様々な授業形態

授業の形態には、生徒の主体的参加を求めるロールプレイング、ディベート、ワークショップ等様々な方法があり、生徒が学習する内容を最も効率よく理解できるよう、教材とともに授業形態も工夫していかなければならない。

- 1 ロールプレイング

1 ロールプレイング(role-playing)とは・・・「役割演技法」とも言われる

ある場面を設定し、そこでの役割を演じることによって様々な立場の人の意見や考えを理解し、多様な視点を育てる学習方法。疑似体験することで、社会事象の理解や問題解決のヒントが得られる。

2 役割を演じる時に大切なことは・・・「十分な調べ学習」と「なりきる」

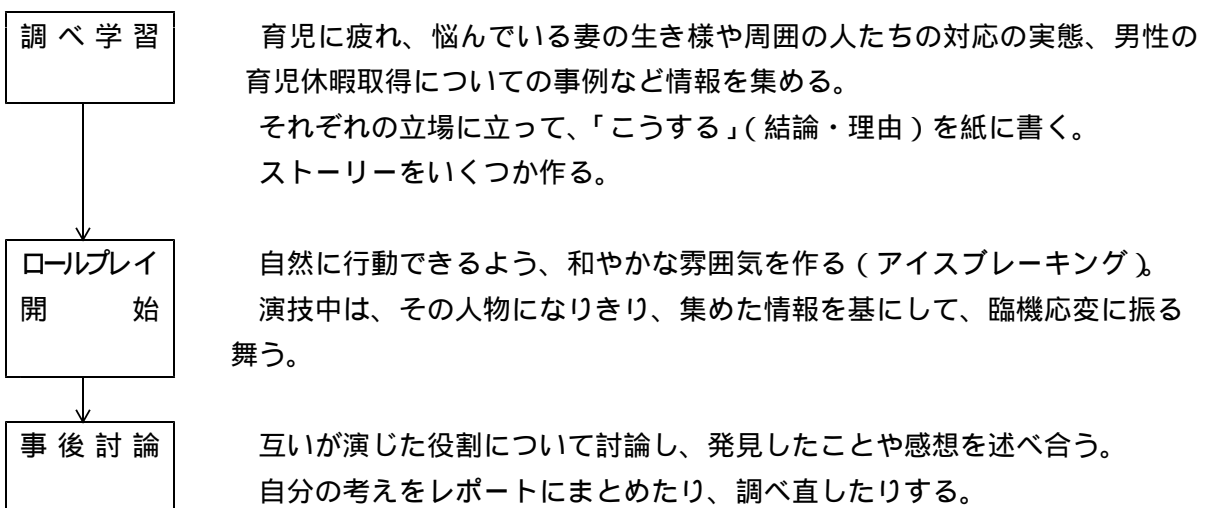
「自分ならどうしたいのか」また「どうするべきなのか」などを考えることが大切である。ただし、基礎知識がなければ「考え」も生まれないので、そのための十分な調べ学習も大切である。一方、ロールプレイングで「なりきる」ことは重要であるが、夢中になりすぎて演技であることを忘れ、教室内での人間関係を壊すことにならないようにする(いじめ問題のロールプレイングなど)。

3 最終的に何を目的とするのか・・・体験を通じ、多角的な考え方を身に付ける

当事者や関係者の立場や役割から考え、演技することを通じて複数の行為者の視点から問題を考えることにより、多角的な視点から物事を考え意思決定できるようになる。

具体例1：夫も育児休暇をとるべきかどうか。

登場人物： 夫(会社員) 妻(公務員) 夫の上司、 夫の父(祖父)



具体例2：水力発電所建設のためにダム建設が進められるA村での会議の様子

登場人物： A村の村長(中立) A村の住民(反対) 電力会社(賛成)
環境保護団体(反対) 国会議員(賛成)

具体例3：世界恐慌にどう対処すべきか

登場人物： 石原莞爾、 田中義一、 石橋湛山、 幣原喜重郎

手 順：時代背景の調査 グループで打ち合わせ ロールプレイの発表

- 2 シミュレーション

シミュレーション (simulation : シミュレーションゲームともいう) は、「模擬体験」と訳され、一定の状況を模擬的に設定して、体験的に行動、活動しながら学ぶ方法である。障害者の生活状況を模擬的に体験するなどこれに含まれる。体験し、気付いたことを通じて、社会の仕組みや改善の方向性を理解できる。

1 シミュレーションゲームの意義

- (1) 体験的理解が得られる。模擬体験を通じて、基礎概念や技能の獲得が容易になる。
- (2) 学習者の主体的な活動と意思決定の機会がある。与えられた条件の中で最適の方法を考える。
- (3) ゲーム的、娯乐的に楽しんで学習できる。

2 シミュレーションゲーム【具体例1「株式学習ゲーム」】

「株式学習ゲーム」は東京証券取引所広報室が運営主体となって実施されている株式の模擬売買ゲームである。内容は一定期間内に仮想所持金の範囲で日経採用銘柄を対象に、実際の株価に基づいて模擬売買を行い、最終的な所持金の多寡により投資成果を競う。ゲームには3～4名のグループで参加する。売買については、週1回程度広報室に希望銘柄をマークしたマークシートを送ることで成立する(数日後、結果が返送されてくる)。

(1) 授業展開

- ア ゲームの趣旨説明・チーム編成 教師の講義
- イ 株式用語、株価の決定要因等の解説 教師の説明
- ウ 売買銘柄の検討...売買情報に関する情報を「政治」「経済」「国際」「企業情報」に分け、グループ内で担当を決め、調査する。グループ内で、調べた情報を発表し合い、それを基に売買銘柄を決定する。グループ学習
- エ 株式売買(マークシート送付)
- オ 結果の検討・レポートのまとめ...各グループごとに検討し、レポートをまとめる。

(2) 学習効果

- ア 模擬体験であっても実体経済にふれることから体験学習的要素を授業に与えられる。
- イ 意思決定と自己責任の重要性を認識させることで消費者教育的側面も持たせられる。
- ウ 政治、経済などの多方面にわたる情報収集能力の養成が期待できる。
- エ 様々な企業を知ることで進路決定、職業観について考える機会となる。

3 シミュレーションゲーム【具体例2「貿易ゲーム」】

- (1) ねらい：不平等な条件の下での自由貿易がどのような結果をもたらすかを体験する。
- (2) 準備：はさみ、定規、鉛筆、画用紙、紙幣など「製品」を作る道具を入れた封筒(中身が違う)を用意する。
- (3) 授業展開：
 - ア クラスを先進国グループ2名、新興国グループ3名、発展途上国グループ5名に分ける。
 - イ 「製品」の見本を見せながらルールを説明する。
ルールの例：与えられた道具を使い、できるだけ多くの「製品」を作り、世界銀行へ行き、買ってもらう。
 - ウ グループ代表に袋を渡し、ゲームを開始する。(時間は、30分程度)
 - エ 時間が来たらゲームを終え、各グループの金額(生産額)を集計する。
 - オ 結果について、話し合いをする。

- 3 ワークショップ

ワークショップ(workshop)とは「作業場」「工房」の意味で、小グループで意見交換や共同作業を行いながら学び合う参加体験型グループ学習である。様々な価値観を持つ参加者が協力して行動するとともに自分と違う価値観を尊重しあう関係を作り出し、共に学ぶことを目的としている。

1 3つのキーワード

- (1) 「参加」.....一方通行的な知識伝達型ではなく、双方向的な参加型の学びである。
- (2) 「体験」.....体験によって気付いたことを他の参加者と共有し合うことが大切である。
- (3) 「グループ」...一人一人が主人公で、学びを構成するかけがえのない一員である。

2 具体的実践例：「資源・エネルギー問題」をワークショップの手法を使って考える

時	学習内容と活動	指導上の留意点
1	<p>【ワークショップ(1)】隣同士2人グループを作る。</p> <p>【アクティビティA】「資源とは何か？」考察する 「どんなものが資源か、できるだけ挙げてみよう」 「資源を3つに分類しよう」</p> <p>【アクティビティB】「地球船宇宙号」の現状のクイズ</p> <p>【振り返り】ワークシートに記入し、回読する。</p>	<p>出た順に黒板に整理する。</p> <p>相談させた上で、順に指名し、黒板を3色に色分けする。</p> <p>-----</p> <p>一問ずつ解答させる。</p>
2	<p>【ワークショップ(2)】6～7人のグループに分かれる。</p> <p>【アクティビティC】「20年後の地球環境」を作成する。 最前と最悪のシナリオを予測する。模造紙にまとめ、発表する。</p> <p>【アクティビティD】フォーコーナース(教室の四隅)を行う。「持続可能な循環型社会にするために、こんなものいらない、こんなことはダメ、こんなものが欲しい、こんなふうにしよう」について、気付いたものをポストイットに書き、フォーコーナースに貼り、みんなで見る。</p> <p>【振り返り】ワークシート記入。回読して気づきを共有する。</p>	<p>「20年後に36歳になる君たちの選択と決断に係っている」ことを強調する。</p> <p>グループごとにペンの色を変える。</p>
3～5	<p>【課題追究学習】6～7人のグループに分かれる。</p> <p>テーマ「持続可能な循環型社会に、これが必要」</p>	発表時の評価の観点を事前に知らせておく。
6～7	<p>【一次発表】(各グループ10分、質疑含む)</p> <p>「自己評価シート」「相互評価シート」に評価を記入する。【*】</p>	
8	<p>【二次発表の準備】テーマ「持続可能な社会に、こうしよう」</p> <p>「行政への提言、企業への提言、私たちにできること」</p> <p>提言を1枚ずつ紙に書く。</p>	現実性、具体性、簡易性、影響力などがポイントとなることを示唆する。
9	<p>【二次発表】(各グループ5分、質疑含む)</p> <p>、のコーナーを準備し、発表後に提言の紙を貼らせる。</p>	
10	<p>【アクティビティE】プロジェクトコンペ</p> <p>全員に赤と青の丸いシールを2枚ずつ配布し、掲示されている提言のうち、「すぐに実現できそうなこと」「最も必要性の高いこと」を2つずつ選び、シールを貼る。</p> <p>【振り返り】感想記入</p>	気付いたことを発表させる。

【*】評価について

一次発表時の「自己評価」は、「行動力」「レジユメの出来」「貢献度」を4段階で評価する。一次発表時の「相互評価」は、「着眼点」「内容構成」「レジユメの出来」「発表態度」を4段階で評価する。「興味を持った点」「よく分からなかった点」などのメッセージを記述させる。

総括するための評価としては、グループ単位での発表内容及び個人のワークシートの記入内容を活用する。

- 4 ディベート

ディベート(debate)とは、特定のテーマを定め、肯定側と否定側に分かれて討論し、どちらがより説得的であったかを競う討論ゲームである。分かりやすく説明する表現力や複眼的に物事をとらえる能力、公正で客観的に判断する能力などを育成することができる。

1 基本的なルール

- (1) 「～は、……すべきだ」という形のテーマで話し合う。
- (2) 肯定派と否定派と審判(判定者)に機械的に分けられる。
- (3) 発言時間、発言の順番などの取り決めを行い、それに従って進める。
- (4) 証明された論議を戦わせる。(主張に対する根拠が必要になる)

2 ディベートを取り入れた課題追究学習例

時	学習内容	学 習 活 動	指導上の留意点
1	ディベート学習を理解する	ディベートの実施方法を説明する。	・ビデオまたはプリントを活用する。 ・生徒自身に問題意識をもたせる。
2	班分け及び論題設定	班分け...各論題に対し、肯定側、否定側各4～6人の班に分ける。(例) 「末期癌患者に対する安楽死は殺人である」 「環境を守るため、環境税を創設すべきである」 「夫婦別姓を法律で定めるべきである」 「日本は捕鯨をやってもよい」	・人数調整がうまくいくように配慮する。 ・生徒にとって、論点の分かりやすい倫理的な論題を設定する。 ・4つの課題に対し、班の希望を聞きながらそれぞれ肯定側、否定側に分かれる。
3 4	資料収集・まとめ	(1) 班ごとに分かれ、論題についての資料を集め、内容をまとめる。	・適切な資料を活用できるよう助言する。
5 6 7 8	発表	(1) ディベートの展開 * [] は分 第 回ディベート 論題「 肯定側立論〔4〕 否定側立論〔4〕 作戦タイム〔2〕 肯定側質問〔3〕 否定側質問〔3〕 作戦タイム〔2〕 肯定側回答〔3〕 否定側回答〔3〕 肯定側結論〔2〕 否定側結論〔2〕 (2) 判定・結果発表 (3) 整理・まとめ	・判定者はディベート中、必要なメモを取り、判定に役立てるよう注意を促す。 ・感情的になったり、個人を攻撃しないように注意を促す。
9	まとめ	ディベートで学んだ事項についてレポートにする。	・審判が判定する ・教師が補足説明をする。 ・各回のアンケート用紙等を総括する。

3 事前の調べ学習が重要

ディベートにおいては、テーマに対する分析、自派の論点の決定と情報収集、相手の主張を予想し質問や反論を準備するための調査や発表原稿の作成が重要である。

4 討論の指導もしたい 論題例：「我が町にマリン・リゾートを作るべきである」

発言者	態度表明	推論：「前提」と「結論」の関係	
A	賛成	マリン・リゾートができれば、観光客が増加する。	【原型】
B	反対	マリン・リゾートができれば、自然破壊が起こる。	結論入れ替え
C	反対	マリン・リゾートができて、観光客は増加しない。	結論否定
D	賛成	マリン・リゾートができれば、雇用も増加する。	結論入れ替え
E	反対	自然体験園だって、観光客は増える。	前提入れ替え

生徒の発言を分析し、対立部分を焦点化し、討論を適切な方向へ導くことで、認識を深めることができる。また、自説を強化するための「理由付け」、事実・根拠としての事例の提示、条件付け(修正案、代替案)の提示の仕方についても指導をするとディベートの質が高まる。

- 5 モラルジレンマ資料を用いた討論学習

モラルジレンマ(道徳的な葛藤)を含む資料を読ませ、意見表明や他者と討論することを通じて、生徒の倫理性や道徳性を高める授業である。知的能力と同じように道徳性についても、思索と討論を通じて高められ、また、その発達段階を測定できるとするコールバーグ理論に基づく。

1 「モラルジレンマ(moral-dilemma)」資料を用いた討論学習とは

この学習は、道徳性の発達を「判断理由の深化・多面化」と捉え、生徒に道徳的な葛藤を経験させることを通じて、道徳性を高めることをねらいとした授業である。生徒は、「モラルジレンマ」資料を読んで、どうすべきか思い悩む主人公が「どのような理由で、いかなる判断を下すべきか」を考える。生徒個人で判断をした後に、集団討論を経験することで、判断理由が深化し、他者の考えや立場をも受け入れたより高次の道徳的判断ができるようになる。

2 授業の流れ

指導過程	指導内容	
1 限	1	・「モラルジレンマ」資料の提示 ・資料の読み取り(立ち止まり読み、内容把握の発問など)
	2	・【第1次判断】「主人公はどうすべきか？」ワークシートに判断理由・結果を記入
2 限	3	・ワークシートの意見【第1次判断】を紹介。自分の意見と比較、討論の準備
	4	・グループ・クラス討論 ・他者の立場に立ったり、矛盾する事実を提示して問題点を自覚させる発問をする。
	5	・【第2次判断】討論の結果を踏まえて、2度目の判断をワークシートに記入させる。 (1度目と認識の変化が分かるようにする)
業 後	・ワークシートを回収する。 ・予め作成した「価値分析表」を用いて道徳的発達段階を決定する。 ・1度目の判断と比較し、生徒の判断理由の変容や道徳的発達の様子をとらえる。	

3 「モラルジレンマ」資料・道徳的価値分析表の具体例 「クローン人間の誕生」

Aさん夫婦はなかなか子宝に恵まれなかったが、結婚後10年経過したある日、ついに妊娠していることが確認された。二人は「こんなすばらしい気持ちは生まれて初めてだ!」と、手を取り合い心の底から喜んだ。ところが...妊娠4ヶ月目になった日曜日の夕方、買い物に出かけた時、夫婦の車は無謀運転のバイクを避けようとして、民家の塀に激突した。二人の命は無事だったが、胎児は流産してしまった。夫婦は「どうか赤ちゃんを助けてください」と医師に懇願した。

それを聞いた院長は、極秘に研究していたクローンの技術を「今こそ、使うべきだ」と判断し、夫婦に強く勧めた。胎児の細胞が生きている今しか処置ができない。もう残された時間はわずかしかない。夫婦は必死に話し合い、考えた。そして、決断するときが来た....

段階・判断の基準	クローン人間を誕生させるべき	クローン人間を誕生させるべきでない
1 罰を回避・権威への従順	医者も強くすすめている。	同じ人間が誕生するのは恐ろしい。
2 自己主張・見返り期待	夫婦が望むなら誕生させるべき。	夫婦が望まないなら誕生させない。
3 他者から期待され、他者を喜ばせることを動機	夫婦は互いの悲しむ姿を見たくない。 胎児に意志があれば生まれていたいと思う。	夫婦は悲しみを励ましあい乗り越えるべき。 胎児に意志があれば、同じ人間はいらない。
4 法・秩序の維持・義務を果たすことを動機	社会にとって画期的、人類発展の第一歩。 法的規制のない国ならば誕生させられる。	クローンへの社会的差別が生まれる。 法的なラインが整備されていない。
5 社会契約や全体の公益を志向	個人の幸福追究の権利として認める。 胎児の人格を軽視することにはならない。	議論を重ねて社会的合意を待つ。 命や人格の尊厳性が失われる。