

派遣者番号	R4K26	氏名	小室 議司
研究主題 —副主題—	高等学校国語科における深い学びの授業実践		
派遣先大学	早稲田大学 教職大学院	指導担当者	三村 隆男
所属	都立調布南高等学校	所属長	荒井 篤

キーワード： IDEA ゲーム 活用 「概念」化 高等学校 国語

要旨： 高等学校の授業は「何を知っているか」という、知識の伝達・習得に重点を置いたものが多い。この授業の中に、「学習したことを活用する」知識・技能の活用という要素を取り入れることで、「何ができるようになるか」という資質・能力の育成、つまり「深い学び」の実践につながると仮説を立てた。

この仮説を検証するために、評論文の読解の授業に、即興ディベートである IDEA ゲーム、ラーニング・コモンズとしての学校図書館の活用という実践を取り入れ、実習に臨んだ。実習の最後に実施した、質問紙の結果、9割近くの生徒が、理解が深まったと回答した。実践に際して、様々な課題も明確になったが、今後も改善をしながら「深い学び」につながる授業の実践に取り組んでいきたい。

## 1. 課題設定の理由・背景

平成 28 年の中央教育審議会の答申「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」では、学力に関する今後の課題として、言語活動の充実と、社会とのつながりを実感しながら学習したことを活用し、生活や社会の中で出会う課題の解決に主体的に生かしていけるように学校教育を改善すべきだと指摘している。

答申では改善に必要な力として資質・能力について言及しており、この資質・能力の在り方として、OECD におけるキーコンピテンシーの議論や、問題発見・解決能力、21 世紀型スキルなど、これまでも多くの提言が国内外でなされてきた。これらは全て、社会において自立的に生きるために必要とされる力とは何かを具体的に特定し、学校教育の成果をそうした力の育成につなげていこうとする試みである。下記の図 1 では「社会に開かれた教育課程」によって、資質・能力の育成と学習評価の充実につながるとしている。

しかし同時に答申では、各教科等の教育課程が「教員が何を教えるか」という観点を中心に組み立てられ、指導の目的が「何を知っているか」という知識の習得のみになってしまうことも現実的な課題としてあげている。高等学校学習指導要領

(平成 30 年告示) 解説総則編では「高等学校教育については、大学入学者選抜や資格の在り方等の外部要因によって、その教育の在り方が規定され」と言及しているように、実際に、各都道府県の進学重点校では大学に合格するために、知識伝達に特化した授業を展開していることが多い。

今回の実習ではこの知識伝達に重点を置いた授業の中に、「学習したことを活用する」知識・技能の活用という要素を取り入れることで「何を知っているか」ではなく、「何ができるようになるか」という資質・能力の育成、つまり「深い学び」につながると仮説を立て、この課題を設定した。

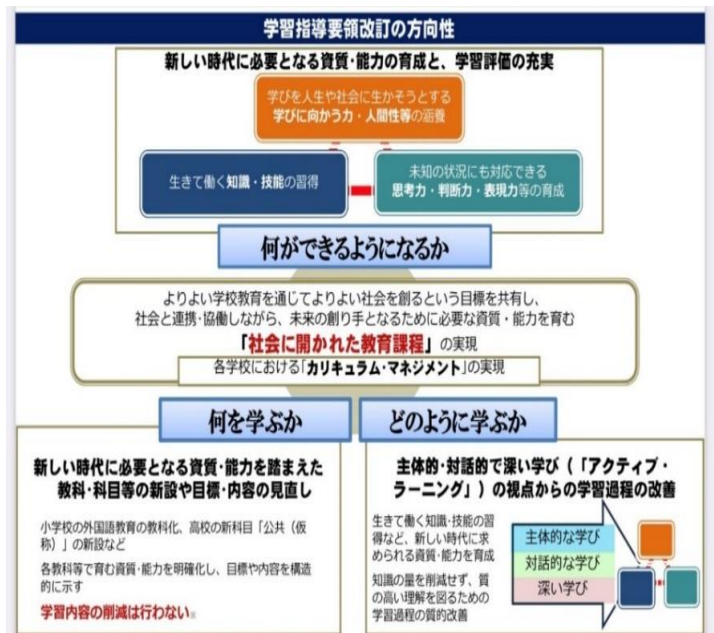


図 1 学習指導要領改訂の方向性(文部科学省中央教育審議会)

## 2. 実践対象校（あるいは学級等）の状況

公立の中等教育学校である。1 学年 4 クラス編成(1 クラス 40 人前後)で全校生徒数約 960 人。学校の教育目標に「6 年間を通した体系的な教育課程を構築」を掲げており、ホームルーム活動や総合的な探究の時間の取り組みを長期的な計画を立て取り組んでいる。

土曜授業を実施し、火・木曜日は 7 時間目と、学校設定科目などにより、独自の取組がある。学校設定科目はシラバス上での目標が「諸外国、特に中国文学の古典および文章に多く触れ、日本文化との相違点と比較しながら、論理的に自らの意見や主張をする論理的思考力を身に付ける」「人文系、社会系、自然科学系などさまざまな英文を読む機会を持つことで、教科書とは違った英文に慣れるとともに、異文化理解の一端とする」などとなっているが、実際は受験対策用の副教材を活用した授業を展開している。

毎年、進学実績が上昇しているが、その反面、前期学年(中学校相当学年)に比べ、生徒たちの意識が受験に移行してしまっているため、後期学年(高等学校相当学年)の学年行事や授業に対する取組が低下しているという課題も生じている。

### 3. 先行研究

上記の目的達成するため以下の研究を行った。

#### (1) THREE-LEVEL TEACHING について

※<sup>1</sup>三村(2020)は、※<sup>2</sup>Harmin, M. , Kirshenbaum, H.& Simon, S. (1973)の THREE-LEVEL TEACHING を紹介し、教科指導の構造を FACTS(「事実」)、CONCEPTS(「概念」)、VALUE(「価値」)という三層構造で示し、学びが昇華することで価値の明確化が起こることに言及した。

THREE-LEVEL TEACHING は資質・能力の三本柱であるキーワードを示しており、知識・技能での学ぶ対象は「事実」、思考力・判断力・表現力等を活用して学ぶことは「概念」を形成することであり、最終的にこうした「概念」が生徒の生き方の指標となり、生徒それぞれの「価値」形成につながる。この考え方を軸に、課題設定で述べた仮説を、獲得した「事実」を活用することで「概念」が形成され、学びが深まるという表現に変換することにする。

今回の実習では、これらのキーワードを用いて国語科の授業の「深い学び」に至る過程を、「事実」は「語彙の修得、基本的な読解方法(文の構成、要約)、教材内容の理解」、「概念」は「テーマに関する資料を調べ、他者と意見を交換し、発表することで多様な視点で教材を捉える」、「価値」は「学習した内容を、実生活をはじめとする様々な分野で活用する」という構造で分類した。

※1…三村隆男(2020)「深い学び再考：Post COVID-19 を見据えて」『学校教育研究』35号, pp. 8-20.

※2…Harmin, M. ,Kirschenbaum, H. , & Simon, S. (1973). *Clarifying Values Through Subject Matter; Applications for the Classroom*, Winston Press, Inc, p. 25.

#### (2) IDEA ゲームについて

IDEA ゲームとは加藤、三村(1993)が考案・実践した即興ディベートである。一般的な競技ディベートでは一部のスピーチ能力の高い生徒の一人舞台になってしまうケースが多く、本来の目的である単元や教材の「深い学び」から離れてしまうリスクがある。IDEA ゲームでは相手チームに勝つことではなく、聴衆の論題に対する考え方を変容させることを目的としている。肯定側か否定側になるかは当日発表されるため、肯定・否定の両サイドから主題を捉え、考察する必要がある。これは評論文の読解において重要な要素である。

また、判定を行う聴衆も論題について既に授業で学習しており、ゲーム後に考え方が変容することは、それまでの授業の学びを越えることを意味する。さらに、今回の取組では意見を主張する際に、必ず調べた書籍・文献を明示し、感情的な意見のやりとりではなく、より論理性の高い主張のやりとりになるよう条件を追加した。

#### (3) ラーニング・コモンズ(Learning commons)について

ラーニング・コモンズとは、複数の学生が集まって、電子情報も印刷物も含めた様々な情報資源から得られる情報を用いて議論を進めていく学習スタイルを可能にする「場」を提供するものである。元は大学図書館に求められる機能・役割について言及されたものであったが、今回の実習では、調べ学習を学校図書館で実践するため、ラーニング・コモンズに関するこれまでの取組や、生徒の学習を支援する学校司書との関わり方について検討する。

### 4. 実践の目的

受験指導など、知識伝達型に特化した授業の中で獲得した「事実」を活用し、「概念」化することに重点をおいた取組が、生徒にとって「資質・能力の育成」、つまり「深い学び」につながる授業になるか検討することを目的とする。

### 5. 実践内容

【対象】中等教育学校4年生(高等学校1年生)、4クラス(各クラス40人程度)

【教科 科目】国語 現代の国語(評論文)

【使用教材 内容】

- ・教科書 : 『高等学校 精選 現代の国語』第一学習社
- ・単元・教材 : 単元「言葉と情報」、教材「現代の『世論操作』」林香里

- ・学習のねらい：情報操作の具体例を通して筆者が提起する課題を理解し、メディア社会を生きる者として問題意識を持つ。(第一学習社指導書)
- ・教材内容要約：現代の世論操作は、個人情報を利用することで巧みに政治的意見を誘導していくものとなっている。ジャーナリズムは、こうした日常に遍在する権力のあり方に敏感である必要があり、監視の手綱を緩めてはならない。

### 【指導計画】

現代文の授業で評論文の指導をする際、語彙の確認、段落構成の理解、キーワードの抽出等の活動から、最後に要約をし、単元を終える授業展開が多く見受けられる。教材を理解する上で、この一連の活動は必要であるが、これらの活動が形骸化し、知識・技術の獲得だけが目標となってしまうと、本来の単元・教材の理解が希薄化してしまう。

今回の実習では上記の課題に対し、THREE-LEVEL TEACHING において、獲得した「事実」を活用することで「概念」が形成され、学びが深まるという仮説を立て、授業を下記の表1に示したよう6時間構成で展開した。

表1 評論文「現代の『世論操作』」指導計画

時	各時間の目標	主な学習活動
第1時	単元の目標理解と要約	<ul style="list-style-type: none"> <li>・単元の目標を確認する(要約の書き方 等)</li> <li>・200字要約</li> <li>・ルーブリックによる相互評価</li> </ul>
第2時	本文内容の理解	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本文理解(意味段落ごとの解説と考察)</li> <li>・ワークシート</li> </ul>
第3時	書籍の検索とまとめ(個人)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本文の主題に関する書籍を図書室で検索し、まとめる</li> <li>・グループ内で発表し、共有する</li> </ul>
第4時	書籍の検索とまとめ(グループ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・IDEA ゲームの説明</li> <li>・グループで IDEA ゲームの準備をする</li> </ul> ※ 活動場所 図書室
第5時	知識の活用と発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・IDEA ゲーム実施 討論テーマ「ジャーナリズムは権力を監視できる」</li> <li>・感想とまとめ</li> </ul>
第6時	本文内容の理解と要約	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本文まとめ</li> <li>・200字要約</li> <li>・ルーブリックによる相互評価</li> <li>・振り返りシート記入</li> </ul>

### 【各時の授業内容詳細】

(第1時) 単元の目標と指導計画(3週間の指導内容)の説明。本文を読む前に、既習事項である要約のポイントを確認する。本文を黙読し、15分程度で200字要約。ルーブリックをもちいてグループで各自の記述した要約を相互評価する。記述した要約内容は回収し、生徒の理解度を確認する。

(第2時) ルーブリックの基準を確認しながら要約の振り返りを実施。部分的に音読などを取り入れながら、段落構成と本文の全体像を説明する。説明が一方向的にならないよう、キーワードの穴埋めや、内容理解を確認する発問を記載した補足資料を活用する。

(第3時) 今回の実習の内容と意図を学校司書に伝え、「現代の『世論操作』」の主題に関する書籍を事前にピックアップしてもらい、図書室に特設コーナーを設置してもらう。その上で、生徒は書籍を探し、内容をまとめる。まとめた内容をグループで発表し合い、情報を共有する。

(第4時) 前時でまとめた書籍の内容を活用しながら、グループで意見をまとめ、IDEA ゲームの準備をする。今回の論題は「現代の『世論操作』」の主題でもある「ジャーナリズムは権力を監視できる」である。

(第5時) 肯定、否定、聴衆の3グループを四つ構成し、教室の四隅に分かれ同時にIDEAゲームを開始する。タイムテーブルを遵守し、延長は認めない。肯定、否定の最終弁論後、聴衆グループの講評と意見の変化の発表。最後に、振り返りシートに活動についての感想をまとめる。

(第6時) IDEA ゲームの振り返りに触れ、教員側から講評を述べる。第2時で使用した補足資料を活用しながら本文の内容を再度確認する。もう一度、15分程度で200字要約に取り組み、ルーブリックをもちいて相互評価する。要約のポイントを解説し、解答例を伝える。最後にこれまでの理解度をチェックする振り返りシートを実施して終了。

## 6. 実践結果

### 【振り返りシートについて】

本実践の成果を確認するための振り返りシートの質問項目(表2を参照)は、学習指導要領解説の以下の点を基準として作成している。

#### ・現代の国語 科目の目標

「論理的に考える力や深く共感したり豊かに想像したりする力を伸ばし、他者とのかかわりの中で伝え合う力を高め、自分の思いや考えを広げたり深めたりすることができる」

「話や文章に含まれている情報と情報との関係を捉えて理解し、自分のもつ情報と情報との関係を明確にして話や文章で表現したりする」

### 【振り返りシート結果】

表2 振り返りシート 「質問項目と集計データ」(N=142)

質問項目	そう思う	どちらかという うとそう思う	どちらかという とそう思わない	そう思わない
① 筆者の主張に対して理解が深まった。	71	61	10	0
② 権力のあり方が変化していったことを理解できた。	100	41	1	0
③ 世論操作のあり方が変化(プロパガンダからマイクロ・プロパガンダへ)していったことを理解できた。	95	44	3	0
④ メディアとどう向き合うべきなのか考えることができた。	90	47	5	0
⑤ 評論文の読解法として、具体例と筆者の主張の関係性について理解できた。	87	53	2	0
⑥ 調べた書籍等を引用しながら、自分の意見をまとめることができた。	45	77	20	0
⑦ 書籍を調べる活動を通し、自分に必要な情報の妥当性について考えることができた。	51	74	16	1
⑧ 各分野において、専門性を高めるためには書籍などの文献を調べ、根拠とすることの必要性を理解できた。	99	40	3	0
⑨ 他者と協力したり、議論したりすることでテーマに対して理解を深めることができた。	84	52	6	0

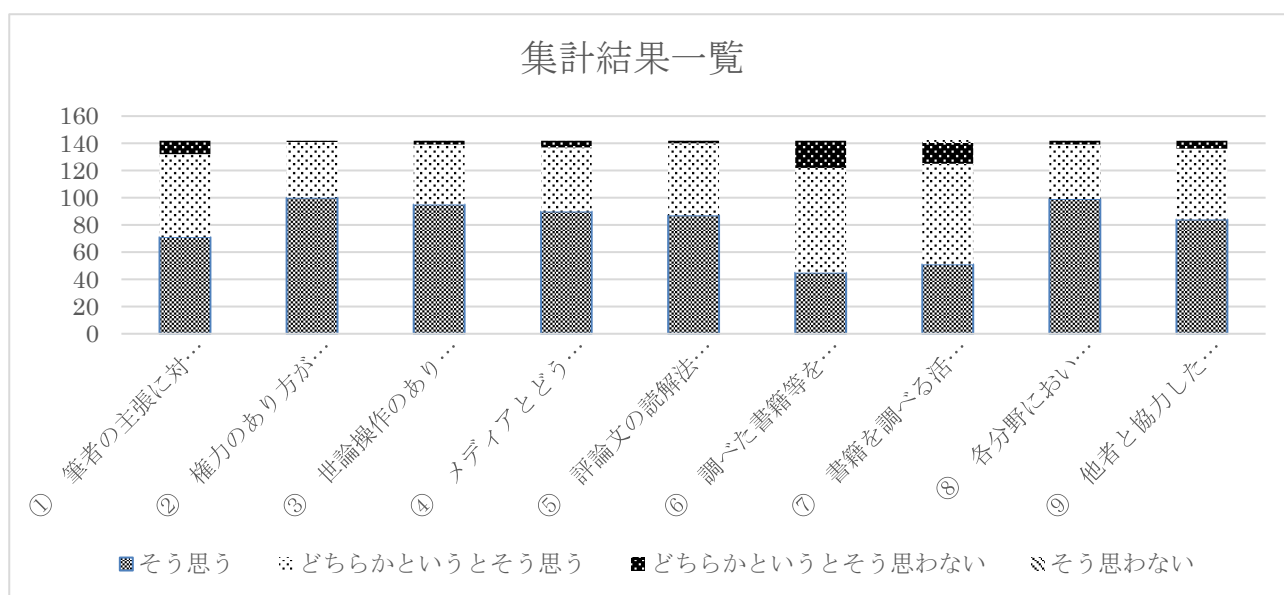


図2 振り返りシート 「集計結果グラフ」

理解、習得の度合いを確認する振り返りシートの結果は、理解、習得が深まったと捉える生徒が多かった(表2、図2参照)。中でも教材内容の理解に関する質問項目②、③、④の数値は高い。また、調べた書籍の活用方法に関する質問項目⑥、⑦については、「そう思う」を選択した生徒が他の質問項目に比べ少なかった。

## 7. 実践の考察

振り返りシートの質問項目⑥「調べた書籍等を引用しながら、自分の意見をまとめることができた。」⑦「書籍を調べる活動を通し、自分に必要な情報の妥当性について考えることができた。」の「そう思う」の数値が、他の質問項目と比較し、著しく低かった。これは書籍を調べる取り組みが他の項目に比べうまくいかなかったという結果であるが、図3のIDEAゲームの感想(2)「考えを深められたので良かった」、(3)「いろいろな文献から意見を構成することの大切さがわかった」という感想をみると、今回の書籍調べの活動はうまくいかなかったが次回は改善したいという意図も含んでいると考える。これは学びに向かう力(図3、(1)「他の論題でもやってみよう」等)の要素とも解釈できるのではないだろうか。

- (1) 肯定と否定の両方の準備をしていると、質疑応答で何が言われるか何となく分かっていたよかったです。時間の3分は長い！でも、思ったより、簡潔にまとまった感がでてよかったです。他の論題でもやってみようと思った。
- (2) 事前の調べが不十分すぎて、良くないなと思いました。書籍をもっと活用して準備していきたくないと反省しています。改めて権力とは何か話し合いで考えを深められたと思うので良かったです。
- (3) 事例が調べきれていなかったし、説得力のある意見も考えることができなかった。いろいろな文献から意見を構成することの大切さがわかった。

図3 IDEAゲームの感想 (一部抜粋)

教材「現代の『世論操作』」の主題は「ジャーナリズムは権力を監視できるのか」というものであり、筆者の林香里も本文中で監視できるか、できないかについては言及をしていない。しかし、情報化社会である現代において、完全に監視しきるのは難しいという意見がどのクラスでも大半を占め、IDEAゲームの論題「ジャーナリズムは権力を監視できる」を提示したときは否定側になりたいという生徒が多かった。その中で、肯定・否定の両サイドで主張を構成しなければならず、どのチームもどうすれば肯定の主張が成り立つのか悪戦苦闘していた。その際に助けになったのが、前述した学校司書の収集した書籍である。ヒントとなる書籍を発見したチームはモチベーションが高まり立論に取り組んでいた。

このように、IDEAゲームに限らず、生徒同士の話し合い活動などを実践する場合、指導側から提示する資料の質によって生徒の理解や取組に対するモチベーションが変化することを改めて体感できたことは貴重であった。ここ数年、このような評論文を扱う際、受験を意識した語彙や読解方法の伝達という「事実」の域を出ない授業を展開していたことに気付いた。

今回の3週にわたる実践では、1週目にFACTSの要素である基本的な語彙、読解方法、要約などに取り組み。2週目は1週目に獲得したFACTSに加え、書籍・文献を調べることで学習した新たなFACTSを活用し、IDEAゲームで必要な主張を構成する。つまり「概念」化に取り組んだ。この「概念」化を経ることにより、単元・教材の分野に関する興味関心、必要な情報の検索方法(書籍・文献調べ等)等が生徒それぞれの価値の明確化につながるのではないだろうか。「価値」により自らの学びを生み出す(何を学ぶかを選択すること)ことが、学びに向かう力とつながるのではないだろうか。

## 8. 実習の成果と今後の課題

### 【実践の成果】

今回の実践の成果として以下の2点を挙げる。

#### (1) IDEAゲームの特性による教材についての「概念」の深まり

評論文は多様な視点で本文の読解に取り組む必要がある。IDEAゲームでは肯定側か否定側になるかは当日発表されるので、準備する際、肯定・否定の両サイドから考察することが求められる。IDEAゲームのテーマが教材の主題のため、教材内容、調べ学習という「知識」である「事実」を獲得した上で、この「事実」の活用が必須で

あるこのゲームを実施することで、評論文の読解方法の実践的な訓練につながった。知識の獲得だけで理解とするのではなく、IDEA ゲームの実践を通し、図3の(2)「改めて権力とは何か話し合いで考えを深められた」とあるように、話し合う(表現する)ことで教材に関する考えや理解が深まった(概念化)のではないだろうか。

今回のゲームでは意見を主張する際に、主観的、感情的な主張になることを避けるため、調べた書籍・文献の内容を必ず根拠として明示することという条件を付けたが、論理的な主張を構築する上で、効果があったように思われる。質疑応答の内容が、調べてきた書籍・文献とは異なる場合、意見を主張しにくくなってしまいうという課題も残ったが、主張に論拠があることで概ね論理的な質疑応答や、反論・弁明ができていた。

また、一般的な競技ディベートとは異なり、肯定側と否定側のどちらに主張が動いたかを判定する聴衆役の生徒たちも、チームとして事前に主題の肯定・否定の両サイドについて調べ、学習している。そのため、肯定側、否定側、聴衆のどのサイドになったとしても、教材に対する理解度に大きな差が生じない。これは振り返りシートの結果からも判断できるだろう。

## (2) ラーニング・コモンズ(Learning commons)の活用による「事実」の拡張

難解な内容である教材「現代の『世論操作』」を、一方的な説明だけで理解するのではなく、基本的な知識を得た状態から、自身で考えて主題や、不明な点について書籍から答えを探していく。この過程の中で、「知識」の宝庫である学校図書館を学習の場として活用することで、普段の学習環境よりも獲得できる「知識」つまり、「事実」の幅が広がった。拡張した「事実」を活用し、教材の内容理解に取り組むことで、必然的に受身ではなく、能動的な活動となったことが振り返りシートの結果に出ている。

また、この「事実」の拡張は、学校図書館を活用しただけでなく、教材に関係する書籍の収集や、論題に対する助言など、学校司書の協力が今回の実践結果につながったことも大きな成果といえる。

### 【実践の過程で生じた課題】

#### (1) IDEA ゲームについて

IDEA ゲームの実践は生徒にとって教材の深い理解につながる大きな取組となった。だが、今回の実践は私の口頭による説明のみで取り組んだため、ディベートとの違いなど、IDEA ゲームの実践をうまくイメージできないグループが生じたことも事実である。ICT を効果的に活用し、動画や説明資料等の事前指導のタイミングと内容を精査すればより高度な IDEA ゲームが実践できると考える。

また、論題の意見の方向性が二つに割れるものか、一方に流れるのかどちらにすれば実践が効果的になるのかをあらかじめ想定しながら周到に準備する必要がある。ジャッジシートの内容を含め、IDEA ゲームは教科、教材などに合わせ工夫を加えることでより効果的な実践になる可能性を秘めた取り組みである。だからこそ、実践する際には事前準備と教材に関する深い理解が実践者には必要不可欠であり、実践するためには多くの時間と研究が求められる

#### (2) 調べ学習における指示、配布資料の内容について

調べ学習に臨む際作成した資料は、書籍名、書籍の内容、感想、取組についての評価を問うものであったが、実践を通し、何をポイントに書籍を探し、どのように書籍を調べるか等の補足も必要であると感じた。今回の実習では全6時間全ての授業で資料を作成し、配布したが、口頭での説明と、配布資料に記載する説明の内容の精査を今後考慮することが課題であると感じた。

### 【総括】

「深い学び」の本質とは単元・教材の延長線上にある、実生活をはじめとする様々な分野につながるべきものである。しかし、現状の教育現場では、国語科の指導において\*<sup>3</sup>塚田(2013)が読むことの指導を「これまで読解指導が支配的であった。文学的文章では主題指導を、説明的文章では段落指導や要約指導を主たる内容とする伝統的な方法は、読むことの指導としてはかなり限定されたものである。広く社会で行われている読むことの多様な姿を視野に置けば、自ずから、こうした日本の読みの指導の偏りも明らかになる。」と指摘するような大きな課題がある。これらの課題を考慮し、授業を改善していくことが今後の実践の課題であると考えられる。

※3…塚田泰彦(2013)「国語科教育の課題」田近洵一・鳴島甫(編)『中学校・高等学校 国語科教育法研究』東洋館出版社, pp.12-15.