

| | |
|---------------------|---|
| テーマ | 「探究的な学び」を支える単元デザインと教師の役割 |
| 発表者 (所属) | 司会者 小曾根巖 (立命館小学校) 話題提供者 橋爪秀幸 (豊中市立熊野田小学校) 橋本明良 (豊中市立上野小学校) 平井和貴 (堺市立浜寺小学校) 指定討論者 西村光博 (防府市立華城小学校) |

【発表概要】

1. テーマ設定の趣旨

今、大きな注目を集めているキーワードに「探求」があります。先行きが不透明で不確実な時代を力強く生き抜くために必要な力だといえるでしょう。『協働する探求のデザイン』の著者である藤原さと氏は、「探求には様々な形がある」と述べています。ただし、共通することは、「自ら経験し、失敗しながら自らの意味合いを構成していくもの」であるとも述べられています。本シンポジウムでは、1時間の授業づくりに焦点を当てるのではなく、単元づくりに焦点を当てて議論を交わしていきます。3人の話題提供者の実践発表をもとに、子どもたちが探求的に学ぶための単元デザインと教師の在り方について一緒に考えていきましょう。

2. シンポジウムの流れ

①趣旨及び次第の説明 ②話題提供者の発表 ③指定討論者による提言

3. 話題提供者の発言概要

橋爪秀幸 (豊中市立熊野田小学校)

「先生、今日は何をするの?」「先生、カードに何を書いたらいいの?」一。このような声をかけられたことはないでしょうか。教師だけがやることを知っていて、肝心の学習者である子どもたちがわかっていない状況です。子どもたちが自らの学びをコントロールできていない姿だといえるでしょう。この問題を解決するためには、1時間の授業改善だけでなく、単元レベルで考えていく必要があると考えています。その単元をデザインする上で重要だと考えている3つのことを提案させていただきます。国語科における読みの単元デザインの在り方について、一緒に考えを深めていければと思っています。

橋本明良 (豊中市立上野小学校)

社会の多様化が加速し、自己選択・自己決定を求められることが、これまで以上に増えてきました。現代に求められる力の一つとして「探究する力」があると感じています。一般的に、探究というと「課題の設定」「情報の収集」「整理・分析」「まとめ・表現」といっ

たプロセスをくり返し設定することだと考えられています。教育活動の学習場面において、この探究のプロセスをくり返すには、1時間の授業をどう設計するのかではなく、1単元の学習をどのように設計するのかを検討していくことが重要ではないでしょうか。

また、子どもたちの学習活動に応じて、教師が「舵取り役」「まとめ役」「環境の調整役」「方向づけ役」「相談役」等、どのような役回りを果たすべきなのかを考えていくことも必要不可欠なことだと考えます。

私からは、国語科教材「いろいろなふね」（東京書籍1年下）の実践をもとに、単元デザインや教師の役割についてお話をさせていただきます。

平井和貴（堺市立浜寺小学校）

みなさんは、学校生活の中で子どもが探究している場面に出会ったことがありますか。私は、あります。そして、その多くが、休み時間であることに、最近気がつきました。もしかすると、それは、教師として、反省すべきことなのかもしれません。しかし、子どもにとって「遊び」とは、それほどまでに探究しがいのある教材だと思うのです。

どうして子どもが「遊び」で探究的になるのかを自分なりに分析した結果、私は「子どもが探究的になる3つのカギ」を見つけました。その3つのカギとは、「目標」「自分なりのこだわり」「やり直し」です。

私からは、1年生生活科「なつとあそぼう」の実践を発表させていただきます。だれもが探究する授業にするために、「子どもが探究的になる3つのカギ」を大切にして単元をデザインしてみました。「探求的な学び」の在り方や、それに携わる教師の役割について、みなさんと考えていきたいです。