

授業方法について

村瀬智之

千葉大学大学院人文社会科学研究科

博士課程

中央学院大学非常勤講師

今回の授業の大まかな流れ

1. ウェビング(仮): 課題設定?
2. 質問ゲーム(仮): 小グループでの議論
3. 中グループ→大グループでの議論

ここでは、1と2について、いくつかの変種を紹介し、今回の方法論の応用可能性を見ていきたい。

まず最初に2にちょっとした変更を加えたバージョンから。

質問ゲーム

- 新たに付け加えられた項目：**特定質問者**
フリーだと話す子が限られていたり、問いがでなかったりするため、「特定質問者」を設けた。特定質問者が最初に少なくとも一つ質問しなければならない。

→**必ず1人最低1回は問いを問い、また、問いに答えることになる。**

全体として概ね好評。一方、班員のやる気など、本人以外の部分で質が規定されてしまう。

1 ウェビング

- **さまざまな概念の連関ないし、連関するさまざまな概念を、子どもたちに考えてもらう。概念間の構造を取り出し、可視化する。**

→どのような連関や、どのような構造を取り出すかによって、ワークを分類できる。

- A) ある概念から具体例を挙げていく。
- B) 概念を自由に出し、概念間の関係自体を問う。(今回やったもの)
- C) 理由の関係をあるものを挙げていく。

A) ある概念から具体例を挙げていく。
あるいは、「思考シャワー」

1. 一つの概念に対して、その具体例をグループ毎に一枚のワークシートに書いていく。
2. ある程度書けたら、場所を移動し、他のグループが書いたワークシートを見て、そこに自分たちが挙げたものがない場合は、書き加えたり、変な例には反論を書く。(時間があれば多くのグループを回る。)
3. 元の場所に戻り、自分たちのワークシートに他の人がどんなことがあったかを書く。

思考シャワー 利点と欠点

利点

- みんなが参加できる。
- その後の授業展開の汎用性が高い。
- 例を出したり、他の班のシートを見ているうちに「これって変じゃない？」といった仕方で議論が起こる。

欠点

- 基本的にただのアイデア出しであるので、価値がその後の授業に相対的である。

C) 理由関係にあるものを挙げていく あるいは「問題の根っこ」

1. 一つのテーマに対して、二つの対立する意見の理由を挙げる。
2. 自分がコミットしていない意見の理由を考える。
3. 理由の理由をなるべくたくさん書いていく。
4. その中で対立する理由を見つけ、「問題の根っこ」にある対立を発見し、問いの形にする。

このワークは、班などのグループで行うバージョンと、個人で行うバージョンとがある。

問題の根っこ 利点と欠点

利点

- 問題内の対立の基にある本当の問題を析出することができる。「問題そのものを問う」という哲学のイメージとも近い。
- 自分以外の立場の理由、しかも、理由の理由も考えないといけない。
- 実際にできているものは、理由関係以外のものも多いが、いわゆる論理的関係になっているものが多く、仮にミスだとしても適切に「根っこ」をほれる。

欠点

- 難しい。(みんなができるようになるには、かなりの訓練が必要か?)

結論めいたもの

質問ゲームは、子どもへの評判も良く、議論をするための第一ステップとして良い方法だと思われる。

また、ウェビングについては、その授業の目的や子どもたちの「慣れ」次第で様々な応用が可能な方法である。