

CIEC 第52回研究会

テーマ：「よのなか」科体験授業 ～授業デザインの意義について～

日時：2005年5月28日（土） 14：00～17：10

場所：杉並区立和田中学校 コンピュータ室

参加者：29名

講師：藤原和博校長 池田修先生

教材：エレクトリック・アーツ（株）「シムシティ・クラシック」使用

1 「よのなか」科体験授業（池田先生、藤原校長）

藤原校長の挨拶から始まり、池田先生（国語科）による「よのなか科」体験授業が開始された。ワークシート「市長になって住みよい街をつくろう。」（～「SIM CITY」都市計画シミュレーションで街をプロデュースしよう～）を使用して、授業の課題が次のように説明された。

課題：あなたは市長である。今日の課題は、この街を人口の多い豊かな街にすることである。

SIM CITY の立ち上げと、制限時間は20分間であるとの指示を受け、各自、街づくりを開始した。途中、教室内での立ち歩きが許可されていること・ほかの人にアドバイスを受けることも許可されていることが表明されたが、多くの参加者は、席を離れず、ゲームに取り組んでいた。この間、池田先生や、TAの方へいくつかの質問が出ていたが、あまり頻度は高くなかった。

15分程度経過したときに、各自の進捗状況の確認が指示され、街の人口を確認した。その後、全体で、結果を確認したところ、1万人以上に人口を増やした人は、3人であった。その後、池田先生の指示に従い、ワークシートに街の人口を記入し、さらに、人口増加の要因を、各自考え、ワークシートに記載した。

最後の段階で、藤原校長から、本授業におけるゲームのねらいについて発問がなされ、バランス、目配り・気配り、予算などの答えが出た。これを受けて、校長よりこのゲームをやる狙いは、税金と街づくりの関係や、住民の満足度の要因に気づくことにあると説明があった。ゲームを使い、そのルール内での学習活動を体験させると、生徒の満足度が高くなるとのことであった。

まとめとして、校長よりこの授業は、「SIM CITY から政治の本質を体感する」ことが目的であり、知識ではなく、都市計画における税金を体感できる構造であると説明をうけた。授業では、生徒にワークシートを配布するのみで、特に説明がなくとも進行上に問題はなく、生徒たちは、自然に学びのコミュニティを形成するとのことであった。

2 「よのなか科」の構造について説明（藤原校長）

○『ハンバーガー1個から世界が見える』～経済の本質を学ぶ5回シリーズ～

狙いは、経済の本質（価値論）を体感させること、すなわち、価値の等価、価値の差異、付加価値を体感させることのできることであった。身近なことから出発し、経済の本質を体感できる授業を受けたことによって、生徒たちは、現実の社会で、ハンバーガーを食べるたびに、経済の本質を再体験でき、そこで、再度、それを考察できるということをジョークをまじえながら話されていた。

○『家の窓から日本が見える』～政治の本質を学ぶ7回シリーズ～

公民で取り扱うように、政治を、生徒にとって一番遠いところから理解させるのではなく、身近なところから考えて、政治の本質である税金とトレードオフを体感することが目的であるとされた。最も小さな政治単位は家族であり、家の間取りを考えることで、そこに、政治力学は表現されるとのことであった。次に、子供部屋についてのディベートの目的は、自由と責任に気づかせることとであり、実際のディベートは、1グループ6名で、賛成3・反対3に分かれて実施されたそうである。

ゲーム（シミュレーションやロールプレイ）を授業に導入すると、生徒たちは、容易に主体的に考えるモードに入ることができ、その後の展開においては、「本質」を体感していることもあり、ディスカッションが効果的になると指摘されていた。このように、身近なものから出発し、他人と意見交換・情報共有をし、グループでプレゼン・ディベートのようなディスカッションへの流れが基本構造であると説明された。

杉並区の区議会ロールプレイングでは、クーラー導入の予算と扇風機導入の予算から、コストと効用について考え、介護の予算などとのトレードオフに気づかせる。このようにすることで、政治におけるバランス感覚が養えるとのことであった。さらに、ここから、現実問題の解決へとむかわせるため、自転車放置問題を、グループディスカッションし、プレゼンテーションした後、政策のプロより講評を受けた。身近なものから出発して、最後に、より大きな政治体制についてのディベートとして、「大きな政府」と「小さな政府」に関して、教育の予算などを取り上げながらディベートが実施されたそうである。

○『現代社会の諸問題を考える』～ロープレ・ディベート・プレゼンに強くなる～

ここでも、身近なものから出発するということが、少年法の模擬裁判が取り上げられ、自分を主体として考えることが実践されている。

最後に、「よのなか」科は、総合科目としてTTの2人体制で授業を実施していることが説明された後、校長から、私立を越える公立を目指していること、そのために英語の授業時間を増やし、中3で英検準2級をとらせるカリキュラムを開発し実践していると表明された。さらに、「教育の情報化」が開始された頃に開発された教育とエンターテインメントを融合したソフトについてふれられ、教育現場では、ソフトはシンプルなものではないと使えない。授業でわかることは、ひとつ（本質）でいいという言葉で、締めくくられた。

3 質疑応答

質問：「よのなか科と他教科との関連は、どのようになっているのでしょうか？」

答え：すべての先生ではなく、核になる先生（家庭科など）が実施している。よのなか科・公民の両方を教える先生も存在する。

質問：「基本知識はどこで教えるのでしょうか？」

答え：情報処理能力と情報編集能力の組み合わせが大切である。小学校は9対1、中学校は7対3もしくは8対2、高校は5対5、大学は、0対10の割合で、情報処理能力と情報編集能力を組み合わせるのが適当ではないか。情報処理能力とは、例えば、ジグソーパズルの処理能力であり、正解を暗記しその処理能力を高めることである。情報編集能力とは、例えば、レゴでものを創造する能力であり、正解がない問題や状況を「組み合わせ」によって解決する能力である。情報編集能力は教師だけでなく社会人と連携することで効率よく教育できる。

質問：「情報処理能力と情報編集能力は、一体のものではないか？」

答え：情報編集能力を高めれば情報処理能力が高まるかは、現在、検証中である。

質問：「校長室にコミックが置いてあったが」

答え：図書館の改革を実施した。生徒にあたえる図書に関して、専門家からアドバイスを受けている。図書館には、コミック1000冊導入、書籍を含めコンビニの商品点数程度にしている。結果は利用者が10倍になった。居場所の多様化につながり、保健室利用者が激減した。生徒のストレスが激減したあらわれと思われる。

質問：「教育を変えることは、どのようにすれば周りに普及するか？」

答え：誰かがやらなければならない。協力者がたまたま、現われるかもしれない。地域や社会を巻き込むこと、現在、和田中では生徒230人に30人の社会人と教師が絡んでいる。

学校に、世の中のダイナミズムを入れること。

生徒は、セルフエステームを求めている。

生徒は、変化（ときめき）を求めている。変化の常態化した学校になることが肝要である。

質問：「アイコンの使い方を、何も教えなくてほんとうに大丈夫でしょうか？」

答え：大丈夫です。「よのなか」科のTAの方々からは、教師が学ぶことのほうが多い。生徒はすぐに作業に入ることができ、自分からやりだしている。池田先生からは、2人に1台の環境では、生徒たちはお互い教えあつて効果的であったとのコメントもいただいた。

（以上 文責 大木）