

① 生徒の深い学びを実現する「公共」の授業づくり

北海道札幌市立北翔養護学校

校長 川瀬 雅之

1. はじめに

新学習指導要領では、新たな必修科目として「公共」が設置される。学習指導要領には、カリキュラム・マネジメントの実現や「教科横断型の授業実践」として、「中学校社会科及び特別の教科である道徳、高等学校公民科に属する他の科目」「地理歴史科、家庭科及び情報科並びに特別活動などとの関連を図る」ことが明記された。生徒の学びを第一に考え、公民科が、連携を図る主体となり、主権者教育、市民性教育が推進されることが期待されている。「公民としての資質・能力」を育成する「学びの場」を確保し学校教育全体の中で、「総合的な探究の時間」や道徳教育との関連性を深めながら、例えば「持続可能な開発目標（SDGs）」などに取り組む中核の教科として、授業実践の幅を広げていくことが重要である。

では、「公共」の授業は具体的にどうすればいいのか。生徒の深い学びを実現する授業づくりを考えるために、次の2点を押さえておきたい。

まず、「主題」から「問い」を立てること。

現実社会の諸課題に関わる具体的な学習上の課題を「主題」として、「生徒の学習意欲を高める具体的な問いを立て、協働して主題を追求したり解決したりする」ことが必要であろう。

次は、「探究」の学びの過程に焦点をあてて、「授業デザイン」を作成すること。一例を示す。

1)「課題の設定」：持続可能な地域、国家・社会及び国際社会づくりに向けた、役割を担う主体となることに向けて、共に生きる社会を築く、という観点から、生徒自ら課題を設定する。

2)「情報の収集と読み取り・分析」：課題の探究に必要な情報を、複数の資料から適切に選択し、社会的な見方・考え方を、総合的に働かせて情報を読み取り・分析する。

3)「課題の探究」：情報の読み取り・分析を基に、課題の解決に向けて、事実を基に解決に向けた方策などを、協働して考察、構想する。

4)「自分の考えの説明、論述」：構想したことの妥当性や効果、実現可能性などを指標にして、論拠を基に、自分の考えを説明、論述する。探究した過程や成果を、わかりやすくレポートにまとめたり、プレゼンテーションしたりする。レポートの作成については、調査・研究の目的、方法、考察過程、結論、参考文献、資料など、必要なことがらを記述する。

既に、このような学びの過程の視点を取り入れた授業実践も多くある。「公共」は新科目ではあるが、これまでの公民科の蓄積から、「公共」に関連させた「授業デザイン」を構想し作成することは可能である。具体的な事例を紹介したい。

2. 実践事例

事例の骨子を「タイトル」「ねらい」「指導方法の工夫」「評価と発展」で整理し、次に紹介する。

(1)「主題」から「問い」を立てる

「政策提案 若者が考える街の発展」

ねらい——

町長の講話を聴き、地方自治の現状と課題について考え、「生きた地方自治」を題材とするパネルディスカッションを実施する中で、地域住民の一人として、主体的な政治参加の在り方を考えさせる。地域教育資源の活用事例。

指導方法の工夫——

地方自治の課題を、自らの課題としてとらえたり、より良い街づくりについて主体的に考える能力や態度を育成する。事前学習として、町の環境整備事業計画から「問い」を立て「各自の意見（整備の具体的なイメージの提案・疑問等）」をまとめる。パネルディスカッションに臨んでは、代表生徒の、町の発展に向けた構想の意見発表を聴き、協議・討論する。フロアを含めた討論、町長からの助言を経て、コーディネーターの教諭がまとめる。事後指導として、事前に描いた「各自の意見（整備の具体的なイメージの提案・疑問等）」と町長からの講話、更に「若者が考える街の発展」と題するパネルディスカッションを通して学んだことを振り返り、感想文にまとめる。

評価と発展——

事前に各自の「意見」をまとめる取り組み姿勢と事後の感想文の完成度を評価する。提案等の内容評価としては、「実現可能性」の吟味が重要。

町長を招いての討論会は、地元でも注目され、「談論風発 マチのあす」という見出しで新聞に取り上げられた。地域講師を招く講演会の開催は、他でも実践されているが、講演を聴くという一方通行ではなく、「パネルディスカッション」という対話・討論の場面もある形態は、パネリストの生徒はもちろん、フロアで意見発表を聴き、質疑応答の場で参加する他の生徒にとっても、参画意識を高める。主権者として身近な政治課題に対する関心を高め、主体的により良い社会づくりに参画する意欲をもたせる指導として有効。

(2)「探究」の学びの過程に焦点を当てる

1)「課題の設定」を焦点化

「ゲーム教材 爆発する都市」

ねらい——

環境問題を開発教育の視点から展開する。先進国中心から、発展途上国を意識するようになった世界の流れを捉え、経済発展の途上にある国や地域への理解を深め、環境問題も含んだ、途上国の開発問題を理解させる。

指導方法の工夫——

都市化の原因となるスキャットティング（住む場所がないために、他人の所有地に無断で住みつくこと）の現状を、「スクオトポリー」と呼ばれるゲームを通して疑似体験し、発展途上国における都市化の問題点を考察し、課題は何かを実感させる。双六に似たゲームに盛り込まれた、様々な設定によって、現実の諸課題が関連付けられながら「見える化」され、体験的に問題点の理解を促す学習を、ゲーム中心に展開。ゲーム終了後の意見交換（振り返り）で、課題を分類し整理する。

ゲーム「スクオトポリー」について（概要）

- ・日本の双六と類似したルールで、サイコロの目に従ってコマを進め、ボード上の指示に従う。
- ・4人グループで行い、スクオッター（他人の土地・空き家の不法居住者、公有地占拠者）が働いたり、外部の援助を得たり、「チャンスカード」などで幸運に恵まれたりする。居住環境の改善を目指して競い合うゲーム。
- ・南米を舞台にスクオッター居住がどのように拡大するかを想定して作られたもの。

評価と発展——

ゲームを楽しみながら体験的に、途上国の都市化に伴う問題点を理解する。ゲームの終了時まで、グループ内でまずゲームの感想を共有し、次に、都市化に伴う問題点について、特に注目した点などの意見交換を行い、課題の共有へと深化させる。探究学習として、「むずかしいことをやさしく、やさしいことをふかく、ふかいことをおもしろく」という作家井上ひさし氏の言葉に適する

事例である。

2)「情報の収集と読み取り・分析」を焦点化 「ゲーム教材 お金から始めるキャリア教育」 ねらい——

社会環境の変容に対応した金融経済活動について理解し、企業の社会的責任などについて考察させ、金融や経済に関する知識やスキルを習得し、これからの社会における公共性と自らの在り方生き方について考えるキャリア教育との関連を図る。
指導方法の工夫——

日本経済新聞社が主催する「学生対抗円ダービー」をツールとして、金融経済教育とキャリア教育の融合を試みる。「学生対抗円ダービー」は、月初めに月末の円・ドルの為替相場を予想するといった、ゲーム的要素の強い教材。生徒に社会情勢や経済に関する学習への興味関心を持たせ、グローバル社会における自らの在り方生き方を考えさせ、未来に向けての選択で欠かせない「トレードオフ感覚」を育む。4～5人のグループで取り組み、為替の予想をしていく過程で、必要な情報を選択し、理由を明らかにしながら自分の意見を発信し、合意形成していくための論理的思考とコミュニケーション能力を養成する。各自の持ち味を最大限発揮しながら、他者とともに生きるために必要なソーシャルな能力や態度を育てるという、キャリア教育の目標とも合致させる。

評価と発展——

まず、ゲームの概要についての理解を図り、グループ編成後、2回程度為替の予想をさせる。その結果を検証し、変動の要因について、市場経済の仕組みの理解を活用しながら分析させる。指導上の課題は、為替相場の変動要因を教員が的確に理解し、生徒に理解させることが難しいこと。金融についての知識が少ない生徒に、考えるヒントとして何を与えるかという課題が残る。しかし、生徒が習得した知識を活用しながら、膨大な情報の中から必要なものを見つけ出すという自立的な学び方を学ぶこと、定まった正解のない問いに取り組むことは、現実社会を生き抜く力を鍛えるた

めのキャリア教育としても有効。

3)「課題の探究」を焦点化 「神経衰弱ゲーム 差別と区別」 ねらい——

男女差別という人権問題をもとに、男女の性役割観の変化など、自分自身の近未来における結婚観や家庭観など、在り方生き方についての自覚を深めさせる。

指導方法の工夫——

日本国憲法で保障されている平等と、現実社会で起こっている差別の問題とのギャップについて理解を深めさせる。

北海道教育大学札幌校の天津和子教授（当時）の「神経衰弱ゲーム」に取り組みながらグループ活動を展開。ゲーム後に「10年後の私（自分の未来を見つめる）」という題で、自分の理想の在り方生き方をレポートにまとめさせる。その際、人口動態統計や新聞記事などの資料を提示し、具体的な社会状況を資料から読み取らせる。

「神経衰弱ゲーム」について（概要）

- ・5人のグループを編成。
- ・ア)「あっていい違い」とイ)「あってはならない違い」を、1枚のカードに1項目ずつ記入し、1人4枚のカードを作成する。ア)とイ)のカードは同数とする。
- ・作成要領とア)イ)の参考となる例や資料を、配付プリントで示す。
- ・グループ毎、20枚のカードを机上に裏返しに展開し、順に一人2枚ずつめくって、カードに記載されている内容を吟味し、「あっていい違い」又は「あってはならない違い」のいずれか一方がそろったときに、通常の神経衰弱のカードゲーム同様、めくった人の得点となる。
- ・カードの記載内容についてグループ内で「あっていい違い」か「あってはならない違い」であるか協議し、確認しながら進行する事が重要。

評価と発展——

①「神経衰弱ゲーム」のグループ活動と「10年後の私」のレポート作成、資料の読解という個

別学習を組み合わせる授業展開。活動への参加状態を形成的に評価する。

- ②レポート「10年後の私」の抜粋資料（「みんなの意見」）を作成し、クラス全体に提示しながら他者の考えを知り、自らの考えの深化を図る。
- ③概念的な理解を、ゲームを通して身近な問題に引き寄せ、協議の中で自然な変容を促す工夫がある。

4)「自分の考えの説明、論述」を焦点化 「政策立案 政権公約をつくってみよう」 ねらい——

新聞を活用して現実社会の諸課題を取り上げ、個別学習からグループ活動、全体活動等を授業展開の中で組み合わせ、生徒一人一人の考察の変容と深化を促す。現実社会の諸課題についての興味関心、批判的な思考力・判断力、自らの考えを表現し、異なる意見を捉えながら、合意形成に向かう力を育成する。

指導方法の工夫——

- ①複数の新聞（北海道、読売、朝日、毎日、日経）を読み比べ、生徒の興味関心から現実社会の諸課題を取り上げ、国会における「争点」という設定を課しながら、その課題解決に向けた「政策」を立案させる。
- ②段階的な課題を設定したワークシートを用いて個別学習からグループ・全体学習、そして個別学習という流れで、説明・解釈→判断・批判→合意形成→社会参加という生徒の活動を引き出す。
- ③1)「政策提言ワークシート①」で、日本が抱える「課題」のうち、最も緊急性が高いと考える社会的事象を、新聞記事の読解を通して選択させ、その根拠・理由も示しながら、自分の考えを整理させる。
- 2)「政策提言ワークシート②」では、先の「課題」の中から、その「対策（課題解決策）」について、選挙などで「争点」となりそうなものを選択させ、意見が分かれる背景や自分の考えを、立場や根拠を示しながら整理させる。

3) グループを編成し、トゥールミン方式（意見や主張に至る根拠や論拠、裏づけを示す論証のモデル）のワークシート「政権公約をつくってみよう」を用いて、持ち寄った上記1) 2) のワークシートをグループ内で共有し、話し合いの中から、グループとしての「政策提言」「公約」にまとめさせる。

4) トゥールミン方式のワークシート「2030年の未来像」で、現状での課題が解決された近未来を自由に構想させる。その未来像の実現に向けて、課題解決の方策の優先順位の付け方、理想の未来像を構想する際の背景となる価値観などを生徒に考えさせ、実現を図っていく社会参加の在り方についてまとめさせる。

評価と発展——

ワークシートへの取り組み状況に従って、その学習過程を評価する。一連の学習活動を経て、「2030年の未来像」について構想する段階では、生徒一人一人の思考力、判断力、表現力が向上するとともに、よりよい社会として、どのような社会を目指すのかという考えや態度が深化し涵養されることを期待する。

3. 結びに

新学習指導要領では、知識伝達を主軸とするTeachingから、深く考える力の育成を目指す学習者主体のLearningへの転換が求められている。

今回、深い学びを実現する「公共」をイメージした授業づくりとして、「授業デザイン」の概要、主に「指導方法」中心に、実践事例を紹介させていただいた。

次回は、「学力の3要素」が問われる「新テスト」への対応も意識した「指導と評価の一体化」「評価の工夫」の事例を取り上げたいと考えている。