

はじめに

1. 使い方ガイド

「協調学習 授業デザインハンドブック—知識構成型ジグソー法の授業づくり—」は、子ども達一人ひとりが主体となって学びながら、他者との関わりを通じて自分の考えをよくしていくような学び(=協調学習)を教室の中で引き起こすための授業デザインについて、東京大学 CoREF の研究者及び CoREF と連携している教育委員会、学校の先生方とで5年間取り組んできた「知識構成型ジグソー法」の型を用いた授業づくりの実践研究から見えてきたことを整理して、共有することを目的としたハンドブックです。

本書は、平成27年3月に発刊された第1版を大幅に改訂し、第2版としました。

(1) 各章の構成

第1章「理論編」では、協調学習の授業づくりの背景にある考え方を解説しています。

第2章「授業づくり編」は、実際に授業を作ってみられようという方にまず参考にしていただけるコンテンツを収録しています。

第3章「授業実践解説編」は、知識構成型ジグソー法の授業の中で起こっていることを子どもの学習の記録に基づいて丁寧に解説しています。

第4章「データ編」は、巻末付属DVDに収録した内容を一覧にして示しています。

巻末付属DVDには、「知識構成型ジグソー法」の型を用いて、小中高、さまざまな教科で実践された約1500の授業の授業案、教材、実践者の振り返りやCoREFと自治体による協調学習授業づくり研究連携の過去の年次報告書などが収録されています。

(2) 使い方ガイド

本書を手にとられている方には、初めて「知識構成型ジグソー法」や協調学習の考え方に触れる方から長年授業づくり実践研究に携わってきた方まで、実践者のお立場から指導主事や管理職等のお立場、または学校関係以外の方まで、多様な方がいらっしゃるかと思います。また、中には本書を通読するお時間のない方も多いかもかもしれません。

どんな関心の方にまず本書のどのあたりを参考にしてみてくださいとよさそうか、次ページに表の形でまとめてみました。本書の使い方の参考にされてみてください。

(3) ハンドブックの先に

私たちの目指しているのは、実践者、研究者が学びあい、継続的に実践の質、実践についての考えの質をあげていくサイクルをつくることです。このハンドブックもその過程での暫定的な成果物であり、ゴールや決定版ではありません。このハンドブックを手にとって頂いて、使っていただいた先生方からいただいた考えなども次のリソースにしながら、私たちの考えを前に進めていきたいと思っています。

また、「試してみたら面白くなってきた。もっと知りたい、直接つながりたい」という先生方、CoREF ホームページ (<http://coref.u-tokyo.ac.jp/>) には年次報告会や研究会のご

案内もごございます。こうしたチャンスもあわせてご活用いただけましたら幸いです。

初めて授業に取り組んでみよう／経験はあるけどこれでいいのかな？という先生方に

○ジグソーの授業の進め方で気をつけることは？	第2章「授業づくり編」第1節 第2節
○自分の教科の具体的な教材の例が見てみたい	第4章「データ編」 巻末付属 DVD
○授業づくりにあたって気になることがある ○教科での授業づくりのポイントは？	第2章「授業づくり編」第3節 第4節
○協調学習って何？なぜジグソー法なの？ ○どんな理論的背景がある？	はじめに 第1章「理論編」第2節
○授業での子どもの学びをどう見ればよいか？	第3章「授業実践解説編」 第1章「理論編」第3節

授業づくりの経験を重ねて少し自信がついてきた先生方に

○授業での子どもの学びをどう見ればよいか？ ○実践をしながら感じている疑問について、他の先生の実践から学びたい	第1章「理論編」第3節 第3章「授業実践解説編」
○過去に他の先生が作った教材、今ならどんな風にアレンジできそう？ ○これまでの取組を見直す参考資料は？	第4章「データ編」 巻末付属 DVD
○授業づくりのポイントについて、他の先生方はどう考えているだろうか？	第2章「授業づくり編」第3節 第4節
○協調学習について周りの人に説明するのに、どう説明したらいい？	はじめに 第1章「理論編」

実践者ではないが、協調学習授業づくり実践研究に興味をお持ちの方に

○どんな理論的背景がある？	はじめに 第1章「理論編」
○「知識構成型ジグソー法」の原理やよさは？	第2章「授業づくり編」第1節 第2節
○教室でどんな学びの変化が起こっているのか？	第3章「授業実践解説編」
○これまでどんなテーマで教材が開発されてきたのか？	第4章「データ編」 巻末付属 DVD

2. 「協調学習」授業づくりの前提

この節では、協調学習の授業づくりの前提について説明していきます。

「協調学習の授業づくり」と聞いて、あなたは何を思い浮かべたでしょうか？ 協調学習という授業手法があって、うまくいく授業を作るノウハウが学べると思ったでしょうか？ もしそんなものがあれば、確かに授業づくりは楽になるかもしれません。

しかし、私たち CoREF は、「協調学習の授業づくり」の「協調学習」とは、子どもたち自身に実現される学び方のことであり、その実現のために授業を何度でも試し、子どもの学びを踏まえて周囲と相談しながら作り直していくことを「授業づくり」と考えています。授業を一回作って終わりではないという意味では、「授業を作り続ける」と言った方が正確かもしれません。これは大変そうに見えますが、しかし長い目で見ると、授業づくりの労力や時間を効率的に使えるのではないかと考えています。なぜそう考えるのかについて、次期学習指導要領の考え方にも触れながら、私たちの「前提」を解説させていただきます。

(1) 「目的」としての協調学習

「協調学習」とは子どもたちから引き出したい学び方、つまり目的であり、教育の手段としての授業法ではありません。ですから、例えば CoREF は協調学習を実現しやすい授業手法として「知識構成型ジグソー法」を活用していますが、ジグソー法以外にも協調学習を実現する手段はあるかもしれません。逆に「知識構成型ジグソー法」という手段を使っても協調学習が実現できないこともあります。

目的と手段を分けて考えることには、「何のための授業なのか」を見失わないでいられる利点、さらに「手段の観点だけで授業を捉えてしまう」という落とし穴にはまらない利点があります。前者は比較的好く言われることですので、後者について考えていきましょう。

例えば、「講義」だと学習内容が5%しか定着しないのに、「グループ討論」をしたら50%、「人に教え」たら90%などと、学習活動と効果をセットで示した「ラーニング・ピラミッド」なるものがあります。そもそもこの「%」を入れた NTL Institute の研究自体にはほとんど根拠がないのですが、少し考えてみても、子どもが十分に聞く準備ができた状態での「講義」の方が、ぼんやりとした問いについて「グループ討論」するより効果があるといったことは納得できるでしょう。最近では、学習活動の複雑さに応じて、「数分でワークシートを書く」活動から「体験学習」までを並べた枠組みなども出されていますが、これとて、子どもにとっての複雑さで考えてみれば、どれだけ子どもたちが活動に慣れているか、先生と子どもたち双方が活動の目的を掴んでいるかによって、体感される複雑さも変わるでしょう。

そう考えると、授業手法についての「粗い一般化」で頼りになるものはなく、やはり先生がどういう目的で授業手法を使うのか、それによってどのような学びを「この授業」で引き起こしたいのかの自覚が重要になってきます。この「目的」は、具体的には授業に臨む子どもたちの状態を踏まえて、先生がその授業で達成したいひとまずのゴールに向けて、

どのような学びを引き起こしたいかで決まります。しかし、それを大きくりに考えたとき、私たちが先生方との連携で拠り所にしたい「目的」が「協調学習＝子ども達一人ひとりが主体となって学びながら、他者との関わりを通じて自分の考えをよくしていくような学び」の実現だ、という訳です。

この協調学習の目的は、次期学習指導要領で取り入れられる「主体的・対話的で深い学び」という「アクティブ・ラーニング」の視点と近いものでもあります。さらに大事なことは、アクティブ・ラーニングの位置付け自体が学習指導要領改訂を巡る議論の中で変わってきた点です。平成26年11月の諮問では、「課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習（いわゆる『アクティブ・ラーニング』）」という形で、学習方法（形態）と対応付けられていたのが、平成27年8月の論点整理以降は一貫して「アクティブ・ラーニングの視点に立った不断の授業改善」等と「授業改善の視点」として位置付けられるようになりました。アクティブ・ラーニングが手法から実現したい学びへと捉え直されていることが見て取れます。

（2）協調学習の授業づくり

それでは協調学習の視点に立った授業づくりとはどのようなもののでしょうか？ 知識・技能は座学で教えられるけれど、コミュニケーション能力や学習意欲は友達と話さないと向上しないから、協調学習を導入するのでしょうか？ しかし、先生が話したつもりの知識も子どもの頭には入っていないことや、話す内容が定まっていない状態で話し合ってもむしろ話し難いので「グループ学習」が嫌いになり意欲も落ちるのはよくあることです。

これに対して「子ども達一人ひとりが主体となって学びながら、他者との関わりを通じて自分の考えをよくしていく」協調学習は、教科等の内容の理解の深まりのために他者との関わりがあると考えています。子ども一人ひとりが「自分で答えを作るんだ」という自負を持って、でも自分の考えは狭いかもしれないから、仲間と考えを交換して可能なら取り込んで、あわよくば先生が教えた知識・技能を自分の言葉で表現しながら理解していく。その中で思考力や協調問題解決能力といった資質・能力も自然と使われる。それが、協調学習の授業で引き起こしたい学びです。

次期学習指導要領の答申にも、対話的な学びでは「身に付けた知識や技能を定着させるとともに、物事の多面的で深い理解に至るためには、多様な表現を通じて、教職員と子供や、子供同士が対話し、それによって思考を広げ深めていく」と書かれています。つまり、知識・技能、理解と独立して対話があるのではなく、対話を通して教科等の内容が深く学ばれることが期待されています。さらに「様々な資質・能力は、教科等の学習から離れて単独に育成されるものではなく、関連が深い教科等の内容事項と関連付けながら育まれる」とあるように、教科等の内容を対話的に学ぶ中で、「教科等ならではの資質・能力」も育成されていくという図式が描かれています。

そう考えると、今日の授業でいま目の前にいる子どもに対して、どのような学習課題で、どのような知識の部品を基に、どのような学びのゴールに向けて、どんな言葉や技能をたく

さん使って理解を深めていってもらえるか、さらにそれらの学びをつなげて、単元や教科等でどのような資質・能力を身に付けていってもらえるかが何よりも大事だということになります。

(3) 不断の協調的な授業改善

上記のようにまとめると、「それは、授業を作るときにいつだって大切にしてきた基本だ」と思われるかもしれません。その通りなのです。私たちが「知識構成型ジグソー法」を使ってやりたいことは、「授業をデザインする」ということについての先生の、そして私たちの理解を深めることです。

いつだってやってきたけれども、しかし、本当に子どもの視点に立って、子どもが掴むべき授業の肝、単元の肝、教科の肝を考え、それを子どものことばや振る舞いの具体に落とし込んで予想し、授業で見とって作り直すことを徹底的にやってきたか。授業を作るという「当たり前」に思えることの奥底に潜む、子どもという基本的には「他人」の理解や学習の過程を推測することの難しさ、しかもその子どもがたくさん集まって一人ひとり違う過程を辿っていく多様性、それらを前提にしながら学びの方向性を大まかにデザインし見とって改善することをしてきたか。

そう考えると、教師という仕事が基本的には「楽」にならない複雑なものであり、だからこそ、一つ一つの授業づくりが作品に当たる程の極めて創造的な仕事であることが納得できるのではないのでしょうか。

次期学習指導要領の答申にも、「(アクティブ・ラーニングは)形式的に対話型を取り入れた授業や特定の指導の型を目指した技術の改善にとどまるものではなく、子供たちの…多様で質の高い深い学びを引き出すことを意図するものであり、さらに、それを通してどのような資質・能力を育むかという観点から、学習の在り方そのものの問い直しを目指すものである」という一節があります。対話型授業を取り入れるかどうかという問題でなく、そこで深い学びが引き出せるか、資質・能力を使って伸ばせるかが問われています。さらにその先に学習の在り方を問い直す—子どもたちがいかに学んでいるのか、学ぶうのかを問い直す—ことが掲げられています。

問題はこれを具体的にどう行うかでしょう。

少なくとも先生が授業で学ぶべきことや子どもの学び方に関する仮説を立てられるように自分の得意な教科・単元等で取り組むこと、さらにその仮説を仲間とぶつけ合ってよくすること、さらには授業での子どもの学びを見とって仮説を検証できることが必要です。知識構成型ジグソー法を軸とした全国の先生方、教育委員会との連携は、この三つの条件を満たす基盤になっています。

知識構成型ジグソー法という授業の枠がはっきりしているだけに、問いと知識の部品をどう用意するかという「創造的作業」に先生が集中的に従事できます。学校や自治体を超えた全国の仲間とメールや対面で授業を語り合う機会がふんだんに用意されています。授業前後の児童生徒の記述の比較や授業中の対話の見とりなど、学びを見とって「子どもの

頭の中までアクティブになっているか」を評価する手法やシステムも鋭意検証・開発中です。そして、それらを使った先生方の実践から、私たちは、私たちの最も基本的な前提である「すべての子どもが協調的に学ぶ力を持っている」という仮説を確かめ続けています。

さらにその先に「先生方の協調学習、さらには先生方と私たち研究者、教育行政関係者、産業界などたくさんの方の協調学習を通して、子どもたちの協調学習も一層実現しやすくなる」という次の前提を確かめていきたいと考えています。

東京大学 大学発教育支援コンソーシアム推進機構 機構長 白水 始