

教師の気づき 「バージョンアップ学習会」

特定非営利活動法人さんぴいす
河川 紅、大脇巧己
info@sanps.com

1. 教師の役割と責任とは

日本の子ども達の学力がここ数年低下し続けていると、数年前から多くのマスコミや教育機関が伝えている。

これらの報道を受け、文部科学省・学校現場・私設の教育機関など様々な場で学力の向上を目的とした活動が試されているが、この状況の最たる原因として矢面に立たされているのは、なんとといっても平成14年度から施行された教育指導要領の柱でもある「ゆとり教育」であろう。また、逆に脚光を浴びているのは、四則演算などの基礎学習の反復練習などである。つまり、ゆとりなどといった怠けた時間の使い方をせずに、コツコツと小さな努力を子ども達に積ませる事こそが、基礎学力の確実な向上につながるのと考えである。(もちろん、実践され成果を出されている教育者の方々が、上記のような気持ちで実践されていない事は、私もわかっているつもりであるが、一般的にはこの様な誤解があるのも事実であろう)

確かに、子ども達が努力をする事により、それに見合った学力が身に付く事自体は事実だと思うが、これでは学力向上の手柄は、努力をした子ども達に与えるべきものであって、子ども達を指導している教師の手柄とは残念ながら言えないと私は思う。そんな事を考えていると、いつも1つの疑問にぶつかる。それは、「教師とは、いったい何のプロなんだろうか」という素朴な疑問である。いったい、教師は子どもにとってどんな存在で、その役割とはいったい何なのであろうか。

昔は良かった・・・そんな言葉はあまり使いたくないが、昔の教師は町の名士であり、地域で尊敬される存在だったと記憶しているのは、私だけだろうか。では、今の教師はどのように見られているのであろうか。子どもからは・・・保護者からは・・・社会

からは・・・皆さんはどうお考えであろうか。残念な事に、昔のような尊敬の念で見られている教師は非常に少数になっているのが現実であろう。では、なぜそんな状況になってしまったのであろうか。私は、日本の子ども達の学力低下よりも、実は教師が社会から尊敬されない存在となりつつある現象の方が、よっぽど重大な問題であると考えます。

文部科学省は「新学習指導要領パンフレット(教師向け)」の冒頭にこの様な文書を書いている。

「子どもたちが変わる」そう思うだけで、胸が躍る。
学校は、アナタで変わります。

はたして子ども達は変わってしまったのだろうか？
学校は？貴方は？他人は変えられないが、自分は自分の努力で今すぐにも変わる事が出来るはずである。

バージョンアップ学習会

第1回 教材をバージョンアップしよう

Word 編

第2回 授業で使うインターネット活用と問題点

第3回 授業をバージョンアップしよう

PowerPoint 編

第4回 授業をバージョンアップしよう

Web 編

第5回 バージョンアップ学習会 総集編

実は、この学習会も最初の依頼は、教師が情報機器を授業で使える為の、単なるリテラシ研修であった。

2. 共に学び、気づきあうために必要な「なぜ？」

では、なぜ当初依頼されたリテラシ研修が、「教師の気づき」へつながる学習会へ大きく変わっていったかを先に説明する。答えは簡単である。「なぜ、この学習会をやりたいか」「学習会を行う事で得たい成果は何か」を事前に私と主催者で、きっちりと話し合い、互いの意見をぶつけ合い、そこから1つの結論を導き出した。つまり、何か事を起こす前に、両者の間にコミュニケーションが取られ、目的が明確になり、

必然的にやるべき事が決まった。ただそれだけの事だと私は思っている。では、私たちがどのように結論を導き出したか、その最初のやり取りをご紹介します。

私：河口 主：主催者

私「学習会の一番の目的は何ですか」

主「もっと多くの教師がマルチメディアを授業の中で使えるようにしたいのです」

私「使い方だけ教えたら、使ってもらえるようになりますか」

主「何人かは使ってくれるかもしれませんが、ほとんどの人は、無理でしょうね」

私「では、そんな学習会をする意味はありますか」

主「ないですね。でも、リテラシを教えてもらえると言えば、結構人が集まりますから」

私「でも、その人達は結局授業ではマルチメディアを使わないんでしょ」

主「そうですね。結局準備に時間がかかるとか、忙しいから・・・と言う理由で・・・」

私「では、どうしたら、そんな人にも使ってもらえるようになると思いますか」

主「・・・」

私「では、質問を変えます。先生はなぜ授業にマルチメディアを使った方がいいと思っていますか」

主「便利だから・生徒が興味を持つから・通常の授業では見せられない物を提示出来るから・・・」

私「そうですね。別にマルチメディアの使い方を誰かに教えてもらったからではないですよ。であれば、同じ事を参加者にも感じてもらうかどうかでしょう」

主「そうですね。それなら皆さんも使ってくれるかもしれません。でも、そんな事出来ますか？」

私「はい。教えずに、自分ごととして、本人に気づいてもらえば、おのずと使い始めると思いますよ」

主「では、どうしたら教えずに本人達に気づかせる事ができますかねー」

こうしてどんどん、話は続いていったのである。

通常の論文であれば、この様な会話などではなく、もっと学習会の詳細について論理的に述べる必要が

あると私も思っているが、今回の発表の中で最も価値のある部分は、学習会の中身でも、手法でもなく、この他愛も無い会話そのものであると私は言いたい。前述のやり取りは、コミュニケーションの中でも、コーチングの部類に入るやり取りにはなっていると思うが、結局は目的を明確にする事の重要性と、その手段として、一人で悟ろうとするのではなく、自分以外の人とコミュニケーションを取りながら、物事目的「なぜ？」の部分を考え、どうしたらその目的が達成されるかを考え、行動に移していく事こそが、今教育者に求められるものではないだろうか。

マルチメディアも含め、新しい道具（ツール）はどんどん発明され利用されていく。しかし新しい物だけを使うのではなく、従来からの学習手法も取り入れた形での融合が図られていくべきである。しかし、その活動の目的が「学習手法の確立」だけに成らぬように、細心の注意を払って頂きたい。

情報過多の時代、とかく成功例を求め、それを真似する傾向があるようだが、結局は自らが体験し、失敗も含めて実施後の評価、改善が成されない事には真似をただけの事である。それよりも重要なのは、「なぜその手法を使ってみようと思ったか」の部分である。「その手法を使う事によってもたらされる効果を誰に対し還元するつもりか」「結果、目的は達成出来たのか」「なぜ、目的が達成出来たか、もしくは出来なかったのか」といった振り返りをする事である。そして、それらすべてに必要な事は、あなた自身が受動的に教えてもらうのではなく、みずからの目的を明確にし、与えられるのではなく、取りに行く事である。与えられるだけであれば、与えられた物が、本当に自分が欲していた物かさえも、気づけない自分がそこにいる事に、早く気づくべきである。

今回の学習会では、「教える」事を続けて来た結果、いつの間にか教える事が目的となってしまった教師に、「教えるのではなく、導き気づかせる」「興味関心を持ち、自ら欲する気持ちから生まれる、共に（教師も生徒も）学ぶ事の大切さ」を、もう一度思い出してもらいたい一心で企画・実施を行った。

3. バージョンアップ学習会概要

【目的】

授業の中で教師が、情報機器を効果的に活用する為に、教師自らが常に目的意識を持ち、教わるのではなく、自ら体験し気づいていく新たな学習スタイルを体感し、得た経験を今後の授業に活かしていく。

【しかけ】

1. 教材といった参加者（教師）にとって身近な物をテーマにする事で、自分ごととして捉えやすく、且つ参加しやすい環境を作った。
2. 参加者に対しレタシを一方向的に伝えるのではなく、ワークショップを中心に、参加者自らが個人やグループの中で考えながら物事にあたる、参加実践型のスタイルとした。
3. ワークの結果を必ず全体で共有し、意見交換を行う事で講師から何らかの物を受け取るのではなく参加者同士で気づき補い合う学習会とした。
4. 各回のテーマだけを見ると、1回完結の学習会のようにも見えるが、実際にはコミュニケーション能力とプレゼンテーション能力を養う為の手法を、順番に体験してもらえカリキュラムとした。

【実施期間】

平成16年9月～17年1月
土曜日の15:00～17:00（1回あたり2時間）
研究会参加校の情報教室を持ち回りにて使用

【詳細】

本学習会の詳細は、下記サイトから閲覧可能である。

<http://sanps.com/ed/up.htm>

【各回のねらいとポイント】

第1回 教材をバージョンアップしよう Word 編
コミュニケーションの第一歩は、他人の話否定せず、まず聞く事から始まる。

ブレインストーミングの原則	
メンバーの発言への 批判禁止	▶ ダメと言うかわりにダメでないアイデアをぶつけよう
自由奔放な発言は 大歓迎	▶ 嘲笑的な意見が一番いけません
質より量	▶ しかし、アイデアがなくてもあせらない
他人のアイデアに 相乗りOK!	▶ 他人のアイデアを借りながらより良いものを作り上げる

企業では当たり前の話であるが、なぜか学校現場では、ブレインストーミング法が使われる事が極めて少ない。

「わかりやすい教材の条件とは」をテーマに小グループで条件出しを行い、その後、出た意見を全体で共有しながら、KJ法的にそれぞれの条件の関連付けとラベル化を行った。その際、講師は結果を同時平行でパワーポイント上にまとめ全体共有を図った。

第2回 授業で使うインターネット活用と問題点

1 回目がなんの束縛もない自由な状況でのアイデア出しであったのに対し、2 回目は限定された条件のもとで、いかに論理的に物事を考え行動が出来るかを、オンラインディベートの形で体験してもらった。

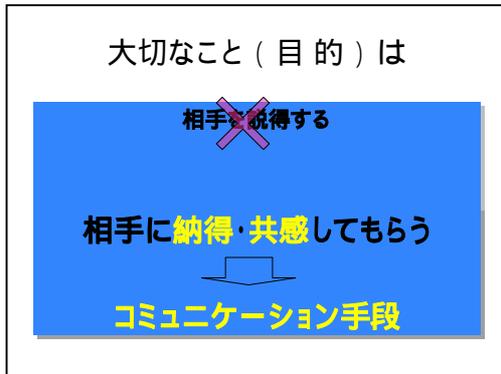
論題は・・・？
ドラえもんは 22世紀に帰るべきである。
<small>「定義」 ドラえもんとは22世紀からやってきた猫型ロボットとします。 「プラン」 1 ドラえもんはタイムマシンで今すぐ22世紀に帰ります。 2 二度とのび太の前には現れないこととします</small>

ここで重要な点は、「インターネット利用 = 情報検索」「情報教育 = コンピュータを使わず」といったイメージを払拭し、インターネットの使用が目的ではなく、何の目的でインターネットを使うかを明確に伝える事である。また、インターネットを使う事による学習効果を教師自らが事前にシミュレーションし、使用する際のメリット・デメリットの両面を理解した上で活用する事である。この意味からも、ただ発想（アイデア）を広げるだけではなく、限定された条件の中でいかに論理的に物事を考え、相手にそれを伝え納得を得るかといった情報発信の基礎を体験すると共に、得た情報の取捨選択も、利用者側の立場や目的によって異なる事を体感してもらった。

第3回 授業をバージョンアップしよう PowerPoint 編

1・2 回で得た気づきを、いよいよ実践に移す時が来た。プレゼンテーションと言うと、ついパワーポ

イントと言うソフトを使った発表だけを思い浮かべる人も多いかもしれないが、そんな物はごく一部のプレゼンに過ぎない。私たちは、教師が行う授業そのものが本来はプレゼンテーションだと考えている。



であれば、授業自体も決して一方通行であってはならないし、相手(生徒)を説得するなどと言う事をもってのほか。相手が納得・共感してくれるからこそ、授業が成立するのである。この事は教える側にいる時はなかなか気づきにくい、教えられる側になると、誰もがすぐに気づく事である。

第4回 授業をバージョンアップしよう Web編

正直、この回が一番頭を悩ませた回である。なぜならWebを単なる道具と捕えるか、概念・ソリューション・・・どのように捕えるかによって、内容も活用する方法も大きく変わるからである。



そこで、今回はWeb = 情報ネットワークそのものと捕え、「情報とは何か」どのような事に注意すれば情報の有効活用が出来るかを、参加者一人々を情報端末の一部に見立てたバーチャルゲームを行う事で体感してもらった。システム自体は所詮無機質な物であるが、それぞれの端末には必ず「人」が存在する事を意識する事こそが、有効活用への第一歩であり、人が機械を使う事にもつながると事考える。

第5回 バージョンアップ学習会 総集編

当初の予定に無かった5回目。ここで、最後に用意したものは、この論文の冒頭にも書かせて頂いた、「教師とは、いったい何のプロなんだろうか」と言う問いかけと、「プロである以上、教師には一体何が必要なのか」を参加者自らに問いかけるものとした。

五輪 聖火 のプロフィール

【性格】

- ・プライドが高く平凡を嫌う、負けず嫌い、
- ・エネルギーは旺盛だが、タイミングをつかめず空回りしがち。その結果の、暴走や無気力になりがちな所には注意が必要。
- ・大望を抱きやすく、急激な変化を求めがちである。
- ・自己アピール能力は非常に高い。
- ・本当の自分を隠して理想の自分を演じる傾向がある。
- ・後輩に対しては、面倒見の良い性格。

現役代表選手とのデータ比較はこちらからできます

用意したものは、現在はまだ無名であるが、ダイヤの原石とも言うべき才能豊かな若き陸上選手。この選手を次期オリンピックのメダリストにするべく、貴方が強化コーチに任命された。あなたは、この選手に対しどのような強化プランを立て、メダル獲得を目指すか。といったものであった。



手段は自由。どんな手段を使っても良い。しかし目的は明確である。が、しかし、はたして目的を達成する事だけが、選手の為になるのであろうか。

この5回目は、当初引かれたルール上には無かった場所である。しかし、教師自らの意思で新たな場所を求め、そこにたどり着いた。この事こそが、今回の学習会の成果そのものだと私は考えている。

最後に、この様な学習会の場を提供下さった兵庫県私学教育情報化研究会に対し、深く感謝の意を表す。