

生徒と学生の未来を紡ぐ高大接続

- 自己を表現することで強みを伸ばす HR 活動 -

大木誠一*1・筒井洋一*2
Email: ohki@kobe-michael.ac.jp

*1: 神戸国際大学附属高等学校

*2: 京都精華大学人文学部

◎Key Words 高大接続 学びあい ネットワーキング

1. はじめに

大学に関して少子全入化時代といわれるなか、大学入試の空洞化と学生の学習意欲低下に対処するため、2012年9月から中央教育審議会高大接続特別部会において審議が重ねられています。ここでは、育成すべき力を汎用的な能力とし、この能力を育てるため、高校と大学の円滑な接続と連携強化を求めています(1)。高大連携については、公開講座や講義の聴講、出前講義など幅広く行われています。また、大学へのスムーズな移行を目的とした接続教育は、入学前教育やキャリア教育の視点から大学と高校が結びつくケースが多いようです。しかし、これらは、高校にとって一時的なイベントの役割しか果たしていないことが多く、高校の教育課程に組み込まれた事例は、スーパーサイエンスハイスクール (SSH) や大学附属の高等学校など特殊な枠組みを持った学校が多くなっています(2)(3)(4)。ここでは、学生に必要な知識やリテラシーの獲得等について議論されますが、学びに対する生徒や学生の感情のあり方を改善することには、ほとんど焦点が当てられていません。しかし、学校での学びの成果は、主観的な感情と深く結びついています。高校と大学の連携や接続の成果を求めるならば、学びや学びあいに対する生徒・学生の感情を変化させることに焦点を当てる必要があります。

この発表で取り上げる高校の事例は、SSHのような特別な枠組みを持たない全日制普通科の高校におけるものです。それは、生徒の感情に焦点を当てその感情とそれに基づく行動をよりポジティブにすることを目指したホームルーム (HR) 活動のなかで、高校と大学の連携・接続の可能性を探る実践です。

2. HR 活動の目的

このHR活動は、これまで授業で実践してきたグループワークを改善したいと考えたことをきっかけに、学習指導要領にある「生きる力」(5)と関連させて計画したものです。すなわち、マンガを描くことを媒介として生徒の過去・現在の感情に焦点を当て、それをポジティブなものに変化させることを目指した試みです。また、これを実現するために、ポジティブ心理学に基づく学校教育用のワークシートも利用しています(6)。

2.1 このHR活動を始めるきっかけ

第一筆者は、情報教室を利用した世界史Bの授業を10年前から実施しています。ここでは、一方的な講義を減らしグループワークを利用した授業を試み続けてきました。しかし、対話や発表に必要なスキル・論理的な思考に欠ける生徒が少なからず存在し、学びあいによる学習成果についてその質を保証できない状態です(7)。これを改善するためには、コミュニケーションスキルや論理的思考のための訓練だけでなく、生徒の感情をポジティブに変化させ、自他の感情を理解し相手の感情をふまえながら自らの意見を主張するとともに、授業のなかで互恵的な人間関係を築いていくことが必要だと考えました。

2.2 学習指導要領における特別活動の目標(8)との関連について

文部科学省は、21世紀の「知識基盤社会」に対応するため学習指導要領のなかで「生きる力」を中核に据えてきました。「生きる力」は、中央教育審議会の取り上げる汎用的能力と重なりあったものです(9)。この実践は、「生きる力」を育むためのHR活動をととして、学習指導要領の求める「適応と成長」内にある「自己及び他者の個性の理解と尊重・コミュニケーション能力の育成・人間関係の確立」と関連しています。

3. 実践の時期と対象となった生徒

実施時期は、2012年度2学期(9月から12月、一部1月にずれ込む)です。対象となった生徒は、2年生アスリートコース35名です。このクラスは、硬式野球部15名、サッカー部10名、ハンドボール部5名、柔道部5名で構成されています。

4. 実践の概要(10)

この実践は、クラス担任である第一筆者以外に、大学教員1名、学生2名(マンガ学部2回生1名、デザイン学部4回生1名)、同僚教員2名(英語科1名、地歴公民科1名)の連携によって実施されました。

(1) 導入と自己の把握(第1時から第3時)

自己を見つめ考えるスキルを獲得
 普通の生活でポジティブにチャレンジし続けるために必要なことを理解
 グループワークで効率的な活動をおこなうためのプロセスを具体的に考察
 使用ワークシート
 Authenticity Activity, Creativity Activity, Teamwork Activity

(2) 4コママンガの作成 (第4時から第7時) (11)
 マンガとそのタイトルには、生徒がこれまでの経験から得た自分の強み・特徴を表現するように求められています
 英語のストーリー (Make a Sandwich) などをもとにマンガ作成を練習 (英語科教員が担当、デザイン学部学生が協力)
 マンガの描き方を把握した後、グループに分かれてマンガを作成 (マンガ学部学生が担当)
 生徒同士の間で評価後、マンガを修正し完成へ (マンガ学部学生が担当)
 (3) 本当の自分を語る (第8時から第13時)
 自作のマンガをもとにプレゼンテーション原稿を作成後、グループ内で発表、その後原稿を修正
 今までの活動をとらえて得た自分の強みを、クラス全体の前で一人ずつ発表 (2分)
 (4) 将来の目標設定と希望 (第14時から第15時)
 目標実現のために必要な日常生活における自己規制のための具体的なスキルを理解
 他人の希望を支援することが、自分の希望を実現し人生における充実感・幸福感・意味を知ることにつながることを理解
 目標を定め、それを実現するための将来計画を作成
 使用ワークシート
 Self-Regulation Activity, Hope Activity

5. 実践のなかでの学びあいと高大連携

Y. Engestrom は、対等なパートナー間の水平的な結びつきによる協働に着目し、厳密な事前に決定されたルールや固定された中心となる権威なしに形づくられる「ノットワーキング」による成果について数多くの研究を行っています(12)。この実践は、HR 担任の授業計画を中心に、大学教員・学生・同僚教員 (英語・地歴公民) が緩やかに結びついた連携によって創りだされたものです。そこには、あらかじめ内容や役割が詳細に決められた固定的な高校と大学の連携や、校務分掌やクロスカリキュラムによる高校教員間の緊密な結びつきは存在しません。そこには、ノットワーキングにみられるような目標に対する共感と協働、そして教室場面での「学びあい」を改善したいという共通の動機が存在するだけです。

大学教員は、多様な視点からこの実践をよりよくするためのアイデアと助言を提供し、学生スタッフの配置、生徒支援に関するアドバイスをおこなうなど教育コンサルタントとしての役割を主に担っていました。また、授業中は、ファシリテーターとして、活動に集中できない生徒を支援しました。生徒に、直接的な指導をおこなったのは学生と高校教員です。マンガ学部

学生は、マンガの描き方の講義と指導を担当し、その後、生徒のプレゼンテーションの評価に関わりました。担任以外の高校教員は、担任の求めに応じ授業の準備を助け、また、講義担当者やアシスタント (TA) として授業に参加しました。次に、マンガ学部の学生に焦点をあてた学びあいとこの高大連携の特徴について述べていきます。

5.1 高校生と学生の学びあい

マンガの専門家として生徒を指導したマンガ学部の学生は、しゃべることが苦手でマンガの描き方の説明にかなり苦労していました。しかし、マンガを黒板に描き始めると、一瞬にして生徒を引き付けることができました。また、専門家である学生が生徒を直接指導したことは、生徒に「本物のマンガ家」から指導を受けているかのような感触を与え、生徒のマンガを描こうという気持ちを高めたようです。その後、マンガを描いている生徒に対する指導では、生徒たちが学生を専門家としてリスペクトしている様子が見られました。生徒は、過去を少しポジティブに振り返り「本物の私を語る」ためのツールとして、マンガを描いています。学生は、専門家 (本物) とは何かを具体的に示してくれるより身近なモデルとなるだけでなく、間もなく自分になるだろう「学生」のモデルとして、教師とは明らかに異なる役割を果たすことができました。

その結果、生徒の描いた4コママンガは上手下手をこえ、生徒の感情が驚くほど素直に反映されたものとなりました。そこでは、挫折、悩み、またそれらを克服しようとする姿が浮き彫りになり、特別な支援が必要となる生徒も特定できました。また、マンガを描き終わった後におこなったプレゼンテーションは、クラス全員の前で2分間「本物の私を語る」という高校生になって初めてのチャレンジです。途中で話が止まってしまい再チャレンジした1名を除きクラス全員が、2分前後、原稿を見ず前を向いて語ることができました。高校ではじめて経験するプレゼンテーションですが、「本物の私を語る」というチャレンジはうまくいきました。

5.2 学生と高校教員の学びあい、そして学生自身の学び

この実践のなかで、学生は、生徒でもなく教員でもないという中間的な位置づけとなっていることで、生徒と教員の両方に学びの機会を提供してくれました。授業終了後、学生といろいろなことを話し合う時間が取れました。そのなかで、マンガ学部の学生が、高校時代、マンガでノートをとっていることを知りました。これを聞き実物を見た教員が、教科書をまとめる際に、マンガを使わせたところ1割強の生徒が非常に巧みなまとめ方をすることに気づきました。その後、第一筆者も同様の試みをおこなったところ、文章表現だけでなくマンガのような表現方法が、ノートをとる時や教科書をまとめる際に使えることが判明しました。この例のように、専門性の高い学生と話し合う機会は、高校教員が馴染みのない世界の知識を得るうえで貴重な

機会となりました。学生は、生徒と教員に影響を与えただけでなく、学生自身も多くのことを学んだようです。マンガ学部の学生は、高校生や高校教員とコミュニケーションするなかで、マンガの素人である高校生から発想を得たこと、高校時代をポジティブに振り返るきっかけとなったこと、指導される立場から指導する立場になったことで、学生自身が大きく成長する機会を得たようです。この実践の最終段階で、私たちは、4コママンガを描く実践をワークショップ形式で実施する機会に恵まれました(13)。マンガ学部の学生は、そのワークショップの最後で素晴らしいプレゼンテーションを行いました。決して饒舌な語りではありませんが、高校生にマンガを指導することで得たものが、学生を成長させる機会になったことを実証する出来でした。結果的にHR活動の目標のひとつである「本物の私を語る」ことを一番うまく実現したのは、この学生です。

5.3 高校と大学の連携

この実践は、4コママンガを利用し、生徒の感情をよりポジティブにすること、自分の強みを表現するプレゼンテーションをすること、この活動をとおしてお互いを高め合うようなポジティブな人間関係を築くことを目指していました。しかし、高校教員だけの連携では、活動を進行するうえで視野が狭くなることや深い専門的な知識・技術が不足するなどいくつかの限界がありました。大学教員と連携することによって、高校教員は自らの視野・視点を広げることができたとともに、高校にない専門知識や技術を持った人的リソースを得ることができました。これは、生徒を動機づけるだけでなく、実社会の専門家から学んでいるかのような実感を生徒に持たせることにつながり、生徒のマンガを描くことやプレゼンテーションのパフォーマンス向上につながりました。

6. 最後に —これからの課題と接続教育—

高校と大学の接続教育について、大学入試改革やリメディアル教育・キャリア教育などをおとした知識やスキルの獲得等に関することがよく議論されています。しかし、生徒がそれらをより効果的に獲得するためには、生徒の学びに関連した感情を変化させることが必要です。この事例では、4コママンガを描くことで現時点の生徒の抱えている感情を的確にとらえることができました。これは、マンガという専門的な学びを経験している学生に、生徒が共感し素直に自分の感情を表現したと考えることができます。高校だけでなく大学に進学してからの生徒の学びに対して、学生による動機付けが可能であることを、この実践は示唆しています。すなわち、専門知識・技術を持ちかつ大学で専門的な学びを体験している学生と生徒が学びあう場を高大連携のなかで設定することが、大学への接続教育に効果的である可能性が高いことを示しています。

また、生徒の描いたマンガには、多くの生徒が挫折し悩んでいる姿が浮き彫りになりました。このネガティブな感情を変化させ、生徒たちがよりポジティブに

過去・現在について考え行動できるような支援に取り組む必要性が明らかになりました。特に、すぐにサポートが必要と思われるほど悲観的になっていた3人の生徒には、担任だけでなく部活動関係者や教科担任等が精神的な支援をおこないました。うち2名は、その後、進路目標を明確に持てるようになったことで立ち直り、部活動と勉学に励むことができるようになりました。しかし、一人の生徒はネガティブな感情を克服できず、3年生になる時に、別の高校へ転学するに至りました。他の生徒に対しては、今後、感情面での改善をいつでも自らできるようにしていくために必要なことを学ぶ場を、HRや授業のなかで具体的に設定するという課題が残っています。

この実践の最後には、今後に向けたもうひとつの課題も明らかになりました。この実践の終わりの段階で、生徒は今までのHR活動を振り返りながら、自分の強みを生かす未来計画を作成しました。しかし、彼らの描いた未来は、未熟で幼い夢か現時点での欲望を実現することしか描けませんでした。この失敗は、未来を考えるための予備知識が生徒に不足していたためと考え、3学期世界史授業で、第2次世界大戦後から現在までの歴史について調べ学習をおこないました。その後、「2025年における自分」(14)というテーマで、グループごとに短いプレゼンテーションを試みました。結果的に、これも生徒たちが、自分の言葉で未来を語る段階に至りませんでした。今後、生徒が過去と現在だけでなく、大学卒業後の先にある近い未来を自らの言葉でポジティブに語れ、未来に向けて自ら行動できるようになる場を教室に創ることを試みるつもりです。

注と参考文献

- (1) 文部科学省
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo12/shiryo/attach/1329922.htm
- (2) 小川佳万編『東アジアの高大接続プログラム』, 広島大学高等教育研究叢書 115, pp1-15 (2012)
- (3) 中村博之「接続教育と教育連携」, 京都文教大学人間学部研究報告 10, pp133-141 (2007)
- (4) 下城 一 「少子全入化時代における高大接続 - 教育デザインの可能性 -」 横浜国立大学教育デザイン研究 (2), pp87-96, (2011)
- (5) 新学習指導要領, 文部科学省
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/hew-cs/
- (6) Martin E.P. Seligman
“Flourish A visionary new understanding of happiness and well-being”, Free Press, (2011)
ポジティブ心理学は、1998年、Martin Seligman等によって研究分野として確立されました。その目標は、個人の「Flourish」を実現するやり方やそれに関する知識を研究することです。「Flourish」の中核になるものは、ポジティブな感情の増大・没頭すること・人生の意味と目的であり、他に自己評価・楽観主義・回復力・活力・自己決定・ポジティブな人間関係が関係しています。「Flourish」には、3つのレベルがあり、主観的レベルでは、well-being・喜び・満足感・充実感・幸せ・フローのようなポジティブな感情を含んでいます。個々人のレベルでは、good lifeの構成要素やgood personであるために必要なパーソナリティを特定することをその狙いとしています。グループのレベルでは、市民やコミュニティの発展

に貢献する市民の徳、社会的責任、配慮、利他主義、礼節、職業倫理などを強調しています。

- (7) 大木誠一「教科におけるコンピュータ活用のねらいとその視点」,『学びとコンピュータハンドブック』,pp170-173 (2008)
- (8) 高等学校学習指導要領解説 特別活動編,文部科学省
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2010/01/29/1282000_20.pdf
- (9) 後藤頼一「汎用的能力の育成と評価について」,国立教育政策研究所
www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/.../1328751_1_1.pdf
- (10) Ruth MacConville and Tina Rae, “Building Happiness, Resilience and Motivation In Adolescents A Positive Psychology Curriculum well-being”, Jessica Kingsley Publishers (2012)
 使用したワークシート (Activity) は、ポジティブ心理学にもとづく強さアプローチ (A Strengths Approach) を学校で利用できるようにしたものです。これらは、生徒が自分の素質と性格的強みを認識することと、自分の強みを発展させるため日常生活で強みを使う新しいやり方を生徒が作り出し経験することを可能にしています。
- (11) 菅谷充「マンガ初学者のための4コママンガeラーニングの設計と実践」,早稲田大学大学院人間科学研究科修士論文 (2010)
- (12) Y.Engstrom” From Teams to Nots Activity-Theoretical Studies of Collaboration and Learning at Work “ Cambridge University Press, p 20 参照 (2008)
 以下、p 194 より引用
 「ノットの概念は、急速に揺れ動く、分散された、かつ部分的に急造品である協働的編成の成果に注意をむけている。ノットワーキングは、一見したところ分離した一連の活動と結びつくこと、離れることそして再び結びつく動きによって特徴づけられている。」
- 山住勝彦『ノットワーキング 結び合う人間活動の創造へ』,新曜社 (2008)
 「ノットワーキング(knotworking)は、多くの行為者が活動の対象を部分的に共有しながら影響を与え合っている分かち合われた場において、互いにその活動を協調させる必要のあるとき、生産的な活動を遂行するためのひとつのやり方をいう」ユーリア・エンゲストロームによるまえがきより引用
- (13) 京都高大連携研究協議会 第 10 回高大連携教育フォーラム 第1分科会 (2012)
- (14) リンダ・グラットン,池村千秋訳『ワーク・シフト 孤独と貧困から自由になる働き方の未来図<2025>』,プレジデント社 (2012)