

Tips for Everyday Classes

最終回



第6回

教師力を高める 教師の「デザイン力」を高める — デザイン力がつくと、なぜ授業力も高まるのか —

関西外国語大学 教授 中嶋 洋一
naka-yoh@kansai.ac.jp

富山県出身。英検講師派遣制度では初代から講師。荒れた学校に3度勤務し、そこから学んだことを生かした独自の授業論を展開。指導主事（富山県教委）時代には300余りの研究授業（小・中学校）に助言。教頭（砺波市立出町中学校）時代は、県内外からの希望者を対象に授業を公開するなど、魅力ある授業作りについて考えるきっかけを全国の教師に与えた。著書に、『英語好きにする授業マネジメント30の技』（明治図書）他、共著『だから英語は教育なんだ』（研究社）、DVD『6-way Street』（バンブルビー）などがある。

1 | フィンランド型学力の秘密は「デザイン力」

昨年の9月に、フィンランドの小、中、高等学校を視察する機会を得た。2つのことから、PISA型学力（OECD生徒の学習到達度調査）で世界一になったのも、「さもありなん!」と納得させられた。

一つ目は、教師も児童・生徒も、様々な場面で「ミクシ（なぜ?）」と問いかけていたことだ。答えが出たら終わり、ではない。誰もが、追究する中で、論理的に表現することを求められている。

二つ目は、幼少時から、マッピングなどの思考法をメソッドとして習得させ、「発想力」を鍛えていることである。「発想力」が豊かになると、つながりが見え、ひらめくようになる。考え方が、垂直思考だけでなく、水平思考もできるようになる。これが「デザイン力」の基になる。

垂直思考— 深く掘り下げて分析する思考法。また、データを基に全体を概念的に再構成する思考法。

水平思考— 何ものにもとらわれず、自由に発想する思考法。異なる分野での概念や法則に類似性を見つけ、それらに関連づけて他に適用する思考法。

この2つを根底に置き、教師は「価値観偏差」を大切にし、

生徒はつながることを楽しんでいる。知的レベルの高い授業は知的好奇心を沸き立たせ「!」を誘発する。テンポも良い。教師は、できる子を伸ばし、遅れがちな子は最後まで面倒をみる。互いに切磋琢磨し、手を引っ張り合う学習集団づくり。それがフィンランドの教育である。

知識を教え込む授業、一つの答えを求める授業がいかに閉塞感を生み出すかということを、拙稿で何度も述べてきた。フィンランドでは、この連載で取り上げている「教師力」の理念を、まさに国家規模で実現していたのである。

2 | 「デザイン力」とは何か？

本稿では、フィンランドの学校で見られた教師の「デザイン力」に焦点を当てる。私は、「デザイン力」を大きく分けて（1）俯瞰力（2）編集（校正）力（3）変換力の3つと考えている。

(1)俯瞰力 — 授業デザインは「マンダラート」で —

多くの指導案を読ませていただくと、活動がブツン、ブツンと切れていることが多い。「教材観」の部分では、この単元では「これを教える」ということが、こと細かに書かれている。教師は、職業柄、「正しい答えを教える」「教師から与える」という意識から抜けきれないようだ。

第2回でも述べたが、パソコンに向かって指導案を書き始めると、「教師のしたいこと」が中心のモードになる。生徒の実態

や習熟させるためのプロセスが消えてしまう。いざ、授業になると、生徒不在の新幹線型授業になりやすい。

必要なのは「俯瞰」する力である。メタ（超える、上から見る）の感覚で全体をとらえるので、展望力とも言えよう。例えば、パソコンに向かう前にマンダラート（マンダラ思考）を使って、様々な角度から眺めてみる。

マンダラート:

思考法の一つ。9つマスを用意し、中心に最も関心のあることを書く。関連することをまわりの8つのマスに書きこんでいく。8つのうちの一つをとりあげて、新しい9つのマスの中心に置くと、さらに細分化できる。いずれも中心を見ながら連想するので、課題からずれることはない。垂直思考と水平思考のメリットを取り入れた思考法である。

※DVD『6-way Street 下巻』（中嶋、菅、北原、久保野、田尻、蒔田 / バンブルビー）中嶋の解説を参照。

まず、本時のねらいと課題（ねらいを達成する活動）を吟味してみる。「教室」の事実（教師の願い、生徒の興味・関心、生徒の実態、習熟度等）、活動と活動の「のりしろ」の要素を加味してみると、次のようになる。

1 生徒の実態（学習状況）は？	2 本時のゴールとなる活動は？	3 そのためのメインの活動は？
8 揺さぶりと振り返りの方法は？	単元・本時のねらい	4 それを可能にする学習形態は？
7 得意な生徒への次の一手は？	6 分からない生徒への戻しの一手は？	5 評価方法は？いつ、どこで？

「なぜ?」「何のために?」を考えると、活動と活動がつながるようになる。ストーリーラインができれば、初めてパソコンに向かうのである。

本当に「授業力」がつくのは、授業後の振り返りである。授業がうまくいかなかった原因をしっかりと受け止め、自分の弱点を分析することで、初めて一歩前進できる。そこで必要になるのが、backward design による「編集（校正）力」である。

(2) 編集力 — 指導案は backward design で —

授業の最後の段階では、振り返りの時間を位置づけ、生徒たち自身が授業で学んだことをまとめながら、お互いの考えから気づき合うシステムにすることが大切だ。学習の広まりと深まりを作ると同時に、理解したことを一般化（概念化）させるのである。

現場で明らかに足りないのは、できるまで習熟させるプロセス

である。ある塾生が勤務する高校の学級日誌に、「2限—O.C. レストランごっこ」と書いてあったという。生徒にとって、目的のない練習は子ども向けの「ごっこ遊び」にしか映らないのである。

習熟とは、単なる練習ではない。教師も生徒も「何のためにやるのか」という活動の目的を共有し、活動後は「できた」という自信と心の高揚がなければならない。

「中嶋塾」の月例会では、すでに行った授業の学習指導案を backward design のやり方で再度作り直すという研修を行った。手順は次のとおりである。

- 1 自分の作成した指導案を活動ごとにハサミで切り離し、A3判の西洋紙に並べる。
- 2 最後のまとめの活動を一番上にもってくる。少し間をあけて、その前の活動を下に並べる。間をあけながら、小片を置いていく。授業が逆さになるイメージである。
- 3 それぞれの活動が、無理なくつながっているかどうかをチェックする。
- 4 流れが不自然なところは、用紙のあいているところに、つなげるために、活動を入れ替えたり、「のりしろの活動」を書き込んだりする。
- 5 全体の構成と時間配分を考え、無駄な部分をそぎ落とす。

backward design は、1時間の授業だけでなく、年間指導計画にも有効である。実は、この backward design の考え方は、1992年から2001年までの10年間、ハードカバーの卒業文集を作っていたときに身につけたものである。文集は、後輩にとっての教材（モデル）となる。ちょうど、「扇の要」のように3年間の活動が卒業文集で集束する。そのためには、3年間のいつ、どこで、何を体験させておくかというデザインが必要になる。これは、特に新しい考え方ではない。定期テストや学校行事なども、この backward design で準備されているはずである。ゴールがぶれないし、途中で修正が効くのが利点である。しかし、残念ながら授業には生かされていないのが現状だ。

教育を情緒で捉えていると、「よくがんばった」のように表面的で曖昧になりやすい。しかし、むしろ、先を見通した計画と方法、結果の分析と考察をきちんとした根拠で残す科学的な視点が教育には欠かせない。

backward design ができるようになると、テスト形式やアンケート項目を年度当初に作っておき、それを生徒に提示することもできるようになる。「中嶋塾」では、全員に次のような課題を与えた。



【課題 1】

「私は新年度、① こんな生徒を育てるために ② こんなことに取り組む。それを ③ こんなアンケート項目で ④ こんなことができたかどうか、を確かめる」という授業構想を示すこと。

- 3/31までに各自がMLに報告する。そのアンケートを、実際に4月の最初の授業で生徒に提示する。7月上旬と12月上旬にそれぞれ、自分の担当するクラスでアンケートをとり、その結果を分析・考察をしてMLに報告をする。

【アンケート項目の例】

次の2つに取り組んでいる教師を例にあげる。

- ペア学習を主体として、かかわりを作り、振り返りの時間を位置づけている。
 - 毎時間、課題を板書し、学びを深めたいと考えている。評価の観点は「いつも、時々、あまり、全然」とする。「普通」という中間評価は設定しない。
- ① 英語の授業は楽しみでしたか。
 - ② 先生が自分たちにどんな力をつけたいのかが伝わってきましたか。
 - ③ 振り返りの時間で、学び方や調べ方が身につきましたか。
 - ④ 課題で、やる気になったのは、次のどれとどれですか。
(複数回答可:別紙資料—4月から7月までの本時で板書した單元ごとの課題—学級日誌の記録より)
 - ⑤ 友だちとのかかわりの中で、学べたことにどんなことがありましたか。※自由記述
 - ⑥ 振り返りの時間に何をすればよいと思いましたか。
※自由記述

他

backward design に慣れると、ゴールと「何のために」が日常的に意識されるようになる。しかし、この考え方が苦手な教師が少なくない。理由は、次のことがネックになるからである。

- 座布団を積み上げるように、単元を順に進めていくやり方に慣れているので、「どこからつながるのか、どこにつなげるのか」という発想がなかなかできない。
- どちらかというと、「授業は教師が教えていくもの」「知識は与えるもの」という考えに縛られている。
- 「何を」には関心があるが、「なんのために」という目的や「いつ、どこで、どのように」という具体的な評価方法を考えることがあまりない。
- テストが、知識や暗記内容を確認するという形式になることが多い。
- 指導方法が、生徒のニーズや実態から生まれていない。自分が学んできた方法が唯一正しいという認識で教えている。また、変えようという気もない。

点の研修(ノルマの研究授業、官制の研修、たまに出るワークショップなど)では、「なぜ」が育ちにくい。線から、やがては面になる自己研修にしなければ、教師の授業力の源である「研究仮説(～すれば…になるのではないか)」を立てる力は身につかない。本当に力をつけたいなら、実践で解明されたことや次年度への課題をしっかりと研究紀要や教育実践論文等に書き記し、他の人から批評してもらうことである。日記や記録程度ではいけない。人に読んでもらうものにしないと、自己責任は生まれてこないし、書く力も鍛えられない。なぜなら、何度も読み返しては書き直すという「編集(校正)」のプロセスこそが、最も書く力を高めるからである。それを地道に継続させてこそ、初めて教師修業の「年輪」ができていくのである。

③ 変換力 — 具体から抽象へ、抽象から具体へ —

「変換」とは、抽象概念を具体で示す、また、逆に具体的事象を抽象化することである。学校では、抽象概念のこぼれを使うことが多い。例えば、「主体性」「子どもの思い」「個性」といったこぼれである。各学校の研究主題でも好んで使われる。初任のときから、当り前のように使っているので、誰も違和感を持たない。しかし、抽象語の概念は各自バラバラである。例えば、「子どもの思いを具現化することが大事だ」という意見でまとめられると、なんとなくわかったつもりになる。しかし、きちんと根底を共通理解し合っていないので、あとでお互いに「あれっ? こんなはずでは…」というシーンが出てくることもある。

昨年の「地球市民を育てる教師のための研修会」では、次のような研修に取り組んだ。

普段、何気なく使っているこぼれが使えないので、相手に伝えるために具体例で述べる、パラフレイズをする(言い換える)ことが必要になる。

「かかわり」「つながり」「主体性」「目の輝き」「個性」「楽しさ」「コミュニケーション」といった抽象的なこぼれをNGワードにして実践を話し合う。

互いに理解を深めるには、場面設定(5W1H—いつ、どこで、誰が、何を、何のために、どのように)が必要になる。それを意識すると、時間が「期→中期→短期」に、手順が「全体→個→グループ→個」のように細分化できるようになる。必要なのは、具体なら「言語化」「例をあげる」、抽象なら「概念化」「メタファーでまとめる」といったチャンネルを、いつでも切り替えられるようにすることだ。

3 「デザイン力」を身につけるのに必要なこと

書くことは考えることである。通常、私は、授業中でも、車の中でも、ベッドでもふとひらめいたことを、すぐにその場でメモをするようにしている。近くにあるものは、プリントだろうが、新聞紙だろうが、箸袋だろうが構わない。

読売巨人軍のグライシンガー投手は、投球を終えてベンチに戻ると、すぐにバッターのクセや気づいたこと、球種や打者の反応、打席の結果をノートにメモするという。2年連続で最多勝利投手になった理由がここにある。

「私は、書くのが苦手で…」と言う人がいるが、それは書こうとしないことが原因である。加藤(2008)は、「好きだからやるのではなく、やるから好きになる」と言っている。自分でアクションを起さなければ、面白いとは感じない。シラケているのも、無気力なもの、あるいは反抗するのも、すべて自分が行動していないことが原因だ。行動すれば自信がつくものである。

すぐに行動を起こせる人は「デザイン力」が身に付いている。彼らは、「できるところから、手をつける」という習慣を持っている。だから、仕事を分解して、いろんなパーツに分ける。今までの経験を生かせるところはどこかを考え、目指すゴールを先に作ってしまう。概して、彼らは「最初からいねいにやろう」とは考えない。朝型の人は仕事が早い。出勤前の時間を「逆算」して、集中して取り組むからである。

「デザイン力」を身につけるには、いち早く「やろう!」と決断することだ。やっていれば、できるようになる。要は「できた、できない」が大事なのではなく、「やるか、やらないか」である。

デザイン力でもう一つ大事なことは、変化を加えることである。難しいことを「難しいからがんばれ」というのでは、生徒はついてこない。ものごとの本質を捉え、できるだけかみ砕いて、わかりやすく伝えることが教師の仕事だ。直木賞作家の井上ひさし氏が次のように言っている。

難しいことを やさしく やさしいことを 深く
深いことを 愉快地 愉快なことを まじめに

良いデザインは、説明がいらぬ。関係性や方向性が一目瞭然であり、説得力がある。映画も最初の絵コンテ次第。大枠(登場人物、出会い、関わり、結末)を最初に考えてしまう。「デザイン力」とは、「つながりを演出する力」とも言える。授業も教師の演出次第である。

4 教師の矜持 — 連載を終わるにあたって —

「矜持」ということばがある。プライド、自負心のことである。自分の能力を信じて抱く誇りである。昔の教師たちには、矜持があった。凜としていた。重厚な風格があった。年輩の教師には、いつも圧倒され、畏敬の念で対した。

現場が揺れている今こそ、私たちは、教師の矜持を示さねばならない。幕末に活躍した坂本龍馬のように、「風に立つ—go against the wind—」という気概が必要だろう。第1回で、「絶対的指導観」ということばを使ったが、連載の最後にもう一度繰り返したい。

もっと自分に自信を持とう。生徒の内なる声に耳を澄まそう。「あの子らにはできない」と勝手に線を引くのをやめよう。どんなに小さな事でもほめよう。そして感謝をしよう。ダメなものはダメと、誰に遠慮することなく断固として伝えよう。

生徒は教師を選べない。それを当たり前と考えるはいけない。ある学校で、クラスの居心地が良く、生徒が活発に意見を言い合う授業を参観した。協議会で、「どんなことを心がけておられるのですか」とたずねたところ、その女性は、はにかみながら、「今日も、私の授業に出てくれてありがとう、という気持ちで授業をしています」と答えた。

一方で、授業がうまくいかなかったとき、チャイムのあとで「ごめん、今日は楽しくない授業をしちゃって。明日はがんばるよ」と謝る教師たちもいる。

なんて素敵な教師たちだろう。日本には、こういう教師たちがまだまだ存在する。英語教育について、新しい国家戦略が出された。今後、現場への要求も増えるだろう。しかし、忘れてはならないのは、どんなに政策が変わろうが、教育は人が為すものだという事である。教育は、全国津々浦々の教室(現場)で行われている。上に紹介したような、「今の教育に本当に必要なこと」を見失わない、良心のある教師がもっと増えてほしい。それを心から願って、ペンを置きたい。

連載中に、たくさんの方から励ましのお言葉やメールをいただきました。多くの学校で、拙稿が校内研修会の資料に使われたという話をお聞きました。嬉しく思うと同時に、心から感謝いたします。

参考文献 加藤諭三「行動できない人」の心理学」2008 (PHP 研究所)
中嶋洋一「わかる! わくわく英語ワークブック」2008 (開隆堂出版)
中嶋洋一「ただ今、教育実習中!」2008 (関西外国語大学教職英語教育センター)