

授業の質を高める8つの授業マネジメント

生徒が授業にノラないのにはわけがある

✧ 中嶋洋一 ✧
Nakashima Yoichi

授業がうまくいかないのには理由がある。多くは教師が原因だ。しなければならないことをしていない、してはいけないことをしている。本稿では、授業づくりに不可欠な「8つの授業マネジメント」を取り上げる。

✦ノリのいい授業では、「知りたい!」がある

授業で最も大切な要素は何か。それは、学習者に「授業が楽しい!」「待ち遠しい」と思わせるかどうかである。「仕方なく」受ける授業と、「今日は楽しみな英語がある」という思いで受ける授業では、定着度が全然違う。学習では、学ぶ側の心理的な要素が大きく影響することが、残念ながら現場ではあまり理解されていない。

例えば、授業を活性化させたいなら、まず「こだわり」を持つことだ。教師だけでなく、生徒のこだわり(例えば「私の—」、「私なら—」)もつくりたい。「こだわり」が生まれたら、モチベーションも高まる。考えを知り、作品が読みたくなれば、クラスに「かかわり」が生まれ、多様性が生まれる。最後は「ふり返り」を位置づけ、学んだことや気づいたことを話し合わせ、一般化する。理解できなかった生徒、よさに気づけなかった生徒の学びを深めるためである。

何事もやりっぱなしにしないことが大切だ。

— マネジメント 1 —

「こだわり→かかわり→ふり返り」の流れをつくると、授業に血が通うようになる。

✦思いつきは、間延びの原因に

授業デザインに必要なのは、「戦略 (strategy)」と「戦術 (tactics)」のバランス。戦国時代で言えば、「戦略」とは、攻め落とすか、和睦かといった不変の方針である。一方、「戦術」とは、兵糧攻め、水攻め、奇襲といった手段である。お分かりのように、手段は先には来ない。

「テスト・通知表」「入試」といった近視眼的なゴールで、日々の授業を展開する教師は、戦術中心になりがちだ。使えそうなゲームを本から探す、英語の歌やどこかの研修で知った活動を、思いつきで取り入れる。彼らは、どんな生徒を育てたいかという全体構想がないため、生徒が必要だと感じるような活動がなかなか仕組めない。

戦術は、相手の実態に合わせ、臨機応変に変えていかなければならない。しかも、おれない戦略構想に基づいた使い方(何のためにするのか納得)をして、初めてそれが有効に働くのである。

— マネジメント 2 —

戦略(どんな子を育てたいかというゴール)を設定した後で、必要な戦術(いつ、何をするかという方法)を具体的に考える。

✦指導案は、最後の5分から考え始める

多くの指導案を読ませていただくと、活動がプツン、プツンと切れている。「題材について」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。

ある研修会で、いったん作った指導案を活動ごとに切り離し、バックワードで最後の活動から戻りながら、作り直すという研修を行った。次の要領だ。

- 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いちばん上にもってくる。少し間をあけて、その前の活動を下に並べる。導入に向けて、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、つなげるための「のりしろの活動」を書き込む。
- 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。

授業は打ち上げ花火ではなく、ストーリーである。よく研究授業などで見られる、プロジェクトXのような一発型授業では力をつかない。むしろ、NHK朝の連続テレビ小説のように、「次も見たい！」という展開になるよう、少しずつつなげていく地道さこそが大切なのである。

作業後のコメントを紹介する。

●自分の授業を最後からさかのぼってみると、流れによみがあることがよく分かった。授業がうまくいかない、生徒がのらない理由がなんとなく見えてきたような気がする。
(若手の教師)

●指導案を作成した時は、何度も内容を吟味したつもりだったが、やはり頭だけで考えたものでは、一つ一つの活動が単に流れていってしまうことが分かった。
(ベテラン教師)

●活動がつながっていないことがよく分かった。パソコンで作っていると、どうしても先へ先へと「こなす」感覚で作ってしまう。授業がバタバタするのは、つながりを意識していないからだろう。中嶋先生の言う

「バックワード・デザイン」の大切さを再認識した。

(指導主事)

＝ マネジメント 3 ＝

最後はどうなっていればよいか、その前には何をしておけばよいかと、後戻りしながら考える習慣をつけると、すべてが流れ出す。

✦「導入・展開・まとめ」には、ねらいがある

多くの授業は、導入「くどくど」、展開「ガラガラ」、まとめ「イライラ」という流れになっていないだろうか。

まず、導入が丁寧すぎる。教師の説明が長いのは、おしゃべり好きなためと「全部分からせたい」と欲張るからだ。途中の活動が間延びするのは、時間設定が曖昧であること、できた子や分からない子への次の一手が用意されていないことなど、内容が緻密に考えられていないためだ。だから、最後は時間がなくなって教師はあせり、チャイムが鳴ってもしゃべり続ける。生徒は、時計を見ながらイライラする。こうして、時間を守らない教師はだんだん信頼をなくしていく。

活気のある授業にするために、導入で心がけたいのは、次の3つの要素「3S」である。Speedy (テンポがよく)、Stimulative (刺激的で)、Systematic (つながっていること) である。

一方、まとめの段階では次の「3I」が必要だ。つまり、Individual (学びを個別化して認め合い)、Impressive (印象深く)、Intellectual (知的に高めて授業を終わること) の「3I」である。

どちらも、時間を意識することが大切になる。ハッと驚き、知りたい！からスタートし、メリハリのある展開をする。自己決定・自己責任を与えて、適度な緊張感を生む。授業の最後を「分かった！できた！」で終われば、次の授業が楽しみになる。

＝ マネジメント 4 ＝

導入は「ワクワク」で入り、展開で「ドキドキ」させ、まとめを「ニコニコ」で終わる。

✦クラスでは understander を育てたい

コミュニケーションでは「スピーチ型」の表現力ではなく、「対話型」の表現力を育てることが大切だ。一方的に伝えるのではなく、自分のことばで相手とピンポンを楽しませたい。聞き手が関心を持つような内容にするには、自分の考えや体験を語る必要がある。授業も同じだろう。

教師が一方的に説明 (speak) をすれば、生徒は listener (受け身) にならざるを得ない。listener では、話を理解しているかどうか分からない。生徒を understander (active listening, assertive speaking, mind reading ができる) に育てるには、彼らに対して関心を持ち、教師が non-verbal communication チャンネル (表情, ジェスチャー, 声のトーンや強弱など) を有効に使いながら、関連する質問や正しい答えのない質問を多用することだ。忘れてはならないのが、check of understanding (理解の確認) を適切に行うということである。check of understanding とは、診断的評価、形成的評価である。教師と生徒が「共生」するためには欠かせない。例えば、英語の歌を授業で使っても、生徒がなかなかノラないという話をよく聞く。原因は活動中の「チェック」を怠っていることだ。チェックを入れて生徒ができるようにしなければ、関心など生まれない。

まず、生徒が読めるかどうかが鍵になる。一度聞かせて、すぐに「歌ってみましょう」では歌えない。音読できないものは歌えないのである。

次に、教師と一緒に歌えば、生徒は歌えるようになるだろうか。むしろ、それぞれの歌詞の頭の部分をタイミングよくリードして、歌いやすくしてやるのが教師の仕事である。生徒の様子を確認しながら進めていくと、歌えていない部分が判断でき、適宜フィードバックができるようになる。

このように、チェックを大切にすれば、listener が understander になり、クラスが一変する。

— マネジメント 5 —

understander を育てるために、教師が適切にかつ日常的に check of understanding を行う。

✦「調べる」から「気づかせる」机間指導へ

机間指導 (机間巡視) には、概ね、次の3つの型がある。「散歩型」「みちくさ型」「四つ葉のクローバー探し型」である。

「散歩型」は、とりあえず見て回るというものだ。きちんと取り組んでいるかどうかを見る検閲型とも言える。目的がなく、途中、外の景色にも関心が向く。活動時間もアバウトである。

「みちくさ型」は間違い探しをする。間違いを見つけた時は、「見つけた! 正しく導かなくては!」と意気込む。とたんに、「個室 (説明) モード」に入ってしまう、教室全体が見えなくなる。「みちくさ型」は時間を忘れるのが特徴だ。

もし、クラスに心配な生徒が3人いたら、その子の理解状況を確認するために机間指導をすればよい。ただし、最初からその生徒のところには行かない。「自分ができないから先生が来るんだ」と、卑屈に感じてしまう。あくまでも自然な動きの中で、たまたま気づいたという演技をするのがコツである。いずれにしても、これらの机間指導では、授業が間延びしてしまうのが難点だ。

そこで、お薦めしたいのが「四つ葉のクローバー探し型」である。「宝探し」に出かけるという感覚である。見つけたら、「旬」のタイミングで全体に知らせる。刺激を与え、方向性を示すためだ。あくまでも全体で気づかせ、自己決定させるのが目的である。だから名前は御法度。「A君がこんなことを書いていた。さすがだ」では、他の生徒はやっかみは持っても、やる気にはなれない。

逆に、クローバー (宝) をいくつか見つけておき、活動時間の中間ぐらいで、全体の活動を止めてから言う。「すごいね。こんなことをしている人がいるよ。負けたな。そこまでは考えなかった」。また、ある時は、「君たちのやり方が真っ二つに分かれてるよ。～している人、～している人。どっちがいいの?」と問う。こう投げかけると、どの生徒もハッとする。なぜなら、比較することで、自ら気づけるからだ。

ちょうど、車のギアをチェンジするように、生徒の意識をステップアップさせるのが目的だ。

— マネジメント 6 —

机間指導を「間違い探し」から「宝探し」に変えることで、ツーウェイの授業になり、生徒は考えることを楽しむようになる。

✦心地よいクラスは、教師の姿勢が作る

指導主事時代、3年間で約300の授業を参観する機会があった。教室には、教師と生徒が日頃から紡ぎ出している空気がある。カラッと明るい雰囲気のあるクラスでは、生徒が生き生きと活動に取り組んでいる。明るい笑い声や「エーッ？」という声飛び交い、教師と生徒がピンポンを楽しむかのように、テンポよくやりとりをしている。

一方、どんよりした曇天のようなクラスでは、教師が仕切っている。どのクラスでも、教師の「自分が教えなければ」という強い思いこみが空回りしている。黙って、淡々と話を聞かざるを得ない生徒たちがつくづくかわいそうである。

生徒は教師を選べない。多くの教師は、それを当たり前のように考えている。ある学校で、クラスの居心地がよく、生徒が積極的に意見を言い合う授業を参観した。協議会で、心がけていることを尋ねると、教師は次のように言って微笑んだ。

— マネジメント 7 —

いつも、私の授業に出てくれてありがとうという感謝の気持ちで授業をしている。

✦脅しの指導を、癒しの指導に変える

世の中には「先生」と呼ばれる人たちがいる。医者、代議士、…そして学校の教師だ。医者や代議士は自分のことを「先生」とは呼ばない。しかし、小学校や中学校の教師は、何か喋るときに、「私は一」と言わずに「先生は一」と言うことが多い。ある実習生が「先生は一」と言ったのを聞いて、生徒たちは「威張ってる」と非難した。自分のことを「先生」と言うことに、生徒は少なからず威圧感を感じ、快く思っていないことが分かる。「先生は一」をよく使う教師の共通点は、しゃべるのが好きなことである。授業も上意下達になりやすい。威厳（尊敬）とは、「先生は一」と

言うことで生まれるものではなく、生徒自身が教師の中に見つけるものである。

職員室でもそうだ。例えば、怒号が飛び交う、平気で生徒の（時には同僚の）悪口を言う、物が乱雑に置かれている職員室では、生徒は心を開放しない。教師も疑心暗鬼で、自分の殻に閉じこもる。言われたくないから、自分も言わない。

一方、「いいところ見つけ」を楽しんでいる教師が多い職員室は、明るいサロンの雰囲気である。「間接的な指導」の文化が息づいている。授業で見つけた「うれしいできごと」をお互いに報告し合っている。担任はそれを生徒にも伝える。生徒が叱られた時も、周りの教師がさりげなく廊下でフォローする。生徒たちは教師集団の同僚性（一枚岩で育てようとしている）を感じとり、彼らを信頼するようになる。

前者の学校ではことばがナイフになっており、後者の学校ではことばが生徒をやる気にさせている。次に、具体例を示す。比べてみてほしい。

- A 頑張らないとできないぞ。(You must)
B 頑張ればきっとできる。(You can)

A は脅しであり、B は励ましである。

- A おお、早かったな。えらいぞ。(You are)
B ありがとう！よく気がついたね。(I am)

A の言い方では、教師が速さを評価していることを潜在的に伝えている。生徒は常に競争を意識させられ、居心地が悪くなる。

B の言い方では、「アイ・メッセージ」で教師が喜んだことから、それを目ざすようになる。

— マネジメント 8 —

教師は「ことばは生きている」ことを理解し、相手の立場に立つてことばを使う。

本稿では、さまざまな観点から授業マネジメントをふり返ってみた。最後にまとめるなら、「授業は心理ゲーム」だということである。人は、好きな人からしか学ばない。それが人の心理である。

(関西外国語大学准教授)