

社会科における思考力を高める発問について

学籍番号 199329

氏名 高瀬智子

主指導教員 倉本香

1. 背景

これからの社会は変化に対応して生涯にわたって自ら変わり・学び続ける「自己教育力」が必要になってくるだろう。そこで国立教育政策研究所は「社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原則」の根幹にかかわるものとして「21世紀型能力」を提案している。この「21世紀型能力」は現在の日本の教育における最大の理念である「生きる力」を育成するのに必要な資質・能力を、「基礎力」「思考力」「実践力」の三層で構成したものとして理解することができる。「思考力」はその中核として位置づけられており、それを支えるのが「基礎力」であり、「思考力」の使い方を方向付けるのが「実践力」として構成されている。この「思考力」について、授業内で行われる発問に着目しながら高められるような授業作りを目指していきたい。

2. 発問について

授業における発問を分類した先行研究は多々あるが、今回、私が参考にしたのは有田和正、中井の発問の分類である。また、学習指導要領の「考えるための技法」、新潟大学附属新潟小学校における「思考の方法とことば」も参考にし、発問の体系について整理した。

3. 発問についての考察

以上に挙げた有田和正、中井俊樹、「思考の方法とことば」(新潟小学校)、「考えるための技法」(学習指導要領(平成29年告示)解説 総合的な学習の時間)に紹介されている発問について比較し、その関連性を見ていきたい。各発問の中で有田和正の提唱したものが最もシンプルなため、有田の分類を基に他の発問を分類することができると思った。「思考を焦点化する」発問は授業の目標に沿うヒント的な発問であり、基本的な知識を問いかけることが多いため他の比較対象においてここに該当する種類は少なく、「思考を拡散する」「思考を深化させる」発問が多い結果になると予想される。

4. 実習校について

実習校での社会科の授業観察から発問を収集し、その分類、分析を行った。単元としては公民分野の「労働」「市場経済と金融」歴史分野では「江戸時代の文化」での授業観察（計3時間）を行った。さらに、生徒は社会科の授業をどのように感じているかをアンケート調査で明らかにすることにした。生徒が基礎知識を確実に習得していると読み取れる結果になるのではないかと予測される。

5. 実践研究

5.1 発問を工夫したプリントによる実践

今回は図書室でできる課題を作成し、放課後や昼休みに挑戦してもらうこととなった。内容は妖怪をテーマとし、絵から読み取れる内容や道具についての歴史を調べるものである。課題の導入として、生徒にとって身近にあるアニメ、『妖怪ウォッチ』を題材として取り入れた。そこから、古くからいる妖怪に話を移していく。この課題の最後には「なぜ、妖怪は存在するのか」という妖怪の本質を問う発問、有田和正のいうところの「思考を深化させる」発問であり、中井の発問分類のいうところの「総括」を設定した。

5.2 授業実践

今回、実習校でさせていただいた授業は中学3年の公民分野で環境の保全の単元である。任天堂のゲーム機を導入として扱い、海のごみ問題、ガーナの電子廃棄物処理場の問題、さらにSDGsについて学ぶ展開である。

6. 総合考察・展望

今回の発問の分析から、授業実践までの中で社会科における思考力を高める発問について考えてきた。その結果、どの発問を使えば子どもたちの思考力が劇的に伸びるということではなく、教材の活用、授業の展開、その中で行う発問によってはじめて効果が発揮するのではないかとということが分かった。また、図書室で行った妖怪の課題では子どもたちの興味・関心のある内容に関しては難易度の高い発問を設定したとしても諦めることなく、熱心に答えを探し続けていた。そこには、「21世紀型能力」の中で言われる思考力を働かせている姿であると捉えられる。一方で授業実践では、難易度の高い発問は設定されなかった。その結果、子どもたちのワークシートの中からは「21世紀型能力」の「思考力」が育成されていると予想されるような内容は出てこなかった。それは、子どもたちの残したメモの内容が授業内で授業者が発言した豆知識や復習内容であったことから予想される。では、「21世紀型能力」が育成されているとみられるワークシートとはどのようなものか、それは子どもたちが感じた疑問を記していることではないかと考えられる。つまり、授業者の発問によって、子どもたちの思考が活性され、さらに子どもたち自身から新たな疑問が出てくるような授業が「21世紀型能力」の「思考力」を最大限に伸ばすことのできる授業ではないかと今回の研究の中で予想された。

今後は子どもたち自身から新たな問いが出てくような授業を展開できるような発問の工夫や授業の展開を開発していくことが求められる。