

## 「主体的・対話的で深い学び」を基盤とした

### スキル育成型カリキュラムの開発と実践

—高等学校の学校設定科目カリキュラムの開発と実践を通して—

学籍番号 169960

氏名 大塚 雅之

主指導教員 富田 福代

## 1 探究的な学習が求められる社会的背景

21世紀は、新たな知識や情報、技術が様々な領域での活動の基盤として重要な役割を果たす、いわゆる「知識基盤社会」（knowledge-based society）の時代であるとされている。人工知能の進化も飛躍的なものとなっている現在において、教育現場では、子ども達に人工知能では代替できない創造的なスキルを身につけさせていくためのカリキュラムが必要となっている。

また、平成27年度全国学力・学習状況調査によると、総合的な学習の時間に調べたことを発表する、自ら課題を立てる、情報収集を行うなどの「探究的な活動」に取り組んでいる生徒の方が、テスト結果の平均正答率が高いことが示されている。さらに、大学入試改革によって教科横断型の学習や在学時の課題研究が重視されるようになることから、高等学校において、探究的な学習に関するカリキュラムを開発することは喫緊の課題となっている。

## 2 研究の目的

本研究の目的は第一に、社会的な背景、研究協力校のこれまでの実践研究の経緯、先行研究を踏まえて、研究対象校で平成28年度に設置されることになった新科目のカリキュラム開発を行うことである。具体的には研究対象校の1年生を対象に2年次の課題研究をスムーズに行うための基礎的なスキルの育成に重点を置いた「Creative Solutions I」（以下CS I）のカリキュラム開発を行うことである。第二に、開発したカリキュラムを研究対象校の1年生の生徒160名に実施し、その過程で収集したデータであるワークシートやアンケートなどを質的・量的に分析し、その有効性を明らかにすることである。これらの活動を通して、研究対象校の教育活動に貢献するだけに留まらず、今後の高等学校のカリキュラム開発の一助となりたい。

## 3 研究仮説

本研究の仮説は、石井英真(2015)や松下佳代(2007)といった教育学研究者の先行研究を踏まえた上で設定することとした。石井はコンピテンシーベースのカリキュラムは「深く思考する必然性をどう創るかがまず重要」としている。また、松下は子どもの思考を評価するためにパフォーマンス評価を用いることを主張している。そこで、研究仮説は「様々な文献やインターネット等の資料

を収集し、まとめて発表する機会や、賛否の分かれる社会的な問題について議論といった場を設定し、自己評価、ルーブリックによる評価といったパフォーマンス評価を導入することによって、研究対象校の生徒たちの情報活用能力や論理的思考力が育成される」とした。

#### 4 開発したカリキュラムの概要

C S Iは前期と後期の大きく2部構成とした。前期には、個人での活動が中心の①「情報の基礎」と②「論文」の指導を扱い、後半部分では、集団での活動が中心の③「ディベート」と④「課題解決力」の指導を扱った。まず前期で、個人としてのスキルを磨き、後期では集団で活動しながら、相互作用的に力を伸ばしていくことを狙いとした構成とした。

筆者が中心的に関わったディベート指導においては、パワーポイントを活用する方法をとった。筆者が作成したディベート学習のルールでは、パワーポイントのスライドにそれぞれの主張を記述させ、ディベート中に提示していく形式とした。また、ディベート中に用いる根拠となるデータについても、できるだけ口頭で説明するのではなく、パワーポイントのスライドに事前に挿入するものとした。このような指示を行うことによって、生徒たちはグラフ等については、ディベートの勝敗を左右するものであることを理解し、公式データを収集するようになることを狙いとした。また、自分たちの立論にとって有利に働くように情報を活用させることを通して、情報は発信主体の意図によって巧妙に操作することが可能であることを理解させ、情報を批判的に検討できるようにした。

#### 5 カリキュラム実施後の結果と考察

対象生徒全員に事前と事後で自己認識と論理的思考力に関するアンケート調査を実施した。自己認識についてのアンケートについて、t検定をかけたところ「①パワーポイントを使うための基本的な操作方法が身に付いた」、「②物事を原因と結果の関係など論理的に考えるようになった」、「⑦授業時間以外でも調べ物をするのができた」の3項目で1%の統計的優位差を確認することができた。また、ある文章について論理的に反論できるかどうかについてアンケートについては、データの不備を指摘している反論数が61から123、過度な一般化を指摘している反論数が39から48、他の要因を指摘している反論数が20から53へと上昇した。さらに、インタビュー調査によると、「ディベートやパワポの授業のおかげで保健体育の授業の調べ学習がスムーズにできた。」という生徒からの回答や、「ディベートのおかげで必要な情報を的確に素早く収集出来るようになってきている。」といった同僚からのコメントからも、筆者が行ってきた授業は、探究的な学習だけでなく、他の教科の学習にも波及するものであることが明らかになった。

#### 6 成果と今後の課題

本実践研究の成果は、今回開発したカリキュラムの実践が、前述した研究仮説をある程度実証したことである。さらに、今回の教科横断的・総合的なカリキュラムが他教科の学習にも波及的な効果をもたらしている点を明らかにしたことである。一方で、評価の点で課題がみられた。探究的な学習における評価の客観性やその実施の効率性の問題である。この点については、教育学の研究者による評価の開発を待つだけでなく、教育現場の教員が試行錯誤しながら、より妥当性や信頼性のあるものを取り入れていくことによって発展させていくことが必要であると考えられる。