

「参加・体験のある授業」ってなあに？

岩間千恵

キーワード：

活動中心の授業	activity-centered class
行動変容	changing actions
プロセス(過程)を重視	the serious consideration of the process
実践的	practicality

I. はじめに

養護教諭の職務は多岐にわたるが、なかでも私が新採用の頃からこだわり続けているのが「楽しくおもしろい保健指導をすること」である。楽しくおもしろい保健指導をつくるポイントの一つに「体験」を挙げることができる。ここでいう「体験」というのは、聴診器で心臓の音を聞く様な実際の体験、お母さんになったつもりで赤ちゃんの人形を抱く様な疑似体験、タバコをすすめられて断る時のロールプレイングなどもすべて含み、これらを保健指導に組み込むようにしてきた。楽しい体験的な学習を組み込むことで確かに授業に活気が生まれておもしろい指導ができるのであるが、一方でここ数年「それだけで本当によいのだろうか」と考えることも多くなった。

そんな時に出会ったのが「ワークショップ型授業」である。「活動中心の授業＝ワークショップ型授業」と、従来から実践してきた「体験」とどこが違うのかと言われそうだが、実はここには大きな開きがある。ここではワークショップ型授業、つまり新しいタイプの「参加・体験のある授業」とはどんなものなのか、

実際に私が行ってきた実践を紹介しながら述べたいと思う。

II. 授業スタイルの変化

1. 3つの授業タイプ

授業のスタイルについて、上條氏¹⁾は「説明中心の授業」「発問中心の授業」「活動中心の授業」と3つの異なるタイプがあると説明している。

「説明中心の授業」は教育方法としては最も古く、教師がたくさん話題を用意し、子どもたちと短いやりとりをしながら順序よく説明していく方法のことである。「発問中心の授業」は次に古い授業方法で、説明中心の授業が子どもとの短いやりとりをしながら授業をすすめるのに対し、厳選された3～5個の発問にそって考えをすすめるというものである。

自分自身の授業スタイルを振り返ってみても、教師になりたての頃は圧倒的に「説明中心の授業」が多かった。手作りの教具で子どもたちの注目や関心を集め、良い授業が成立していると悦に入っていたが、今思えば自分＝教師中心の、教師が教えたい内容を、次々に計画通りに伝えていたように思う。

「子どもが授業の中で自分の考えを持てるような流れにしなくてはだめだ」と思うようになり、子どもの思考を揺さぶる発問や葛藤が生まれるような発問作りに懸命になったこともあった。

そしてたどり着いたのが「体験」を組み込んだ授業である。苦労して作った教具を提示したときよりも、視聴覚教材を使用した時よりも、自分の体を使って体験をさせた時の子どもたちの反応が、今までとは比べものにならないくらいによかったことを覚えている。以来、私の授業にはどこかに必ず「体験」が組み込まれることになった。

2. 活動中心の授業

3つめの授業スタイルである「活動中心の授業＝ワークショップ型授業」は、説明・発問中心の授業に比べて、ずっと自由度の高い学習になる、最も新しいタイプの授業である。

授業の中に「体験」を組み込むようになった私の実践は当然この「活動中心の授業」であると思っていたのだが、上條氏が話していることと自分の実践にズレがあることに気づかされた。その時の様子を上條氏も次のように述べている。

「10名の熱心に授業づくりに取り組む養護教諭の先生方とおしゃべりをさせていただきました。そこでわたしがワークショップ型授業の話をするに「ブレインストーミングやロールプレイの授業ですよ」とずっと返ってきました。さすが最前線で仕事をしている先生たちです。しかし少し詰めて話をしてみると、微妙に話がズレている感じです。誤解を恐れずに言えば、伝統的な教える式の授業に、ワークショップ型の楽しい学習方法を接ぎ木して授業をする話だと理解しているようでした²⁾

ただ単に授業の中に「ロールプレイング」等の体験的なプログラムを組み込んでも、その手法だけを参加・体験型にしても、授業の土台が知識重視タイプであれば「活動中心の授業＝ワークショップ型授業」ではないのだ。

保健指導というのは、「歯をみがこう」「うがい・手あらいをしよう」「早寝早起きをしよう」など、小さい頃からしつづ的に聞かされていることも多く、ある程度の知識は子どもなりにそれぞれ持っていると思われる。しかしその知識が必ずしも行動に結びついていないことも事実であり、保健指導の課題でもある。上條氏は前掲の書物のなかで「知識の伝達に終始している限り、子どもたちの行動変容はのぞめない³⁾」と述べている。逆に言えば知識の伝達にとらわれることなく、本当の意味で参加・体験のある授業、つまり「活動中心の授業＝ワークショップ型授業」ができれば、保健指導の課題である行動変容も促せるということにはならないだろうか。

こうして私の新しい授業づくりが始まった。

III. 参加・体験のある授業づくり

まず、「活動中心の授業＝ワークショップ型授業」の基本について話をしたい。詳細は省略するが、上條氏が教えてくれたポイント⁴⁾ は以下のようなものである。

1. 「活動中心の授業＝ワークショップ型授業」づくりの3か条

1) 活動の枠を明示する

ワークショップ型授業では「枠の中の自由」という発想をとる。教師と子どもが「枠」（ルール）を共有することで、「先生（上下関係のなかで教える人）はいない」「『お客さん』（傍観者）でいることはできない」「初めから決まった答えなどない」という状態をつくりだす。

活動の「枠」は、活動の「内容」・「時間」・「場所」を示すことであり、これを授業の冒頭の部分でしっかり子どもたちに明示する。

2) 授業の中心に活動をおく

ワークショップ型授業が従来の授業と違う点は、答えを直接「ことば」で教えるのではなく、誰かと何かをしながら気がついていくプロセス（過程）を重視する点にある。したがって、授業が盛り上がるような活動がただそこにあればよいというのではなく、「誰かと何かをしながら気がついていくプロセス」が生まれる活動の工夫が必要になる。つまりワークショップ型の授業における活動とは、子ども（学習者）の気づきを引き出すための仕掛けである。

3) 必ず振り返りをする

従来の授業では、授業の終わりに「まとめ」をした。これは、その授業で教えた「答え」について全体で確認をするためである。

ワークショップ型授業は活動後に必ず「振り返り」をする。体験のプロセスのなかで個々に得られた気づきを確認し、思考につなげるためである。教師がまとめをしてしまえば、せっかく活動によって得られた「体験的な気づき」がどこかに押しやられてしまう。「振り返り」は決して教師の「まとめ」であってはならない。しかし当然、教師はファシリテーターとして授業の中でその活動が教科や教えるべき指導内容のどのあたりに関係したものであるかを十分に理解しながら授業し、手助けをすることも大切である。

2. 「活動中心の授業＝ワークショップ型授業」のメリット・デメリット

1) メリット

従来の授業は教師の「ことば」を使って教えていた。ワークショップ型授業で

は子ども（学習者）が「からだ」で学ぶため、腑に落ちる学び（納得）が得られやすい。頭だけの理解ではないので行動変容を引き起こしやすいのだ。また、学びの雰囲気も相対的に明るく楽しいため、リラックスした状態で学べる良さもある。

2) デメリット

ワークショップ型授業は、数学や理科などの概念的な学習、知識のかたまり（体系・系統）がはっきりした学習には不向きである。「気づき」による学びであるため、個人の学びの様子にバラツキがでてきてしまったり、知識の詰め込みができなかったり、個人レベルの気づきではたどれない学習があるからである。活動を中心とし、そのプロセスを大切にするため、一般的な授業に比べて学習に時間がかかるというデメリットもある。

IV. 参加・体験のある授業の実際

実際に自分でプランを考え実施した、授業の中心に「活動」をおいた参加・体験のある授業を紹介しよう。

1. ベストメニューを選ぼう⁵⁾

1) 内容と流れ

「修学旅行の班行動で食べる昼食には何を選んだらよいか」という課題に対し、そのベストメニューを選択するための目安となる項目を考える活動を行う。

- ① メニュー選びのポイントとなる視点に沿って意図的に作られたパンフレットの中から、修学旅行の昼食に最も適していると思われるメニューを班で選ぶ。
- ② どの班が一番適したメニューを選んだのかを決めるために、メニュー選択の基準となる項目を考える。平成12年に策定した「食生活指針10項目」を資料に、自分が大切だと思う項目も新たに加え、ランキングで優先順位をつける。
- ③ まずは個人で、次に班で優先順位を考える。

④ 班ごとにランキングを発表し、交流をする。

⑤ ワークシートに活動の振り返りをする。

2) 子ども（学習者）の反応と授業の評価

振り返りのワークシートには「自分がいいと思ったことがダメだと言われたり、あまりよくないと思ったことがよいと言われたりしてちょっと揉めた」「どの班もそれぞれ違う意見が出て『なるほど』とか『そんな考えもあったな』とか感心しながら見ていた」など、他者との比較や価値観の多様性に気がついたという内容が多く書かれていた。

授業後、実際に実施された修学旅行の昼食選びについても後日振り返りをしてもらったが「その地方でしか食べられないものを選んだ」「栄養・バランスのよいもの、主食と副菜がついているものを意識した」など、授業内容が行動や考えに影響したと思われる記述も多かった。

また、今回の授業では「知識」の習得には重点をおいてはいなかったが、ワークシートには「食生活の指針」や「栄養」等、この授業を通して得られた知識について書かれているものも数多くあった。

以上のことから、このプランは日常生活に実践的に活かすことができる内容であり、行動変容も促すことができるものだと考える。

食生活以外でも「理想の健康習慣の指針」「心の健康を保つために大切なこと」「HIV感染者と一緒に活動するために必要なこと」など、場の設定や項目内容を工夫することにより、子どもから大人まで、他者の考えを理解したり多様化する価値観について考えたりする時に応用できると考える。

2. 健康かえ歌をつくろう⁶⁾

1) 内容と流れ

健康な生活を送るために大切なキーワードを考え、それをもとに既存の曲に歌詞をつける活動を行う。

① これまでの成長・発達に目を向けながら、健康面でよかったことについて「5・7・5作文」を作る。

② 配布されたプリント資料の、健康でよりよく成長・発達していくために大

切だと思っポイント部分に、各自で線を引く。

- ③ プリント資料も参考にしなが、既存の曲（ここでは「南の島のハメハメハ大王」を使用）のメロディーに合わせて各自で歌詞を考え、班で話し合いながら一つにまとめる。
- ④ 班ごとにできた歌を歌って発表し、交流をする。
- ⑤ ワークシートに活動の振り返りをする。

2) 子ども（学習者）の反応と授業の評価

振り返りのワークシートには、他者との比較やよかったことについて書かれた内容が最も多く、班で交流した際の自分の行動や気持ちについて書かれたものもあった。また、「私はいつも11～11時30分頃寝るので、あと30分～1時間ぐらいは早く寝たいと思った」など、普段の生活習慣の振り返りや、これからの健康生活について書かれた内容もあった。

振りまでつけて歌った班やストリートダンサー風に最後に決めポーズをした班、歌詞を書いた模造紙にイラストを描きだす班と、全体を通して楽しい雰囲気のまま最後まで授業ができた。「せっかく作ったから朝の会とかにも歌いたい」と子どもたちの方から積極的な提案も飛び出した。

理解力に応じてヒントとなる資料プリントや既存の元歌の長さを工夫することにより、様々な対象者に応用することが可能になると思う。特に「かぜの予防」「歯みがき」など継続的に注意をよびかけたい内容は、授業後も歌を歌うことで反復学習となり、より効果が高まると考える。

3. なりきって考えよう

1) 内容と流れ

小学6年生のAさんは携帯電話を欲しいと思っているが、果たしてAさんは携帯電話を持つべきか持たない方がよいのか、親・先生・子どもなどの立場になりきって班ごとに結論を導き出す活動を行う。なお、日本保健医療行動科学会ではこのプランを参加者に模擬体験していただいた。

- ① くじ引きで自分が担当する役割を選択する。
- ② 親・先生・子どもの背景が簡単に書かれたプリント資料をもとに、携帯電

話に対してそれぞれがどんなことを考えているのかを考える。

- ③ ①で選択した役割ごとに集まり、どうしたら自分たちの意見が通るか、作戦を立てる。(取り組み時間に応じて調べ学習を実施したり、学習のヒントとなる情報が入っている「お助け袋」を使ったりする)
 - ④ 班ごとに集まり、それぞれの立場になりきって「Aさんは携帯電話を持つべきか持たない方がよいのか」を話し合う。
 - ⑤ 班ごとに結論とその結論を導いた理由を発表し、交流する。
 - ⑥ ワークシートに活動の振り返りをする。
- 2) 子ども(学習者)の反応と授業の評価

この実践は小学生だけでなく看護学生にも実施した。授業について両者とも「役になりきると、違う立場の人の思いを知ることができたり考えたりすることができる」等の振り返りをしている。

また看護学生は『親』と『先生』が話をしている、なかなか『子ども』の考えを聞いてもらえなかった。『子ども』が大人に意見するのはむずかしい。実際にもこういうことがあると思う」など立場の違いによる力関係に気づいたり「今までやってきたロールプレイよりも現実に近い感じがした」「ディベートだとみんなの前で緊張して話づらい感じがしたが、このワークはディベートよりも楽しく話しやすかった」といった感想も書いていた。

「いろいろな考えを聞けた。結論はともかく、実際の場面でもこういう話をするのが大切だと思った」と子どもたちの振り返りにもあるように、この実践の最大の目的は「プロセス(過程)」にある。最終的に「携帯電話を持たない」という選択ができなくても結論を導き出す過程で必ず、携帯電話を持つことのデメリットを知ったり、持つ場合にはどんなことに気をつけたらよいのかを考えることができたり、いろいろ立場の人の思いを理解することができるからだ。

実際の生活でも、近い将来各家庭で「携帯電話の購入」について考えることになるだろう6年生にとって、より実践的な授業だったと思う。「ゲームの購入」「中・高校生の性行動」などに設定を変えてもおもしろい。

V. 今後の課題

学校教育においては「知識」をしっかり伝えなくてはならない場面も数多くある。健康教育も同じだ。加えて学校現場は忙しい。ここで言いたいのは、すべてを時間のかかる参加・体験のある授業にしようということではない。「古いタイプ」と言いながら、場面に応じて「知識詰め込み型の授業」も必要なことはもちろんである。

大切なのは、活動の「プロセス（過程）を重視」することにより、「行動変容」を促すという参加・体験のある授業の特性を活かし、どんな場面で「活動中心の授業＝ワークショップ型授業」を選択するのかを見極めること、設定や仕掛けを、より「実践的」なものにするように工夫していくことだと思う。自分自身もさらにいろいろな視点からプランづくりをすすめ、実践の幅を広げていきたいと考えている。

引用・参考文献

- 1) 上條晴夫：ワークショップ型授業とは、ワークショップで保健の授業（上條晴生 編著），8-19，東山書房，京都，2007
- 2) 前掲書1)p. 9-10
- 3) 前掲書1)p. 9
- 4) 前掲書1)pp. 11-15
- 5) 岩間千恵：ベストメニューを選ぼう，ワークショップで保健の授業（上條晴生 編著），30-39，東山書房，京都，2007
- 6) 岩間千恵：健康かえ歌をつくろう，ワークショップで保健の授業（上條晴生 編著），40-49，東山書房，京都，2007