

チームメンバーをよく知ろう

02

目標

- ・ゲームを通じてチームメンバーの名前や長所を知る
- ・ショートディベートの準備をする

チーム学習

02-1

ゲームを通じてチームメンバーを知る

チーム学習が円滑に機能するためには、まずお互いをよく知ることが大切です。その第一歩が名前を覚えることです(名前覚えゲーム)。その次に、それぞれの長所を紹介する必要があります。自己紹介だと人によって過大に宣伝したり、遠慮して過小に評価したりすることがあるので、ペアになってインタビューしながら相手の長所を聞き出し、他のメンバーに紹介します。どのようにすれば、それぞれのメンバーの印象に残る紹介になるかを工夫しながら特徴を伝えるようにしましょう

チーム学習

01-2

チームメンバーの役割を決める

チームメンバー相互で特徴を紹介しあえたら、それぞれの特徴に適した役割を決めます。役割の決め方はさまざまなパターンが考えられますが、なんでもいいやとばかりに「その他」の内容を曖昧にしておく、本当に「何でも屋」になるか「存在意義が不明確」な状態で学習が進行していくことになるので、よく考えて決めましょう。二人以上で同じ役割を担う場合は、連絡をよく取り合って「依存」ではなく「協力」しあう関係を築くようにしましょう。

読む

02-2

チーム学習の前例からチーム学習のスキルを学ぶ

チーム学習はメンバーの特性や学習方法によって成功したり失敗したりします。メンバーの構成については条件が平等になるように配慮していますが、学習を開始した後も学習の方法によって変化します。これまでのチーム学習を分析した結果、どのようなチームが成功して、どのようなチームが失敗しているかを紹介しますので、自分たちのチーム学習に活かしてください。

チーム学習

個人学習

02-3

ショートディベートの準備をする

説得力のある主張をする時には、必ず根拠が必要になります。Unit03では、チームで2つの立場に分かれて短い討論を行いますので、予備調査をしておきましょう。予備調査を怠ると、Unit03のディベートは活気のないものになります。

02-4

02-5

また、自分のチームがディベートをしているときは、他のチームがその記録をとったり司会をしたりします。同様に、他のチームがディベートをしているときは、自分のチームがその記録をとったり司会をしたりします。ディベートの進行方法はUnit03の資料03-1を参照してください。

教科書、インターネットやその他の文献を利用して

「02-5 教育を見る視点を評価する」のそれぞれの項目をまとめる

アイスブレイキングゲーム

チーム学習



- チーム学習が失敗したチームは、お互いの名前を覚えていませんでした。シンプルですが、とても大切なゲームです。

1. 名前覚えゲーム

チーム学習を円滑にするために人間関係を作り上げる第一歩として、お互いの顔と名前を覚えることや、それぞれの長所を知ることとはとても大切なことです。そこで、まず各チームで「名前覚えゲーム」を行い、名前を覚えることからチームワーク作りをはじめましょう。このゲームはメンバー全員が名前を知っている場合は必要ありませんが、1人でも知らない人がいたら、その人が最後になるように順番を決めましょう。

- ① 全員が輪になるように向かい合って座ります。
- ② 最初の人、「わたしの名前は A です。」と自分の名前を言います。
- ③ まず右回りで隣に座っている人が、「私は A さんの隣の B です。」と最初の名前をいってから自分の名前を付け加えて言います。
- ④ その隣の人は更に自分の名前を付け加えていきます。「A さんの隣の B さんの隣の C です。」
- ⑤ このように順次、最初の名前から始めて、自分までのすべての人の名前を言ってから、自分の名前を付け加えます。最後の方は全員の名前を覚えることになります。
- ⑥ 最後まで名前覚えが成功したら、次は左回りで最後の人からで同じ事を繰り返します。したがって今度は A さんがすべての人の名前を言わなければなりません。



2. 長所紹介

チームで学習するに先立って、お互いの長所を紹介しあって理解に努めましょう。このゲームではお互いの長所を知ることだけでなく、他の人にインタビューする技術ならびに人を紹介する技術を習得することもできます。

- ① 記入済みの「私のプロフィール」を用意しましょう。
- ② チーム内で2人1組になります。奇数の人数のときは1組だけ3人が組みになります。
- ③ 自分の相手の人をチーム全員に紹介しますが、そのために相手のプロフィールとイメージをよく読んで、長所を紹介します。不明なところは相手の人に確かめましょう。長所をできるだけ聞きだすようにインタビューを工夫しましょう。

チーム全員が理解しやすいように工夫しながら、順番に相手の人の長所をチーム全員に紹介しましょう。



チーム学習の成功例と失敗例

●● どうすれば個々に“都合”を持つメンバー全員の学びが成り立つでしょうか。

みなさんはこれまでにチームで学ぶという機会がありましたか？

多くの方がチームで学ぶことに対する不安や期待を抱いていると思います。どうせならチームで学ぶことのメリットを最大限に利用して、メンバーそれぞれが質の高い学びが体験できるようにしたいものです。ここでは、これまで行ってきたチーム学習を分析した結果から、チーム学習を成功に導くためのポイントを紹介します。

1. 2つのチーム学習パターン あなたのチームはどちらを選びますか

これまでに行われた学習の調査で、高い満足感を得られたチームの学習を整理すると、大きく2つのタイプに分けることができます。

	パターン1 分担合体型	パターン2 合意生産型
学習イメージ	<p>分担して学習し、それぞれの発案を合体させる。(内容の一貫性や質の高さは追求しない)</p>	<p>それぞれの持ち味を活かして話し合いを進めるための役割(発案, 分析, 支援)を分担し、全員が合意するまで話し合い、アイデアを生産する</p>
特徴	効率重視の運営 徹底した分担学習で、もめごとがない 授業時間内に話し合いを終える 問題意識を一貫させないので、個人学習に頼る部分が多い	意見に食い違いが生じるので、もめることもある 授業時間以外にも積極的に参加する 明確な問題意識を共有するので学習が深まり、質の高いレポートが書ける

上記の2つのタイプにはそれぞれ良い面と悪い面とがあります。それぞれの性質をよく把握した上で学習を進めるとよいでしょう。ここで勘違いしてはならないのは、合意生産型に起こりうるメンバー間の衝突ですが、衝突自体はネガティブな問題になるものではありません。衝突を利用して素晴らしいアイデアを生み出したり、人と学ぶためのスキルを習得することが重要です。

2. チームの規範(モラルやルール)と出席率とスキルアップ 情けは人の為ならず

以下の表は、2005 年度春学期の教職科目「教育方法学」を受講した、あるチームの学習状況です。

	レポート目標点数平均 (40 点満点中)	実践スキル上達度平均 (20 点満点中)	出席点平均 (20 点満点中)	チームの規範の評価平均 (4 点満点中)
満足チーム	29.2	18.2	19.8	4
不満足チーム	23.0	16.2	17.2	3

チーム学習で高い満足度が得られたチームは、目標が高く、出席率(遅刻や早退の減点も含めて)が高く、実践力の習得率も高いことがわかります。また最後のレポートもあまり苦労せず書くことができます。一方、チーム学習の満足度の低いチームは、目標も出席率も実践力の習得も低く、レポートの質もメンバーによってバラバラです。満足度の低いチームの特徴は、チームの規範、つまりモラルやルールがあまり遵守されていません。

■ 規範

私たちは、ひとりで考えたり行動したりすることがあっても、必ず自分以外のものと関わって生きています。人と関わる時に必要なのは規範(モラルやルール)です。規範をおろそかにすれば、他人に迷惑をかけるばかりか、めぐりめぐって自分にも影響をもたらします。学習態度は教師に示すものではなく、ともに学ぶ学友や自分に示すものです。

■ 事情

事情があって規範が守れないことがあります。「わるいなあ、ごめんなあ」と思いながら、寝坊します、体調を崩します、どうしても抜けられない用事があります。このような事情は避けられません。しかし、その瞬間に他の人の顔が浮かんだかどうか、また今後繰り返さない決意やフォローの方法を考えるかどうかがチームの運命の分かれ道です。「事情」はみんなが持っているものです。規範を意識することは信頼関係を築くための礎です。

右の3つのイメージを見てください。

実際に、大学生のチームで生じた状況です。このような状況は何が原因で起こるのでしょうか。



授業を設計する

内容理解



課題 02-5 のヒント

設計とは…

まだこの世に実在しないものをイメージして、それを現実に存在するものとして実現していくときの手順を構想し表現することです。

1. 設計におけるイメージの果たす役割

画家の描く家は空想のままであってよいけれども、建築家の描く家は実現できなければなりません。授業もまた、実現できることを目指して設計されるものですが、そのためには一定の手順をたどる必要があります。

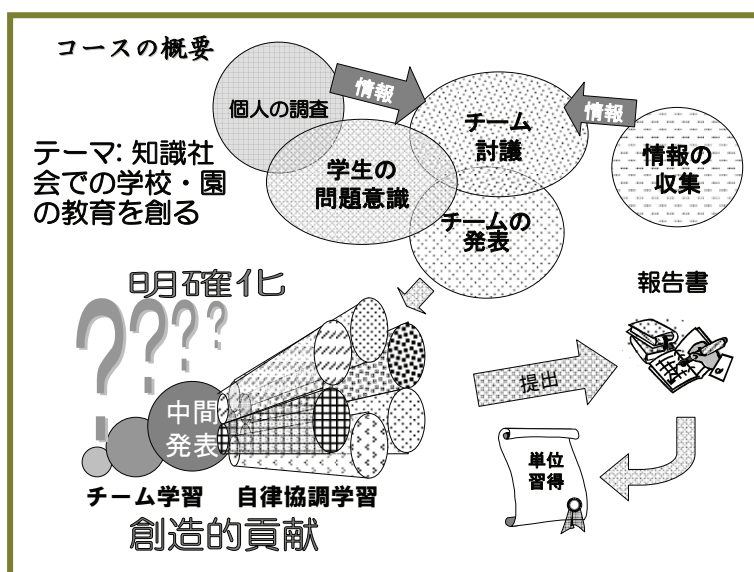
設計するとき最初の出発点になるのは、基本理念あるいは設計コンセプトと呼べるようなものです。われわれは授業についてどのような基本理念を描いているのでしょうか。

- ・子どもの実態重視か学校組織の重視か
- ・教科内容重視か学習活動重視か

02-4「『初めに学校ありき』と『初めに子どもありき』」参照

何よりも自分の能力で実現できる授業を構想すること、そして次第に高い教育目標の授業を目指して自分の力量を高めていくことが重要です。決して教育愛や子ども中心という言葉に惑わされて、自分の能力を過大に評価しないことです。もし教師が高い教育目標を掲げ、教育愛をもって授業を展開すれば立派な子どもが育つというのであれば、これほど楽な職業はありません。それはちょうど、医師が難病の患者を迎えても、立派な人間愛をもって治療にあたれば、それを治すことができると考えているのと同じです。

イメージには具象的なものと抽象的なものがあります。「授業はオーケストラのようなもの」とか、「授業は相撲のようである」というのは具象的なイメージです。この「~のようだ」で表現されるものは隠喩(メタファー)ともいわれます。メタファーはスタートでは共通理解するのに役立ちます。それにたいして線や図形などで表現したものは抽象的なイメージです。たとえばカリキュラムをラセン状や、ピラミッド状などで表現したものがその典型的な例です。



図形や記号を使用したものは慣れないと取り掛かりにくいですが、表現されたものを再構成することも修正することも柔軟にできます。この「教育の技術と方法」の授業を設計するにあたって作成した図は、開発する過程で幾度も修正しています。

2. 授業を設計する

教育装置

わが国での学校教育では、内容が国によって決められており、授業設計といえば指導するための授業案を作成するというのが普通でした。その根拠となる学習指導要領があり、教科書があるので、それを教えることが重視されてきたのです。学校、施設設備、学年制、教科書、教員研修などの学習者にとっての外的条件を整えれば、教育はよくなるだろうと考えています。そこで学校、教室、時間割、教科書などを**教育装置**と呼んでおきましょう。

意味の共有

ところが子どもや地域の実態などを考えて、多様な子どもが積極的に参加する授業を創ろうとすると、子どもの意欲や関心に配慮しながら、教師が主体的に構想しなければなりません。子どもも教師も自分たちの内的条件を整えて、学習する意味(なぜこれを学習するのか)を共有することが大切です。これをここでは**意味の共有**と呼んでおきましょう。

意味の創生

われわれが積極的に学ぶとき、いつも教える人がいるとは限りません。たとえば、陶芸家は土に学び、漁師は海に学び、農夫は自然に学んでいます。このことは土や海や自然が教えているのではなく、陶芸家や漁師や農夫が自分たちで意味を創りながら学んでいるのです。子どもは自分の身の回りから学ぶことが期待されており、教師もまた授業から学ぶことが求められています。このような学びをここでは**意味の創生**(なすことによって学ぶ意味を実感し、さらに学びたくなる)と呼んでおきましょう。

少子社会では、すべての子どもがその能力を最大限に発揮できることが期待されています。また、情報社会はつねに新しい知識が生まれる社会ですが、そのことは従来の職業が消滅することの多い社会でもあります。そのような社会では、失業と転職が日常化するので、すでに習得されている知識の量よりも常に学習する意欲と能力をもっていることが大切です。学ぶことの意欲と関心とともに、学ぶための基礎基本の能力が重要です。

3. 教育装置の重視から意味共有あるいは意味創生へ

教育装置重視



意味共有 意味創生

少子社会では、保護者も子どもにたいしてさまざまに気をくばり、投資もしているので、子ども一人ひとりを大切にしたい教育が望まれています。学習指導要領を守り、教科書に頼って授業を展開すればよいというものではなく、地域社会や子どもの実態を十分に考えながら授業を設計しなければなりません。とくに子どもが主体的に活動しながら、なおかつ学習が進展し定着していくためには、学ぶことの意味を考えた計画が求められます。確かな学力を育てるためには確かな指導力が必要です。

現在の学校教育では、教師にとって実現できる力量以上の立派な教育目標を掲げていることがあまりにも多いのです。このような事態を避けるためには、子どもをよく観察し、記録し、分析し、解釈するという基礎的訓練が必要です。その上で子どもにとって意味のある学習活動を計画し、その活動を通じて能力が体得されていくような授業を創造することです。国際的な教育比較によると、わが国は“学力は高いが学習意欲がきわめて低い”という実態です。

「初めに学校ありき」と「初めに子どもありき」

内容理解



●● 課題 02-5 のヒント

1. 「初めに学校ありき」

近代学校

江戸幕府から明治政府へと政治体制が一新されたとき、教育もまたそれまでの寺子屋あるいは手習い塾から現在の学校の原型ともなる小学校が設置されました。新政府は明治5年に学制を公布して教育制度を整備しましたが、京都ではそれに先立つ明治2年から上32校と下32校の計64校の番組小学校が設置されて、学区制に基づく近代学校がスタートしました。近代学校は、文明開化の先駆けとして、また欧米の科学技術の導入の担い手としての役割を果たしてきました。また、第二次世界大戦後はわが国の経済復興と科学技術の振興ならびに民主主義の普及に大きな役割を果たしました。

国家中心の 教育理念

このような状況では、固有な名前をもった一人ひとりの子どもの能力を育成することよりも、成績の平均値や上級学校への進学者数で語られる学校教育として発展してきたといってもよいでしょう。教科内容を効果的に教育することが学校教育のもっとも重要な課題とされてきました。京都市学校歴史博物館(京都市麩屋町松原上ル)を訪れると明治初期の学校がどのようなものであったかを知ることができます。建物や机や実験設備などの施設設備あるいは教科書や教育課程などが展示されています。しかし、その当時の子どもたちの写真から服装や髪型を知ることができても、残された資料から一人ひとりの子どもがどのように学んだのかをうかがい知ることはできません。わが国の近代教育は「初めに学校ありき」としてスタートしたのです。そして当時の国家中心の教育理念とそれを実現するための教育方法が重視されました。世界にも誇った日本の学校がいま転換期にさしかかっています。

→西之園晴夫, 宮寺晃夫編著「教育の方法と技術」第3章 56-61 ページ 参照

2. 「初めに子どもありき」

子ども中心 の教育

子ども中心の教育の考え方は決して新しいものではありません。近代教育の初期の実践にもみられるように、ペスタロッチ(Johann Heinrich Pestalozzi, 1746-1827)は貧しい子どもたちを集めて学校を開きました。デューイ(John Dewey, 1859-1952)は子どもが経験していることを重視し、そこから教育を実践し理論化することに努め、最初から教える内容が存在し、それを一方的に教えるという方法を批判しました。わが国でも大正時代には子ども中心の教育が推進されましたが、子ども中心の教育は子どもがしたいようにさせることではなく、子どもの価値観や認識過程などを十分に理解した上で、教育を綿密に計画し実行することであるので、高度の専門知識が要求されるきわめて専門性の高い教育です。このような力量が今最も求められているのです。

→西之園晴夫, 宮寺晃夫編著「教育の方法と技術」第1章 1-29 ページ 参照



教育を見る視点を評価する

●● Unit03 のディスカッションの下調べです。ヒント：02-3, 02-4

さまざま情報と異なる意見

多くの人々が学校教育の成果に期待しているのですが、その期待にはさまざまなものがあり、評価の視点を単一化することは困難です。しかも、現在のわが国の学校教育はこの視点についての問い直しに迫られているのです。先にも述べた教育装置としての学校は充実してきているのですが、学習の意味という点では子どもと教師の共通の基盤があまりにもかけ離れたものになっています。

そこで教科書「教育の方法と技術」(西之園晴夫・宮寺晃夫, 2004, ミネルヴァ書房)の第1章から、第2章のフリースクールの事例、第3章の第1節までの内容と、資料 02-3 と 02-4 を読んでつぎの課題に取り組み、次週のディベートの下調べをなさい。

※ディベートのテーマは以下の課題から出されます。

■ 課題 1 教科書「教育の方法と技術」参照

子ども中心主義と教師中心主義ということがよく言われますが、それはどのような意味で使われていますか。それぞれの主張の長所と短所を列挙しなさい。

- ① 子ども中心主義とは
- ② 教師中心主義とは
- ③ 子ども中心主義の長所と短所
- ④ 教師中心主義の長所と短所
- ⑤ どのようなときに子ども中心主義をとり、どのようなときに教師中心主義をとればよいだろうか

シヨートディベートのテーマ① 子ども中心主義 VS 教師中心主義

■ 課題 2 資料 02-3, 02-4 参照

学校教育を教育装置と学ぶ意味の視点から評価したとき、それぞれの視点に対してどのような対応をすればいいでしょうか。

- ① 教育装置(学校, 教室などの外的なもの)重視の視点にはどのような利点と欠点があるか
- ② 意味の創生と共有(「なぜ学ぶのか」を主体的に発見したり共通する)重視の視点にはどのような利点と欠点があるか
- ③ ①と②の両者のバランスをとるためにはどのような配慮が必要か

■ 課題 3 それぞれの経験を参考にする

さまざまな学習形態がありますが、チームで学習する場合と個人で学習する場合の二つの形態をとりあげて、それぞれの特徴を整理しなさい。

- ① チーム学習の長所と短所
- ② 個人学習の長所と短所
- ③ どのような時にそれぞれの学習形態を導入するのがよいでしょうか

シヨートディベートのテーマ② チーム学習 VS 個人学習