

1 週

講座の全体を理解しよう

今週の目標：

- ・ 「教育の方法と技術」の講座の全体を知る
- ・ 主体的な学習を進めるためのチーム学習と個人学習の意義を理解する。
- ・ 自分のコミュニケーションスタイルの傾向を知る
- ・ 「私のプロフィール」と「イメージと感想の調査」を提出する

(1) 講座の概要

>> 01-01 講座のあらまし

この講座は講義を聴いたり決まった課題を演習したりするというものではなく、自分たちでチームを組んで新しい学校を構想しながら学校教育の全体的構造を理解して、学校教育に関する専門的知識を理解するとともに、教育実践に求められる基礎的能力を習得することを目的としています。「講座のあらまし」をよく読んで、講座の特徴をよく理解しよう。

(2) 主体的な学習の意義

>> 01-2-学生モデルと講座の構成

これからの教育専門職では、自分の専門性をつねに新しくしていくことが重要ですが、そのためには自分から主体的に学習することが求められています。これまでの授業や研修では、教育内容をよく理解して、最終テストにより成績を修めることが重要でしたが、そのような学習態度ではこれからの複雑で難しい教育問題に対処していくことができません。そこで主体的に学習するとはどのような意味があるのかを考えます。

(3) コミュニケーションスタイルの傾向を知る

>> 01-3-コミュニケーションタイプの調査

社会生活で他人を相手に仕事をしているときに、「コミュニケーションの難しさ」を経験することがしばしばあります。この講座では、13週間にわたって自分とは異なった経験をしている人とチームを組んで学習をします。その過程でお互いにコミュニケーションをとりながら創造的な活動を行うことを体験します。そこで、皆さんのコミュニケーションスタイルの傾向をテストで調べ、その結果をチーム編成に活かしてみてください。

(4) 「私のプロフィール」と「イメージと感想の調査」を提出する

>> 01-4-私のプロフィール 01-5-イメージと感想の調査

この講座のチーム学習の課題の1つである「理想の学校の構想」を進めていくときに、自分たちの学校教育に対するイメージを手がかりとします。「私のプロフィール」は、イメージを共有するチーム作りの資料とするので、必要事項を記入して提出してください。

提出

「私のプロフィール」「イメージと感想の調査」 裏表1枚

このページは白紙です

講座のあらまし

教育技術と知識創造



内容説明

新しいアイデアを開発し問題を解決していく過程を学習します

教育を取り巻く環境はますます複雑になっていて、学習者も多様化しているので、混迷をきわめた問題に直面することが多くなっています。大学や研修所で学んだ内容がそのまま役立つことは少ないでしょうが、学び方や問題解決への考え方や態度が役立つことが多くあります。したがって、この講座では、みなさんが、様々な問題に直面した時のことを予想しながら、自分たちで新しいアイデアを出し、問題を解決していく過程を学習します。

問題解決としての教育技術

- 複雑化している学校の問題
- つねに新しい問題が発生する
- 子どもは多様である
- 社会の要請や親の期待は大きい

あなたならどうする？

問題解決のための知識創造

知識創造のチームを組んでチャレンジする講座

この講座では、教育技術についての知識を習得するだけが目的ではなく、学校教育を全体として捉えること、さらに教育の技術や方法を自分で開発していくときの基礎となることを学びます。したがって、講座での説明を聞いて理解するだけでは不十分で、みなさんがチームを組んで問題解決や新しい知識を生み出すことを体験する講座になることを目指しています。チーム学習では役割を分担し、さらに個人学習とチーム学習とを組み合わせた学習もします。情報を集めたり、役割を分担したりして具体的に活動しながら学習します。それが現実の生活であり仕事です。あなたの問題に他人が解決策を与えてはくれませんから、あなた自身が解決していかなければならないのです。

新しい知識はどのようなときに生まれるか

新しい知識は恵まれた人にだけ生まれるものではありません。注意しておれば、あるいは努力しておればフッと湧いてくるものです。大切なことはそれに気づき、消えないうちに記録して、組織的に新しい知識としてまとめていくことです。そのためには手帳やケータイのメモを利用して記録します。そのような思い付きをまず集めることが大切です。そのあとで問題解決に役立つようにまとめていきますが、そのときに自分ひとりでははっきりしたアイデアにまで詰めていくことはなかなかできないものです。しかしチームで議論していると、しだいに明確な知識になります。

知識はどのようなときに生まれるか

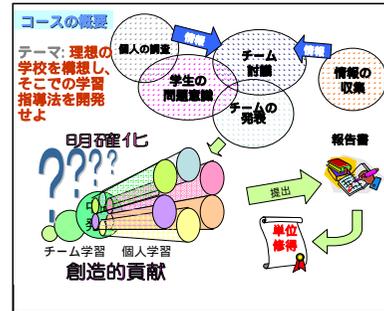
- 追い詰められて困っているとき
- 新しい事を始めたいとき
- 他人と競っているとき
- グループやチームで話し合っているとき
- 一人でくつろいでいるとき
- 違った考えを比較しているとき
- その他にもっと列挙してみよう

チーム学習によって新しい知識を創造する

この講座は、基本的にはチーム学習と個人学習との両面から進んでいきます。新しいアイデアは最初のうちはぼんやりしていて、自分でもそれが新しいものなのか、あるいはすでに広く用いられているものなのかは不明です。し

かし、自分で考えているうちに自分に納得できるものになっていきます。さらにそれをチームの人たちに示したときに他の人も納得して合意に達するようなものであれば、かなり有望です。それを文章にまとめておきましょう。このようなアイデアが報告書を書くときに役立ちます。報告書にまとめて他人を説得できると、自分のアイデアを社会的に役立つものにする事ができます。

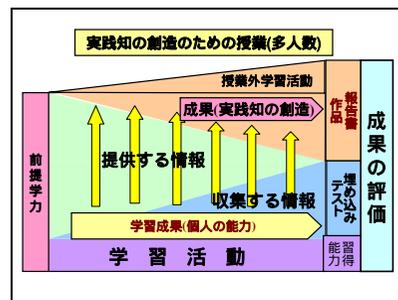
以上のような状況を図にすると右のようになるでしょう。スタートしたときはまだ自分たちの考えが明確でないで、何をしたいのかわからない。しかし、誰でも学校生活を経験してきていますから、漠然とはしていても何らかの理想的な学校のイメージをもっているはず。このような問題意識から始まって、チームで討議し、チームで発表することを目指してまとめていきます。そのときに必要な情報を集めたり、個人で調査したりします。さらに最近ではほとんどの学校がホームページを公開していますから、自分の母校だけでなく、さまざまな学校を訪問してみよう。



学習成果を目指した学習

これまでの講座では、最終的な目標が示されないままで講義が進行し、最後に課題が出されてレポートを書くというのが普通です。レポートは学習の目標として目指されるものではなく、どれだけ頑張って勉強したかを評価するために課されます。しかし、一般の研究や仕事では、最終成果がはっきりした形で進むのが普通です。どのような論文を書くか、どのような製品を開発するかなど目指すところは、最初はばくぜんとしていても、しだいにはっきりしてきます。したがって、この講座でも期待されている学習成果は明確です。それは将来の学校とそこでの学習指導の基本的な考え方をまとめて他人を説得できるような報告書にすることです。いろいろな参考書や資料などを読んで、どのようにまとめればいいのかを意識することが大切です。

最終報告書は、指導者に対する報告書ではありません。自分たちが考えたこと、調べたことなどを活用しながら、自分の考えをできるだけ明快に展開して、提案書を公開して他人からの評価を受けることを目指します。



新しい知識をまとめていく

- 混沌とした段階
- 自分が納得できる段階
- チームで合意できる段階
- 文章にまとめられる段階
- 報告できる段階
- 説得できる段階

学習者モデルと講座の構成 内容説明

情報通信技術 (ICT, Information and Communication Technology) 時代においては、つぎのような学習者モデルが期待されています。

誰でもインターネットや図書ならびにさまざまな資料を通じて、最新の知識を入手できる。

教師や指導者が情報や正しい知識を独占している状況は過去のものである。

すべての人が単なる知識の消費者としてではなく知識の生産者として成長することができる。

= 知識消費者モデルから知識生産者モデルへ

講座にはさまざまな経験をもつ人材が参加しており、お互いに学ぶことによって創造的な活動が期待できる。

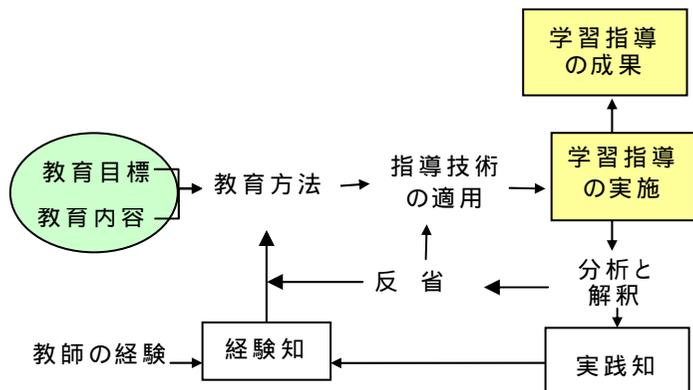
他人との競争による勉強から、多様性のある学友や同僚と協力しながら学ぶ構えに変革することができる。

学習する内容を個人の教養重視から社会貢献と生活維持をめざす社会的に有用な能力の習得へと転換することができる。

自律的学習を目指す講座

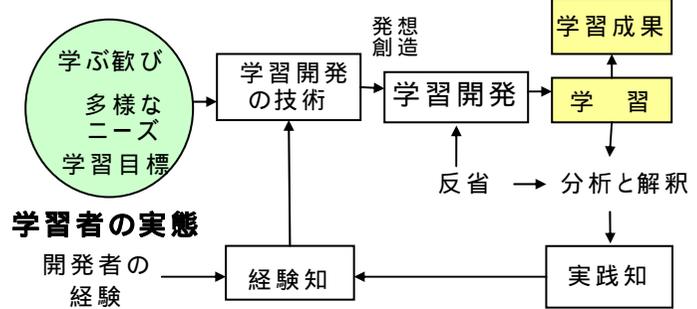
これまでの教育では教育理念や教育目標から発想することが普通でした。教育方法学の授業でも最初に教育内容があり、それを講義かせいぜい演習形式で授業を実施

して、学生はそれを理解することが期待されているというのが普通です。授業が効果的になるように視聴覚機器を利用するなどいろいろな工夫がなされますが、基本的には教育内容は教授者によって決められます。これは図のようにまとめられるでしょう。



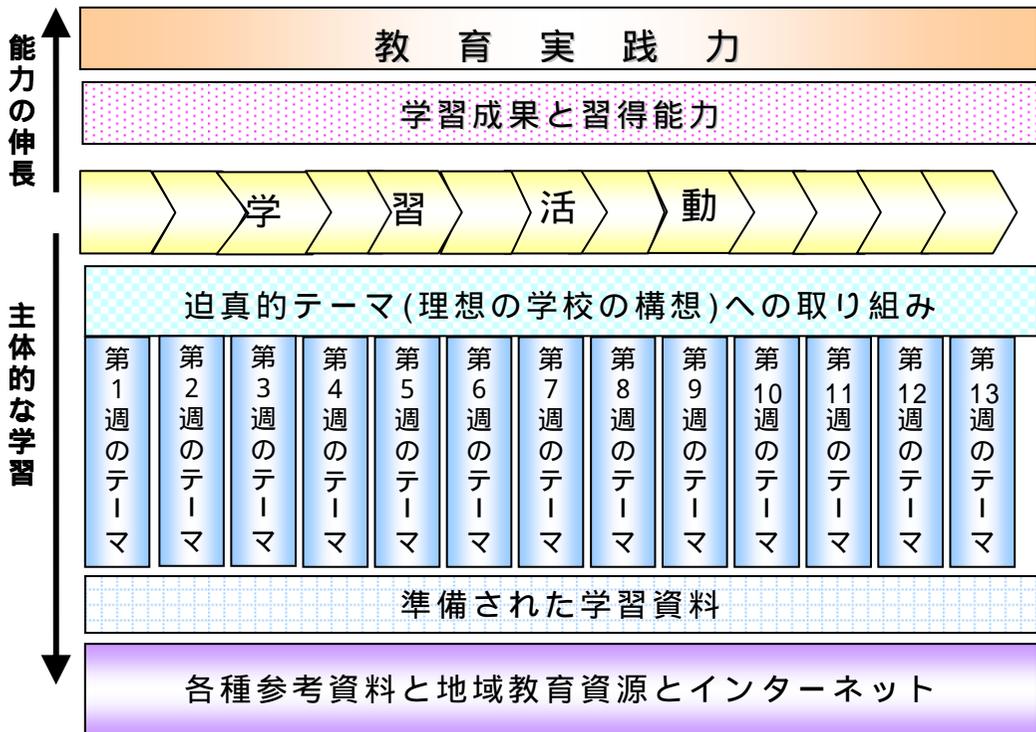
それに対して、もう 1 つのアプローチがあります。さまざまな能力と知識をもつ個性ある多様な参加者がさまざまな経験と知識を持って参加しているような授業です。これから体験する講座はこのような状況を想定しています。とくにチームでお互いに問題意識を共有しながら、その問題解決に協働できるような授業として設計してあります。

この講座では全体的なテーマに取り組むことを意識しながら毎週のテーマに従って学習活動し、最後に作品やレポートが生み出され、一人ひとりの能力が育成されるように設計されています。チーム学習では、メンバーの協働と貢献が最終成果を大きく左右します。学習は独りだけでは持続できないし広がりも生まれないので、お互いが刺激しあったり助け合ったりしながら学習を進めよう。講座は毎週の学習テーマにしたがって展開しますが、少しゆとりをもたせて学習に必要な資料が用意されています。その他にも各チームで分担して必要な資料を収集するとともに、インターネットを通じてさまざまな情報を入手することを前提としています。

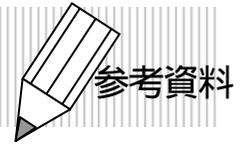


学習ではまず「今週の学習テーマ」を読んで、つぎに関係する学習資料を参考にいろいろなことを調べたり記入し、必要があればインターネットで探索したり、図書館で調べたりします。学習の順序はつぎの通りです。

- 「今週の学習テーマ」を読んで全体を理解して学習活動を始める
- 学習資料を参考にする
- その他の資料を集めたりインターネットで探したりする
- 演習課題があるときはそれを行う



コミュニケーションタイプの調査



社会生活で他人を相手に一緒に活動したり仕事をしたりしているときに、「コミュニケーションの難しさ」を経験することがしばしばあります。この研修では、13週間にわたって自分とは異なった経験をしている人とチームを組んで学習をします。その過程でお互いにコミュニケーションをとりながら創造的な活動を行うことを体験します。そこで、皆さんのコミュニケーションスタイルの傾向をテストで調べ、その結果をチーム学習中のコミュニケーションに活かしてみてください。

コミュニケーションの4つのスタイル

株式会社コーチ・A取締役副社長の鈴木義幸氏は、人間のコミュニケーションスタイルは4つのタイプに整理できると述べています。鈴木氏によると、勿論はつきりと分けることはできませんが、傾向を知る手がかりになるとして、次の4タイプを挙げています。

コントローラー：自己主張が強く感情表出が低い

行動的で、自分が思った通りに物事を進めることを好む。
結果を重視し、単刀直入にものを言う。

他人から指示されることが何よりも嫌い。

プロモーター：自己主張が強く感情表出が高い

活気あることをするのが好み、自発的でテンションが高い。
オリジナルなアイデアを大切にすが、あきっぽい。

細かいことはあまり気に留めない。

サポーター：自己主張が弱く感情表出が高い

人を援助することを好み、協力関係を大事にする。
人から認めてもらいたいという欲求が強い。

自分の感情は抑えがちのため、うっせきがたまると周囲を驚かせる行動にでる。

アナライザー：自己主張が弱く感情表出が低い

情報を分析して計画を立ててから行動するため、とても慎重で感情的ではない。
物事を客観的に捉えるのが得意。
完全主義的なところがあり、ミスを嫌う。

さて、あなたはどのタイプの傾向が強いですでしょうか。

鈴木氏は、タイプによって効果的な褒め方も仕事の依頼の仕方も異なるので、これらのタイプを正しく理解することが、人間関係を成功させる秘訣であると説明しています。

さっそく裏のテストに取り組んでみてください。

今回紹介するのは「コミュニケーションスタイルインベントリー」というものの簡易版です。

(本公開版では設問を省略しています)

コミュニケーションスタイルインベントリー(簡易版)

1 = よくあてはまる 2 = あてはまる 3 = あまりあてはまらない 4 = あてはまらない

(設問と計算式は、本公開版では省略しています)

コントローラーの点数 (点)

プロモーターの点数 (点)

サポーターの点数 (点)

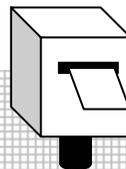
アナライザーの点数 (点)

出典：鈴木義幸 「コーチングから生まれた熱いビジネスチームをつくる4つのタイプ」

株式会社ディスカヴァー・トゥエンティワン、2003

「4つのタイプ分け」に関する著作権は株式会社コーチ・エィに帰属します。

それぞれのタイプに相応しい褒め方や動機付けや反論の方法については上記の文献を参照してください。



私のプロフィール

| | | |
|------|----|----|
| ふりがな | 性別 | ID |
| 氏名 | | |

チーム分けする際に性別が偏らないように配慮するので性別も記入してください

この講座に期待すること

(該当するものに つけなさい)

学部学生 大学院 教員(幼稚園) 教員(小学校) 教員(中学校・高校)
教員(大学) 教員(その他) 民間企業・官庁等 自営業その他()

学習技術について

情報技術でできること (該当するものに つけなさい)

| | | | |
|---------|---------|-----------|--------|
| ワープロ | よく使っている | ときどき使っている | 使っていない |
| パワーポイント | よく使っている | ときどき使っている | 使っていない |
| インターネット | よく使っている | ときどき使っている | 使っていない |
| ケータイ | よく使っている | ときどき使っている | 使っていない |

図書館の利用 (該当するものに つけなさい)

よく利用する ときどき利用する まったく利用しない

学習管理のためのコンピュータソフトの利用

利用したことがある ちょっと利用したがよく分からない 利用したことがない

講座では4-6名が1チームとなって学習を進め、メンバーがそれぞれの役割を果たします。あなたはどのような役割を担いたいですか。希望の1位と2位を選びなさい。

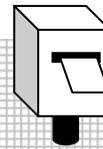
1. 司会係 チーム学習の進行に責任をもち、討議が円滑になるように配慮します。
2. 技術係 メンバーがコンピュータやインターネットなどを使えるように支援します。
3. 記録整理係 討議の内容を記録しながら、討議の円滑な進行を確認します。
4. 計画管理係 出欠やメンバーの連絡先や学習計画を管理します。連絡網の筆頭です。
5. その他 具体的な内容・理由()

1位 _____ 2位 _____

自分の長所でチームメンバーに紹介したいこと

コミュニケーションスタイルインベントリー簡易テストの結果をつぎに記入しなさい

コントローラー ()点
プロモーター ()点
サポーター ()点
アナライザー ()点



提出
シート

イメージと感想の調査

ID 番号() 氏名()

これまでに長期にわたって学校教育と大学教育とを受けてきていますが、つぎの項目について、感じていること、考えることなど何でも構わないので自由に書いてください。たとえば、学校、授業、先生のイメージは(.....)のようだ。

学校のイメージは()のようだ。(イメージした学校の種類)

.....
.....
.....
.....

授業のイメージは()のようだ。(イメージした学校の種類)

.....
.....
.....
.....

先生のイメージは()のようだ。(イメージした学校の種類)

.....
.....
.....
.....

インターネットのイメージは()のようだ。

.....
.....
.....
.....

ケータイのイメージは()のようだ。

.....
.....
.....
.....

2 週

チームメンバーを理解しよう

今週の目標：

- ・ 教育問題は一人だけの力では解決できないのでチームとして取り組むためにメンバーを理解する。
- ・ メンバーの名前を覚えるだけでなく、どのような長所をもっているかを理解して今後の協力が円滑に進むように協力する。
- ・ 主体的な学習を進めるためのチーム学習と個人学習の意義を理解する。
- ・ 教育実践の基礎能力を習得することの意義を理解する。

講義(1) チーム分けとチームの構成

>> 02-1-チーム分けとチームの構成

学校教育では国語や算数・数学などの教科を教えておればよいという時代は過ぎました。教育問題はますます複雑になっており、さらに地域社会との関係も重要になってきています。チームで問題に取り組むことが多くなっています。グループ学習では各自の役割分担は明確ではありませんが、チーム学習ではそれぞれが役割を分担しながら学習します。

演習(2) 名前覚えゲーム

>> 02-2-名前覚えゲーム

チーム学習が円滑に機能するためには、お互いに理解しあうことが大切です。その第一歩が名前を覚えることです。そこでまず名前を覚えるゲームをしよう。

演習(3) 長所紹介と相互理解

>> 02-3-長所紹介と相互理解

お互いを理解するためにはそれぞれの長所を知ることが大切です。自己紹介だとおとなしい人や控えめな人が自分を過小に紹介することがあります。しかしそのような人こそ長所をはっきりと表明する必要があります。そこでお互いに協力して長所を紹介するようにしよう。その時に、どのように紹介すれば、他の人にすぐに覚えてもらえるかを考えましょう。

(4) チーム学習と問題解決 >>02-4 チーム学習の意義と規範, 02-5 チームの規範を考える

チーム学習では、それぞれが自分の役割をよく認識しているだけでなく、チームとして協働して問題に取り組むために、お互いに約束を守る必要があります。ここではチーム学習の規範として自律, 協働, 貢献, 責任, 敬意の5つを例示していますが、これを参考に今後の自分たちのチーム学習のルールを決めましょう。

次週までに

「チームの規範を考える」1枚

来週チーム作業で使用

(5) 教育実践の基礎能力を身につける

>> 02-6-教育実践力.02-7-教育実践力の調査

教育実践力は他人から教えられるものではなく、自分から積極的に学習しなければ習得できません。他人に教えることが教師の職務であると

考えがちですが、それよりも大切なことは、教育実践力を体得するために、自分から積極的に学習することなのです。この授業ではこのような実践力の基礎となる能力を学習することを目指しています。

次週までに「教育実践力の調査」 1枚

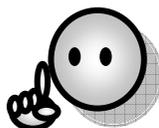
資料で使用されているアイコンの意味

講義

指導者が講義する内容です

演習

皆さんが行う演習の内容です



内容説明

内容説明：

学習する内容を説明した資料です。

活動案内

活動案内：

演習の手順を示してあります。



参考資料

参考資料：

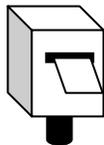
今後の学習に参考になる資料です。



考えよう

考えよう：

次週までに考えてくる課題が示されています。



提出
シート

提出シート：

講義中に提出しなければならないシートです。各チームのクリアファイルに入れて提出してください。

チーム分けとチームの構成

1. チーム分けの方針

チームに分けるにあたっては、チームでの学習がもっとも活発に行われ、そこから優秀な学習成果が生まれることを期待して行われるべきですが、現実にはさまざまな理由でこの講座の期間に十分に参加できない場合があります、そのためにチームの進行が障害のないようにすることが重要になります。

学校や大学はもちろん職場でも社会活動でも、これまで一緒に活動したことのない人と、初対面であっても協力して活動しなければならないことがしばしばあります。そのような時に求められるのが社会性です。そのような意味で友達・知人ではなく、関係のない未知の人と協力してチームで活動できることが大切です。

参加者それぞれの経験はまちまちです。多様な人が集まって一つの成果を生み出すことを目指しているので、チーム内での仕事を分担しながら進める必要があります。

1 チームが5 - 6人になるように配慮します。多人数の全員が一つのクラスとして発表すると時間的な制約もあって十分なことができません。そこでこのようなチームが4 - 6チーム集まって集団を作ります。これを学習集団あるいは学団と呼んでおきます。この学団を単位として発表したり報告したりします。

2. チームでの役割分担

チーム学習の成功は、それぞれが分担している役割がうまく機能しているかどうかによって決まります。自分の役割をよく理解しましょう。

司会 (= チェアマン)

- ・この研修ではメンバー同士の討論で進められますので、発言しやすい雰囲気作りに努め、メンバーの発言を引き出してください。したがって、あまり自分の意見を中心に進めないように気をつけてください(発言の少ない人もいい意見をもっています)。また、チームの作品を作成する時は、時間配分を考慮して、作業内容をメンバーに「声かけ」してください。

技術(=技術的な問題解決を担うインストラクター)

- ・この講座では Internet を使用します。中盤ではワープロ(Word)やプレゼンテーション用ソフト(PowerPoint)を使用します。チームの中で主にパソコン操作のインストラクターとなって、メンバーのつまづきを解消してください。

記録整理(データベースを管理するご意見番)

- ・チーム学習が進むと、メンバーの理解にもズレが生じます。また、作業内容がわからない点も増えてきます。これを放っておくと、この講座がよくわからないまま終わってしまいます。常に学習記録をとったり、「わからないと感じる点」や「意思疎通で食い違う点」のメモをとって、その解決をメンバーに呼びかけてください。

計画管理(=学習マネージャー)

- ・チームの作業をチームメンバーすべてが見通せるように、メンバーと相談しながら計画書を作成してください。また、チームメンバーの出欠管理の責任者になったり、連絡網の筆頭となって、指導者からのお知らせをメンバーに伝えてください。(2人くらいで担当するとよい)

名前覚えゲーム

チーム学習を円滑にする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はとても大切なことです。そこで、1チームまたは複数チームで「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。

1. ゲームの進め方

全員が輪になるように向かい合って座ります。

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。

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。

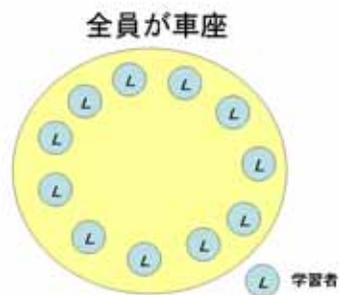
その隣の人は更に自分の名前を付け加えていきます。「Aさんの隣のBさんの隣のCです。」

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。

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。したがって今度は一番最初の人からすべての人の名前を言わなければなりません。

「名前覚えゲーム」の他にも、名前を覚えるいろいろな方法があります。みなさんは、どのような方法で人の名前を覚えますか。どんな工夫が考えられますか。

よい方法があったら、ぜひ提案してください。



このページは白紙です

長所紹介と相互理解

チームで学習するためには、お互いをよく理解することが必要です。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。

先週記入した、「私のプロフィール」を返却してもらいなさい。

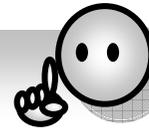
チーム内で2人1組になりなさい。奇数の人数のときは1組だけ3人が組みになりなさい。

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なさい。長所をできるだけ聞きだすように工夫しなさい。

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よう。

このページは白紙です

チーム学習と問題解決



内容説明

チーム学習の原則 - これまでの講座や演習とは違う！ -

この講座で試みようとしているチーム学習では、お互いに協力しながら知識を創造することを目指しています。これまでの講座や演習とは異なり、自分から積極的に学習に参加することが大切です。情報社会は、さまざまな問題が複雑に絡み合っているため、一人だけで解決できる課題はごく限られています。

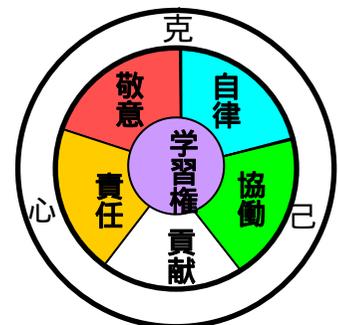
講座のなかでは、コンピュータやインターネットを活用しますが、これらの情報機器は最終的な答えを教えてくれないし、問題を解決してくれません。しかし、われわれが疑問を抱いたり、何かを知りたいと思ったりしたときに、ネットワークを活用すると知ることができます。さらにお互いがネットワークを通じて接続されているので、協力して学習することもできます。これを協調学習(collaborative learning)と呼んでおり、さまざまな分野で試みられている学習方法です。さらに情報社会では、大規模な仕事であっても、各人が机上や家庭に端末をもって仕事を分担し、インターネットを通じて統合されることもまれではありません。

チーム学習では、メンバーのすべてがひとしく学習権をもっていることを前提に、つぎの**5つの原則(ACCRR)**を参考にして進めます。ここで目指しているのは、仲よしグループによるグループ学習ではなく、それぞれが担当するチームでの役割をよく認識して、各人が自分の責任を果たすことを前提として進められる情報社会での協調学習です。このようなチーム学習を実現するための基本的なルールを習得することです。

課題 2-1 以下にあげられているチーム学習の規範(約束事)を参考にして、自分たちのチームのロゴを作ろう。下の規範(自律, 協働, 貢献, 責任, 敬意)の欄に1部修正して別の言葉を当てはめてもいいですし、3つくらいの規範を考えて新しく自分たちのロゴデザインを作っても構いません。来週までに個人で考えてくること。(来週チームの案をまとめます)

1. 自律(Autonomy)

自分で学習計画を立てたり、学習成果を評価したりするなど、学習することについて自分で責任をもつこと。これは社会人が仕事をするときの基本的な能力です。日常生活の中で自分の関心のある情報にたえず関心をもち、図書館やコンピュータに準備された学習資料を積極的に活用しよう。



2. 協働(Collaboration)

学習するとき自分ひとりでは広がりも深みもなく、学んだことを実感することもできません。自分の学んだことがチームとして、あるいは社会の中で活用されて始めてその意義が見出されます。自分ひとりだけでなく、お互いに協力しあって学習することが効果的です。これまでの勉強は他人よりも優れることが目標でしたが、ここでは共に学び共に働くことが大切であり、ネットワーク社会における基本的な能力です。

3. 貢献(Contribution)

これまでの学習では、自己修養を重視してきました。自分の教養を高めることが人間としての成長であると考えられてきたのです。そのような教養も大切ですが、これからの情報社会あるいは変動社会では、社会が健全な方向で発展すること、社会の問題を解決するために貢献することが大切です。したがって、他人が学習することを積極的に支援したり、協力したりしましょう。チームで協働して開発したり制作したりしますが、チームのために貢献することが自分の能力開発につながります。

4. 責任(Responsibility)

学習は相互に関連しあって進行しますから、自分が分担していることには責任をもって対応することが大切です。ひとりの無責任がチーム全体に迷惑を及ぼし、学習体制を破壊することもあります。遅刻しないこと、分担したことは責任をもって実行すること、欠席するときは必ず他のメンバーに連絡すること。これらは自立した社会人としての最低限のマナーです。

5. 尊敬(Respect)

チームで学習するときは、他の人のさまざまな人権にもかかわってきます。他人の著作権、プライバシーなどはもちろんのこと、自分の学習は他の人のさまざまな協力や貢献に支えられているので、他の学習者に尊敬の気持ちをもつことが大切です。

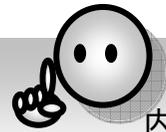
克己心(Self-control)

以上の5つの規範を守ることはそれほどやさしいことではありません。自分で計画を立てていても、今夜は眠いから明日の朝にしようとか、友達と電話で話しをしたいから後回しにしようとか、どうもあの人は気が合わないから協力するのに気が進まないとか、自分が自分に課した目標をついつい先延ばしにしたり変更したりしがちです。このような弱い自分に打ち克つことが大切です。スポーツ選手は克己心によって成長しているのです。

このページは白紙です

教育実践力の習得

教育技術の知識と実力



内容説明

他人に教えられるよりも、自ら学習することが大切

教育についての知識があるだけでは、教師として求められる力量として不十分です。自分から積極的に問題解決に挑む態度と能力が期待されているのです。このような能力を教育実践力と呼んでおきましょう。教育実践力は他人から教えられるものではなく、自分から積極的に学習しなければ習得できません。他人に教えることが教師の職務であると考えがちですが、それよりも大切なことは、次の表にも示されているような教育実践力を体得するために、自分から積極的に学習することです。この講座ではこのような実践力の基礎となる能力を学習することを目指しています。

| | |
|-------|--|
| 教育実践力 | 達成指向性，積極性，他者理解力，説得力・影響力，チームワーク力，情報収集力，分析的思考力，概念的思考力，自己コントロール，自信，状況認識力，状況適応力，コミュニケーション力，計画力，自己認識力 |
| 学習活動 | 受容する，共感する，観察する，記録する，分析する，調査する，解釈する，総合化する，構想する，予測する，創造する，モデル化する，命題化する，報告する，広報するなど |
| テーマ | 理想的な仮想の学校を構想し，学校を組織として検討して，多様な学習者を迎えたとき学習指導法を考案してみよう。 |

以上のような教育実践力はどのように体得されるのでしょうか。従来の勉強のように本を読んで理解・記憶することが重要なわけではありません。自分で発想し、自分で開発し、自分でその有効性を実際に示し、他人を説得できる論理を展開し、実際に行動できるような能力です。教育実践力は一般に実力ともいわれているもので、その人の行動を見るだけでは体得できず、どのような状況のときにどのように行動するのかという判断を体験することが大切です。したがってその能力は実践することによってしか体得することはできません。また、厳しい自己の反省と創造的な工夫によってのみ体得できるものです。

教育を理念の視点から批判することはやさしいことです。誰もが教育の評論をすることができます。それはちょうど誰でもが野球やサッカーのサポーターになれるのと同じです。しかし、プロの野球選手やサッカー選手になるためには厳しいトレーニングが必要です。それと同じようにプロの教師になるためには厳しい修業が求められます。現在の教員免許ではあまりにも基礎的知識に偏っているので、複雑な問題に対処することができず、およそプロとしての職務を行うためには十分ではありません。運転免許状のようなものです。それを取得したからといって運転が上手になるのではなく、実践的に運転しなければ実力が向上しないのと同じです。

物事には5つの段階があります。

学校には教育的価値を実現することが期待されています。その価値観は教育する側の理念だけでなく、学習する側に受け入れられるものでなければなりません。「すべきこと」からスタートして、「できたこと」と「できなかったこと」に終わる一連の活動が必要です。このときに「できたこと」から学ぶのはなかなか難しいですが、「できなかったこと」から学ぶことは改善の手がかりが得やすいです。できなかったことの原因を究明することによって再び同じ失敗をしないようにすることができるからです。

| | |
|---------------|---------------|
| すべきこと | 教えるべきこと |
| できそうなこと | 教えられそうなこと |
| やったこと | 教えたこと |
| できたこと | 学んだこと |
| できなかったことと原因究明 | 学ばなかったことと原因究明 |

経験を重視するような専門分野では、失敗することがしばしばあり、その失敗から何を学ぶかが重要なのです。航空工学は経験学ですから、飛行機は墜落してはじめて明らかになる原因がまだ多いので、墜落したときはすぐに原因究明委員会が結成されます。造船技術も経験学ですから、船も沈むということを経験して初めて明らかになる原因が存在するのです。どの専門分野でもプロは上記の5つのすべての段階に精通することが求められています。

教育においては、「すべきこと」はよく論じられるのですが、実際に実践して失敗したときに、その失敗したことの原因を究明するという研究方法がまだ十分に確立していません。アクションリサーチという方法では、自分で実施してみて、その結果から原因を究明しながら進めるという方法がとられています。教育での研究発表はそのほとんどが成功した事例になっていますが、そのために失敗したときの原因究明の技術が発達していません。その結果、同じあやまちを自分でも繰り返す、さらにあちらこちらで繰り返しているのが現状です。講座では失敗したことを恐れずに公表し、それを改善するための教育実践力を身につけよう。

われわれが教室で観察できるのは、学習している活動あるいは教えている活動です。しかし教育での失敗の原因を追究するためには、このように外部から観察できる活動だけでは不十分で、それらの活動の背後にある学習者の知識や感情を推測する必要があります。そのためには高度の判断力が大切であり、その判断力は実践を通してのみ体得することができるのです。この講座ではそのような実践はできませんが、自分たちでさまざまな学習活動を経験することによって、高度の能力を体得することを目指した基礎学習として取り組んで下さい。

教育実践力を身につけよう 考えよう

ID 番号() チーム番号() 氏名()

教育実践力の内容

これからの教師には、教科についての知識だけでなく、教育において当面する問題を解決するなどの実践力をもつことが望まれています。そこでこの教育実践力をつぎのように整理しました。

| | |
|-------|--|
| 教育実践力 | 達成指向性, 積極性, 他者理解力, 説得力・影響力, チームワーク力, 情報収集力, 分析的思考力, 概念的思考力, 自己コントロール, 自信, 状況認識力, 状況適応力, コミュニケーション力, 計画力, 自己認識力 |
| 学習活動 | 受容する, 共感する, 観察する, 記録する, 分析する, 調査する, 解釈する, 総合化する, 構想する, 予測する, 創造する, モデル化する, 命題化する, 報告する, 広報するなど |
| テーマ | 理想的な仮想の学校を構想し, 学校を組織として検討して, 多様な学習者を迎えたとき学習指導法を考案してみよう。 |

現在のあなたの教育実践力を評価し、今後の努力目標を明確にしよう。つぎの評価点を書き込んでみよう。これは他の人に報告することを目的とするのではなく、学習を進める上での自分の教育実践力の確認だと考えてください。

| | 私の教育実践力 | 現在の状態 | 開発したい |
|----|-------------------------|-------|-------|
| 1 | 何事でも最後まで達成しようとする | | |
| 2 | 何事にも積極的に取り組める | | |
| 3 | 他の人を理解するように努めている | | |
| 4 | 自分のことをできるだけ冷静に認識できる | | |
| 5 | 他の人を説得したり影響を与えるように努めている | | |
| 6 | チームワークを尊重しチームのために貢献できる | | |
| 7 | 情報を収集することが得意である | | |
| 8 | 物事を分析的に考えることができる | | |
| 9 | 物事を概念的あるいは抽象的に考えられる | | |
| 10 | 自分をコントロールして冷静に振舞える | | |
| 11 | 何事にも自信をもって取り組める | | |
| 12 | まわりの状況を冷静に認識することができる | | |
| 13 | まわりの状況に適応することができる | | |
| 14 | 他人とコミュニケーションをとることが苦痛でない | | |
| 15 | 物事を計画的に進める方である | | |

4 : はいそうです 3 : ややそうです 2 : ややいいえ 1 : いいえ

このページは白紙です

3 週

チームの規範を作成しよう

今週の目標：

- ・ 学習管理システムの使い方を知る
- ・ チームの規範を作成する
- ・ 教育評価の視点を考える(個人課題)
- ・ 学校教育の問題点を考える

講義

(1) 学習管理システムの使い方を知る

>> 02-3-学習管理システムの使い方

この講座は週に1回しかありません。しかし、講義時間外に学ぶためのスケジュールが他の人と一致している必要はないのです。学習管理システムの掲示板や教材ライブラリーは、そうした状況の中での知識創造を支援してくれます。利用方法のルールを決めて、上手に利用しましょう。

演習(2) チームの規範を作成する

>> 02-6-チームの規範を考えよう 03-1-チームの規範をつくろう

先週の個人向けにだされていた宿題「02-6-チームの規範を考える」を他のメンバーに公表し、共通する部分や特徴的なものを整理してチームの規範ロゴを完成させましょう。

提出

「チームの規範をつくろう」 チームで1枚

演習(3) 教育を見る視点を評価する

>> 03-2-授業を設計する 03-3-「初めに学校ありき」と「初めに子どもありき」

03-4-教育を見る視点を評価する

どのような視点から教育を捉え、チームで構想する理想の学校に反映させるのかを決めるために学習します。それぞれの視点の長所や短所について考えましょう。

次週までに

「教育を見る視点を評価する」技術係が Word ファイルを
学習管理システムのレポート提出にアップする

計画管理・技術・記録整理の出番!! 仕事の例

計画管理：誰がいつどこまでやるかの計画案を考える

記録整理：それぞれの課題をまとめる

技術：Word ファイルの体裁を整え、代表で学習管理システムに提出 など

(4) 学校教育の問題点を考える

>> 03-4-学校の課題(個人)

演習(3)で学んだ教育を見る視点を踏まえながら、学校が実際にどのような課題に取り組んでいるかをみていきましょう。文献やインターネットで情報を集める必要がある2つめの項目は来週までに各自で準備をしておき、来週チームの中で発表しましょう。

今後のスケジュール

(学習の見直しをもつためのもので、あくまでも予定です)

3 週目 チームの規範を作成する (本時の講義)

チーム提出: 学習管理システムに「教育を見る視点を評価する」を提出

個人課題: 「学校教育の課題(個人)」

4 週目 他チームがまとめた「教育を見る視点の評価」を参照しながら、自分達のチームで学校教育の課題をまとめて理想の学校の構想の概略を決める

5 週目 ポスターセッション(第1回チーム発表)の準備 各チーム計画を立てて動く

6 週目 ポスターセッション (教室の壁などを利用してチームごとに発表する)

7 週目 ポスターセッションの反省、構想の修正、チーム学習を振り返る、最終レポートのプロットを考える

個人課題: 構想した学校のまとめ(A4で1~2枚=中間レポート)を学習管理システムに提出

8 週目 チーム内で中間レポートの評価 チーム内で構想した学校の認識のズレを確認

9 週目 メインテーマ「多様な学習者の学力を向上させる」(対象教科: 算数と国語)に対して、自分ならどのように取り組むかのサブテーマを各自が考える

個人課題: サブテーマに即した情報を集めて A4 で 1 ~ 2 枚にまとめる

10 週目 チーム内でそれぞれの各自のサブテーマとその論理的な説得性を検討し、代表案を選出する。他のチームへの発表準備

11 週目 第2回チーム発表

12 週目 チーム発表の反省 チーム学習を振り返る、レポート執筆のヒント

冬休み

13 週目 レポート執筆 質問

14 週目 最終レポートの提出 (学習管理システムに個人別で提出)

最終レポートの構成

ワープロソフトにて
A4(1200字設定)10枚以上
(図表の挿入可)

1章: チームで構想した学校

2章: メインテーマを解決するために各自が考えた説得力ある教育方法

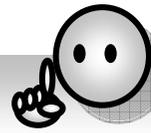
3章: チーム学習について

4章: この講義の感想

自己評価票・公開同意書

このページは白紙です

授業を設計する



内容説明

授業を設計する

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。

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。

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生しながら学んでいるのです。子どもは自分の身の回りからも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。

設計において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。

設計するとき最初の出発点になるのは、イメージ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イメージを描いているのでしょうか。

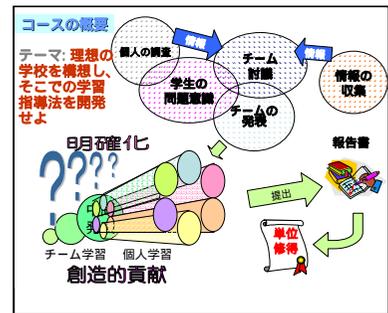
- ・子どもの実態重視か学校組織の重視か
- ・教科内容重視か学習活動重視か

03-3『『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。具象的なイメージはスタートでは参考になりますが、修正しにくいという欠点があります。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」を設計するにあたって作成した図は右のようなもので、開発する過程で幾度も修正しています。



教育装置の重視から意味共有あるいは意味創生へ

少子社会では、保護者も子どもの教育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らないのです。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の子どもの学力は高いが学習意欲がきわめて低いのが実態ですが、これまで教育行政は教育装置の整備を重視してきましたが、その一方で授業者が意味共有や意味創生に十分配慮していない現状です。

「初めに学校ありき」と「初めに子どもありき」 内容説明

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年に太政官符を發布して学制を整備しましたが、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。

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がる)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。しかし、世界にも誇れる日本の学校がいま転換期にさしかかっています。 [「教育の方法と技術」第3章 56-61 ページ 参照](#)

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、さらに第二次世界大戦後でも多くすぐれた教育思想や教育実践が行われてきました。現在でもいたるところで優れた教育実践が行なわれています。子ども中心の教育は子どもがしたいようにさせるのではなく、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。

教科書「教育の方法と技術」1章1-29ページ 参照

自由課題

この授業が進む過程で自分の興味関心と時間の余裕をみて、つぎの事項について調べてみよう。その結果をまとめて、自分のチーム名と氏名とファイル名(例：A1-氏名-ファイル名)をつけて教材創庫に掲載しなさい。そうすれば他の人もその知識を活用することができます。

「教育の方法と技術」の第1章にでてくるさまざまな教育思想家の子ども観あるいは教育観について賛同できる考え方と反対の考え方とをとりあげてみよう

自分で読んだ教育あるいは学校に関する書物で他の人に薦めたいものはなんですか

その他、これまでに教育の思想、子どもについての考え方、優れた教育実践をした人の伝記を調べてみよう。

チームメンバーと議論してみよう

学習管理システムの掲示板に自分の意見を自由に書き込んでみよう。また、他の人が書き込んだものに応答してみよう。なお、掲示板がうまく機能するためにはつぎのようなことが大切です。

他人の意見を批判しても非難しないこと。(批判と非難はどう違うか)

自分に関係のある意見や質問にはできるだけ誠意をもって応答すること。

コメントについては感謝の気持ちを忘れないこと。

批判すれども非難せず

われわれは欧米の人達と比較すると議論することが不得意であるといわれています。その原因は、批判することと非難することとがはっきりと区別されていないことにあると考えられます。批判するということは、議論しているときの問題に対して、お互いの考え方が合理的で適切であるかどうかを吟味していく過程であって、議論している人の人格とはまったく関係ありません。問題を論理的に吟味し検討するというのが議論ですから、議論を展開していくときに主張が論理的であることが前提になります。そのために相手の主張の非論理的なところを批判しても、相手の人格を否定してはなりません。あくまでも主張が論理的に展開されているかどうかの問題になります。非難と批判は辞書ではどのように説明されているでしょうか。広辞苑ではつぎのように説明されています。

非難：欠点・過失などを責めとがめること。非として難ずること。

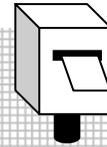
批判： 批評し、判定すること。

人物・行為・判断・学説・作品などの価値・能力・正当性・妥当性などを評価・検討すること。否定的内容をもつものをいう場合が多い。

事物を分析してその各々の意味・価値を認め、全体の意味との関係を明らかにし、その存在の論理的基礎を明らかにすること。

とくにわれわれが共通する問題を吟味しているときは、批判の の意味が重要です。批判というのは「物事の論理的基礎」をお互いの議論を通じて明らかにしていく過程であるといえるでしょう。

教育を見る視点を評価する



提出

さまざまな情報と異なる意見

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。しかし、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これまでの学校教育が期待してきた子ども像と、子どもや教師さらには保護者の期待する子ども像との共通基盤があまりにももろいものになっています。そこで教科書「教育の方法と技術」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節までの内容を分担して読んでつぎの課題に取り組み、学習成果を Word ファイルに編集して提出しなさい。そのときに、

Word ファイル名にチーム名をつけて、代表として技術係が学習管理システムの「レポート」に提出しなさい。

Word の編集フォーム例

チーム番号() メンバー()

教育をみる視点の課題1 >> 「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。

子ども中心主義とは

教師中心主義とは

子ども中心主義の長所と短所

教師中心主義の長所と短所

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

課題2 >> 資料「授業を設計する」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。

教育装置(学校、教室などの外的要因なもの)の視点から教育を充実する

問 このような視点にはどのような利点と欠点があるか

意味の共有(指導者と学習者が「なぜ学ぶのか」を共有する)や意味の創生(主体的に「なぜ学ぶのか」を発見する)の視点から教育を充実する

問 意味(なぜ学ぶのか)重視の視点にはどのような利点と欠点があるか

と 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

このページは白紙です

このページは白紙です

4 週

学校教育の課題

今週の目標：

- ・学校を組織とみなしたとき、そこでの学習する意味について考える
- ・学校が当面している課題を考え、理想の学校を構想する準備をする
- ・自分たちの経験と調べたことを利用して学校の簡単な構想案をたてる

講義 (1) 学校もまた学習する組織

>>04-1-学校は学習する組織

学校は一人ひとりの教師がばらばらで行っているものではなく、組織として行っています。その組織が円滑に運営されるためには構造をもっていることが必要です。組織運営のために描かれる組織図と、そこで働いている人の意識はかならずしも同じものではありません。学校が外部の変化にも柔軟に対応できるためには、学習する組織として捉えることが大切です。ピラミッド型、逆ピラミッド型、フラット型、ネットワーク型などの組織を理解して、どのような組織が適切かを考えてみよう。

演習 (2) 学校教育の課題を考える・調べる

>>03-5-学校の課題(個人) 04-2-学校の課題(チーム) 文部科学省 HP 資料

1 週間かけて考えた「教育を見る視点を評価する」で得たことを活かしながら、自分が経験してきた学校教育と、これからの教育にとってどのような課題があるかを考えてみよう。そのような視点からホームページで母校やさまざまな学校を訪問したり、教育委員会や文部科学省のホームページを訪問したりしよう。

まず個人で考えて、考えたことをメンバーに発表し合い、チームで整理してください。

演習 (3) 理想の学校を簡単に構想してみる

>>04-3-どのような学校を構想しますか

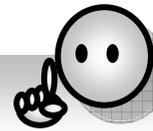
もし自分がもう一度小学校の生活をするとしたら、あるいは将来自分が結婚して子どもができたとき、その子どもを入学させたい学校をイメージしながら個人で構想してみよう。

次回持参してください

次回は模造紙で発表する準備をします。模造紙と付箋紙を各チーム1枚ずつこちらでご用意します。模造紙を装飾したいチームは、色ペンなどを分担してご用意ください。

このページは白紙です

学校は学習する組織

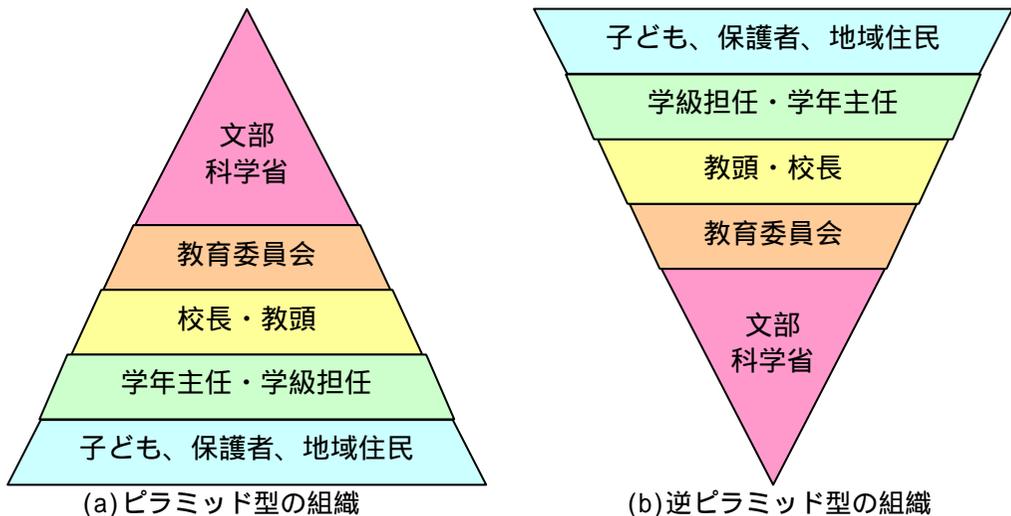


内容説明

学校は子どもだけでなく、教師、管理者、校務員、教育委員会、保護者など、さまざまな人の集まりとして組織されています。そのような組織を運用するにあたって組織をどのような構造として意識するかが重要です。そこでもっとも典型的なピラミッド型、フラット型、ネットワーク型の組織について、人々はどのように学習するかを簡単にみてみよう。

ピラミッド型と逆ピラミッド型

従来の上意下達型の組織、つまり中央集権的な組織がピラミッド型であり、ボトムアップ方式がとられているのが逆ピラミッド型の構造です。



組織に参加している人が上記(a)のような意識をもって組織を運営したり参加したりしているとき、これをピラミッド型と呼んでいます。現実にはこのような組織は存在しないのですが、なかにはこのような意識をもって行動している人もいます。ピラミッド型の意識をもってると、お互いに学習するということは少なく、上に位置している人が下に位置している人に指示するというイメージで行動します。一方、下に位置すると意識している人は、上からの指示を待つ気持ちが強いので、自分から積極的に動こうとはしません。とくにわが国では、学校教育の整備が国家主導で進められてきた歴史的な経緯もあって、ピラミッド型の組織の意識はいまなお根強く残っています。指示待ち教師も多いのです。

安定した社会ではピラミッド型の組織が効率的だったのですが、このような組織観では、外部の変化に対応することができず、組織としてもうまく機能しないことが多いです。このような組織を改革するために現在では規制緩和が叫ばれ、学校が積極的に教育委員会に提案すること、さらには保護者や地域住民が学校教育に積極的に参加することなど、トップダウンでのピラミッド型の組織観を改革する試みがなされています。

もう一つの組織として(b)逆ピラミッド型が提案されています。教育委員会が教員のさまざまな活動を支援し、文部科学省が教育委員会の意向を尊重してその提案を歓迎するといった試みもあります。逆ピラミッド型は、一見、民主的である印象を受けますが、組織としての意思決定に長い期間を要すること、責任体制が不明確になるという欠点もあります。

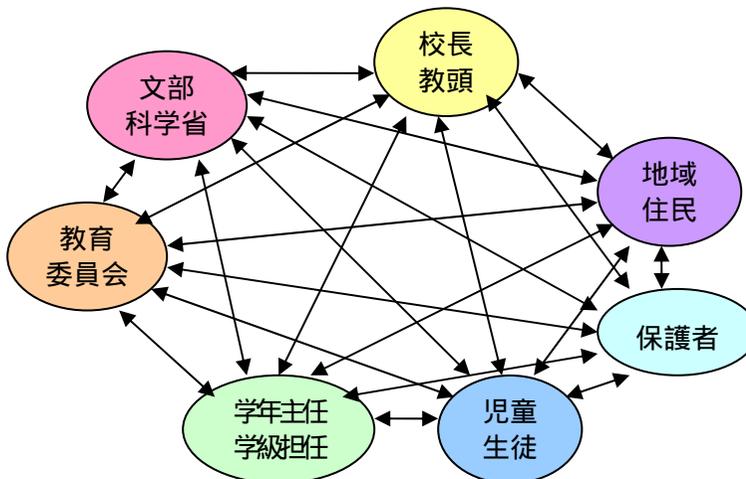
フラット型

最近の組織では、上下関係をできるだけなくして、それぞれの組織が独自の役割や機能を果たしながら、お互いに平等な関係で協力することが目指されています。この場合に、それぞれの組織である役所、学校、家庭などが組織の単位になり、その組織内ではメンバーが平等な立場になり、また組織間の関連も対等であると考えられているのですが、現実には組織間の壁があり、他の組織に干渉したり介入したりすることを避けようとして、かえって縦割り組織となって意志疎通が困難になることもあります。したがって、組織間の連絡が重要になるので会議の回数が多くなったり、手続きが煩雑になったりすることがあります。これはつぎのネットワーク型に移行する過渡的なものと考えべきでしょう。



ネットワーク型

インターネットやイントラネットの普及にともなって、組織が大きく変化しようとしています。これまではたとえば文部科学省の政策や、教育委員会の方針はピラミッド型のトップダウンで伝達されていたのに対して、インターネットの普及によって保護者はもちろん一般市民でも情報を得ることができるようになりました。学校教育の関係が組織と組織の関係から、組織と個人、個人と個人の関係が重要になってきています。



このネットワーク型では、これまでもっとも離れていると考えられていた児童・生徒が直接文部科学省のホームページにアクセスして情報を得ることもできます。文部科学省も子どものためのホームページを設けるなどしてネットワーク化が急速に進展しています。学びの共同体はこのようなネットワーク型の組織として実現しようとしていますし、学校を学習する組織と考えて、命令と服従あるいは不服従という関係に代わってすべての人が説得と納得あるいは批判という合意の形成に関与することが期待されています。このような組織では、すべての人が自分の機能について責任を負わなければなりません。

どのような学校を構想しますか(チーム)



チーム() 記入者氏名() 記入日: 月 日

「学校教育の課題(チーム)」の(2)では、チームで構想する学校が、どのような問題を解決するものなのかを決めました。では、それを解決するためには具体的にどのような条件が必要でしょうか。以下の項目にしたがって考えてみましょう(項目は増やしていても構いません)。スペースが十分でないときは他の用紙に書いても構いません。

学校名 ()

校種(小学校、中高一貫校など) ()

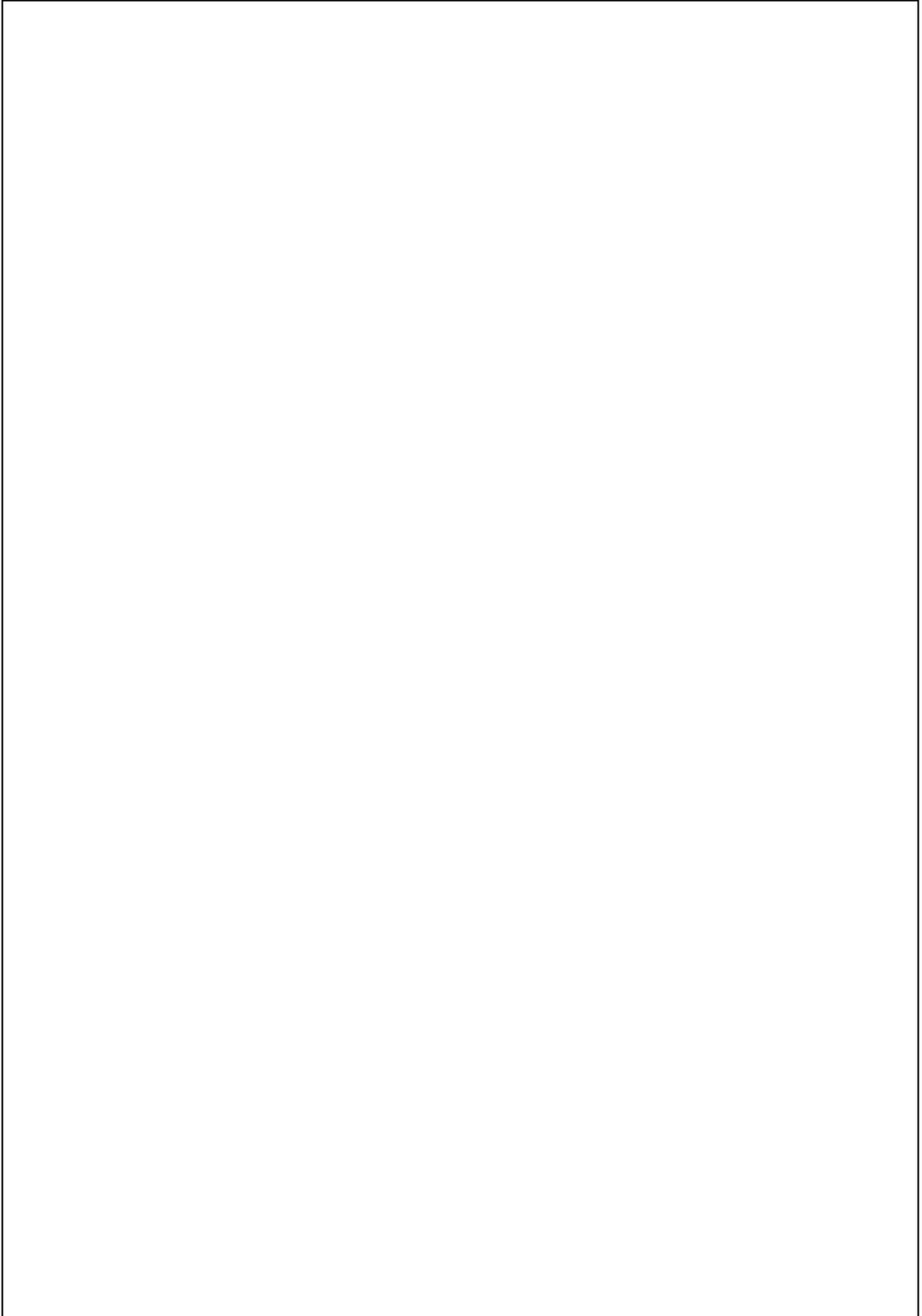
主に取り組む学校教育の問題解決のテーマ

上記の問題を解決するために、あなたの学校にどのような特色を持たせますか?

学校の規模(児童生徒数・教員数・クラス数など)

その他()

概要(イメージ)



5 週

ポスターセッションの準備をしよう

今週の目標：

- ・ 発想法を利用して、チームで構想する理想の学校がどのようなものであるかの共通理解を図る。
- ・ チームで構想した理想の学校を他のチームがわかるようにまとめる。

演習 (1) 発想法を利用して学校を構想しよう

>> 05-1-発想法を知ろう

模造紙と付箋紙を使ってアイデアを発想しながら、「構想する学校の最初の案(チーム)」を完成させよう。他のチームに発表する前に、まずチーム内で共通理解を図ることが重要です。

演習 (2) チームで構想した学校を発表できるようにまとめよう

チームで「理想の学校」を構想した内容を、今度は他のチームに分かるように意識して表現してみましょう。その時に、例えば、他のチームを学校の入学案内を聞きに来た保護者集団であるとみなすとよいでしょう。どのように模造紙に表現すれば、そして口頭で説明すれば、より多くの保護者を納得させられるかを考えましょう。

演習 (3) 各発表ブースの代表者で発表前の打ち合わせをしよう

発表はブースに分かれて行います。これはチーム番号に準拠しています。例えば A1 チームなら A ブース、B1 チームなら B ブースでというように、チーム名のアルファベット部分で分けています。それぞれの発表を時間をかけて聞きたいものですが、時間が限られています。ひとつのチームが長い時間を費やして発表していると、他のチームの発表時間がなくなってしまいますので、効率よく発表を進めるために発表要領の打ち合わせをしておきましょう。

打ち合わせ内容例：各チーム発表時間、順番、司会役・タイムキーパー役の設定、など

大まかな発表の流れ

詳細は裏面に記載しております

スタンバイ(模造紙の設定など) プレゼンテーション(発表) 質疑・応答
評価シートの記入(他のチームがプレゼンテーションを評価する) 評価シートの回収

今後のスケジュール

5 週目 ポスターセッション(第 1 回チーム発表)の準備 各チーム計画を立てて動く

6 週目 ポスターセッション

7 週目 ポスターセッションの反省、構想の修正、チーム学習を振り返る、最終レポートのプロットを考える

個人課題：構想した学校のまとめ(A4 で 1-2 枚 = 中間レポート)を学習管理システムに提出

来週の予定

10分

全体の説明(ポスターセッションの意義・注意点)

5分

発表スタンバイ、発表時間・司会役・タイムキーパー役などの確認

全 60分

発表時間(1ブースに4チーム) 全 15分

発表 10分

質疑応答 5分

注意: メモをとったり、発表を評価しながら聞きましょう。

司会役 (前半:) (後半:)

「では チームの発表をお願いします」

「ただいまの発表に対してご質問ご意見などお願いします」

「 チームのみなさんありがとうございました。では次の チームさん準備をお願いします」
など

タイムキーパー役 (前半:) (後半:)

分(ブースで打ち合わせる)になったら声をかけるかジェスチャーなどで知らせる

10分になったら再び声をかけるかジェスチャーなどで知らせる

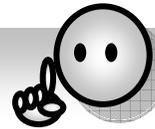
15分になったら再び声をかけるかジェスチャーなどで知らせる など

各役割で2名ずつ必要なのは、前半と後半で担当を交代するためです。各役割を前半の発表チームから1名、後半の発表チームから1名ずつ選んでください。これで自分が発表するときに、自分で司会やタイムキーパーを担うといったことは防げます

15分

評価シートの交換 チームで反省 後片付け

発想法を知ろう



内容説明

行き詰った状態になっているとき、「自分たちがしなければならないことは何なのか、何がしたいのか」などを整理すると、新たな道が開かれることがしばしばあります。これまでに知っていることを整理することによって新しい解決を発見することを「発想法」といいます。特にチームで発想法を利用すると、問題解決に役立つだけでなくチームワークを強めるのにも効果があります。代表的な2つの発想法を紹介しますので、チームで「理想の学校」を構想するとき、また個人でレポートや論文を書くときなどに利用してみてください。

ブレインストーミング

数人が集まって、「するにはどうしたらよいのか」といったような、焦点化されたテーマについて思いつくままのアイデアを出し合い、それらの中から有効な解決策を見出す、「**質より量(量から質を生み出す)**」をモットーとした発想法。ルールとして、

**出されたアイデアに対して一切批判をしてはならない、
既成概念にとらわれない自由奔放なアイデアを多く集める
連想的なアイデアを歓迎する**

などがあげられる。1938年、当時アメリカの広告代理店 BBDO 社の副社長であったアレックス・F・オズボーン氏が考案した。

ブレインストーミングについての詳しい情報

<http://naruzo.cside1.com/kouza/kouza.php?id=c0205> 「なるぞ 情報処理技術者」
(2004年10月アクセス)

KJ法

東京工業大学名誉教授、川喜田二郎氏(イニシャル K.J)が生み出した発想法。カード型の紙片に思いつく限りの単語を記入して、関係のある言葉をまとめたり並べ替えたりしながら、それらの言葉のまとまりが意味するものを見出す。

KJ法についての詳しい情報

<http://nokai.ab-garden.ehdo.go.jp/giho/43.html>
「生涯職業能力開発促進センター」 (2004年10月アクセス)

この授業では、ブレインストーミングとKJ法とを応用してチーム作業を進めます。

進め方

以下のようにメンバーを構成する

- ・ 司会 1名
- ・ ブレイン・ストーマー(アイデアを出す人) その他のメンバー

模造紙を床に広げるか壁などに貼り、思いついたアイデアを付箋紙(貼ってはがせるメモ)に書いて模造紙に貼っていきます。発想が終わったら、司会が中心となってチーム全員で相談しながらアイデアを分類整理します。

問題の把握

↓
できるだけ焦点化したテーマを決める。ここでは「理想の学校を創るには何が
必要か」

発想(ブレインストーミング)

↓
テーマについて思いつくままの情報を付箋紙に記入する。

アイデアの分類・結合・改善

↓
付箋紙を意味のまとまりごとにグループ分けする(クリップなどでまとめる)。それらのグループに名前を付ける(これを「ラベリング」という)。

アイデア・グループの関連付け

↓
「目的と手段」「原因と結果」などのような関係ごとに付箋紙のグループを配置する。配置が決まれば、付箋紙のまとまりを解いて並べる。

それを図解し、文章化してみる。

図解 : 矢印や や などの図形を記入しながらカードを関連付ける。

文章化 : 図解をもとにして文章で表現していく。

↓
発表できるように模造紙を裏返してマジックなどでわかりやすく仕上げる

その他の発想法

ブレインストーミングや KJ 法以外にもたくさんの発想法があります。ここでは詳しく解説しませんが、さまざまな発想法を紹介しているサイトをいくつかあげておきます。

(以下全て 2004 年 10 月アクセス)

- ・ ゴードン法、全脳思考、アルファベットシステム など
<http://www.1st-navi.com/hasouhou.shtm> 「発想法」
- ・ オズボーンのチェックリスト、モーフォロジカル分析(形態素分析)
<http://www.mpara.com/hasso.htm> 「マーケティング発想法」
- ・ マトリックス法、希望点列挙法
<http://bizdo.jp/factory/manners/k3/TK3-01.htm> 「初級者アイデア発想法」

6 週

他のチームに構想を伝えよう

今週の目標：

- ・ チームで構想した理想の学校を他のチームに納得してもらえるように発表する。
- ・ 他のチームの発表内容から学べる部分を見つける。

演習 (1) 各発表ブースの代表者で発表前の打ち合わせをしよう

発表はブースに分かれて行います。ブースの分け方はチーム番号に準拠しています。例えば A1 チームなら A ブース、B1 チームなら B ブースでというように、チーム名のアルファベット部分で分けています。ひとつのチームが長い時間を費やして発表していると、他のチームの発表時間がなくなってしまいますので、平等に発表を進めるために発表の要領を打ち合わせておきましょう。

打ち合わせ内容例：各チーム発表時間、順番、司会役・タイムキーパー役の設定、など
発表要領は裏面をよく読むこと

演習 (2) 構想した学校を他のチームに伝えよう

これまでにチームで構想してきた学校を他のチームに評価してもらいましょう。他の人たちは自分のチームの発表を熱心に聞いてくれるので、自分たちも心を込めて他のチームの発表に耳を傾け、評価しましょう。

注意!!

- ・ 聞きながら「評価シート」にコメントを記入します。評価シートはすべてのチームの発表がすんでから一斉に交換します。
- ・ とにかく時間を守ること。タイムキーパーは忘れずに時間を知らせるようにしましょう。

演習宿題 (3) ポスターセッションの反省とチーム学習の評価

他のチームからももらった評価シートを参考にして、チーム発表の評価をします。また、これまで一人ひとりのメンバーがどのようにチームの中で学習してきたのかを振り返って、後半のチーム学習に活かしましょう。

次回までに

- 06-1 チーム発表の評価(チーム) チームでまとめておく
06-2 チーム学習の評価(個人)を記入してくる

今後のスケジュール

6 週目 ポスターセッション

7 週目 ポスターセッションの反省、構想の修正、チーム学習を振り返る、中間レポートのプロットを考える

個人課題：構想した学校のまとめ(A4で1~2枚=中間レポート)を学習管理システムに提出

8 週目 チーム内で中間レポートの評価 チーム内で構想した学校の認識のズレを確認

今週の授業の流れ

10分

全体の説明(ポスターセッションの注意点)

10分

発表スタンバイ 模造紙を壁に貼る
司会者・タイムキーパー役をそれぞれ2名ずつ(前半担当者・後半担当者)選出
発表時間・司会役・タイムキーパー役などの確認

全 60分

発表時間(1ブース4チーム) 全 15分

発表 10分

質疑応答 5分

注意: メモをとったり、発表を評価しながら聞きましょう。

司会役 (前半:) (後半:)

「では チームの発表をお願いします」

「ただいまの発表に対してご質問ご意見などお願いします」

「 チームのみなさんありがとうございました。では次の チームさん準備をお願いします」
など

タイムキーパー役 (前半:) (後半:)

分(ブースで打ち合わせる)になったら声をかけるかジェスチャーなどで知らせる

10分になったら再び声をかけるかジェスチャーなどで知らせる

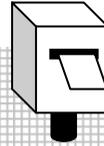
15分になったら再び声をかけるかジェスチャーなどで知らせる など

各役割で2名ずつ必要なのは、前半と後半で担当を交代するためです。各役割を前半の発表チームから1名、後半の発表チームから1名ずつ選んでください。これで自分が発表するときに、自分で司会やタイムキーパーを担うといったことは防げます

10分

評価シートの交換 チームで反省 後片付け

チーム発表の評価(チーム)



次週提出
シート

チーム番号() 記入者()

発表はうまくいきましたか。評価シートを参考にしながら、自分たちのチーム発表について「プレゼンテーション」と「内容」の2つの視点から評価しましょう。

プレゼンテーション

回収した評価シートの点数を表にまとめましょう。

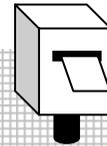
| | 「4」の票数 | 「3」の票数 | 「2」の票数 | 「1」の票数 |
|--------------------|--------|--------|--------|--------|
| 話し言葉は適切であったか | | | | |
| 声の大きさ・速さなど | | | | |
| 身振り・手振りなど | | | | |
| 発表で使用した準備物について | | | | |
| わかりやすく有益だと感じてもらえたか | | | | |
| 興味深く聞いてもらえたかどうか | | | | |
| 同じことを他の人に説明してもらえるか | | | | |

以上のことからプレゼンテーションの改善点として挙げられることはありますか。

内容

学校説明で納得してもらえた点

チーム学習の評価(個人)



次週提出
シート

チーム番号() 氏名()

A これまでのチーム学習で、メンバー間でお互いに連絡するためにどのような方法をとりましたか。

- 主として学習管理システムのチーム掲示板を利用した
- 主としてチームでつくったメーリングリストを使った
- 掲示板とメーリングリストとを併用した
- お互いに連絡先を交換して直接連絡をとりあった
- とくに連絡は取らなかった

B 連絡にはどのような機器(ケータイとパソコン)を使用しましたか

- ケータイだけを利用した
- 主としてケータイを使い、一部はパソコンを利用した
- 主としてパソコンを利用し一部はケータイを利用した
- パソコンだけを使った
- その他、具体的には()
パソコンを使用したと答えた人に伺います。主にどこで利用されましたか ()

C あなたのチーム学習の参加状況について教えてください。

チーム学習で、あなたが担当したのはつぎのどの役割ですか。 ()
司会 技術 記録整理 計画管理 その他()

あなたはその役割の担当者としてチームに貢献できましたか。

- 自分が担った役割の意義を理解し、よく貢献できた
- 自分が担った役割の意義は理解していたが、あまり貢献できなかった
- 自分が担った役割の意義はあまり理解できなかったが、自分で判断してよく貢献した
- 自分が担った役割の意義が理解できなかったため、あまり貢献できなかった
- 自分が担った役割の意義が理解できなかったし、貢献するつもりもなかった

チームの中で役割を担って学習してきたことを振り返って、不満に感じたこと、満足したこと、他のメンバーに感謝したいこと、謝罪したいことなど自由に記述してください。

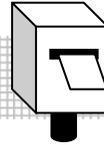
D チームで考えたチーム学習の規範を常に意識することができましたか。

- はい
- いいえ (理由:)

F 限られた時間を有効に使って、チームでうまく学習計画を立てることができましたか。

- はい
- いいえ (理由:)

構想した学校とイメージ（個人）



次週提出
シート

- A チームで構想した校種はつぎのどれですか。 ()
幼稚園 小学校 中学校 高等学校 その他()
- C チームで学校を構想した後に学校教育に対するイメージは変化しましたか。現在持っているそれぞれのイメージを書いて下さい。

学校は()のようだ。 対象となる校種()
その理由は

先生は()のようだ。 対象となる校種()
その理由は

授業は()のようだ。 対象となる校種()
その理由は

- D 構想した幼稚園・学校についてその実現の可能性はどの程度ですか ()
まったく実現できない
たぶん実現できないだろう
実現できるかも知れない
きっと実現するだろう

そのように考える理由は何ですか
