

10 / 28

Mon

個人型 信濃遊学会（屋代中学校）

共同研究者 村瀬公胤
（一般社団法人 麻布教育ラボ 所長）

遊びながら学ぶ

～本質へ誘う教師の“問い”～

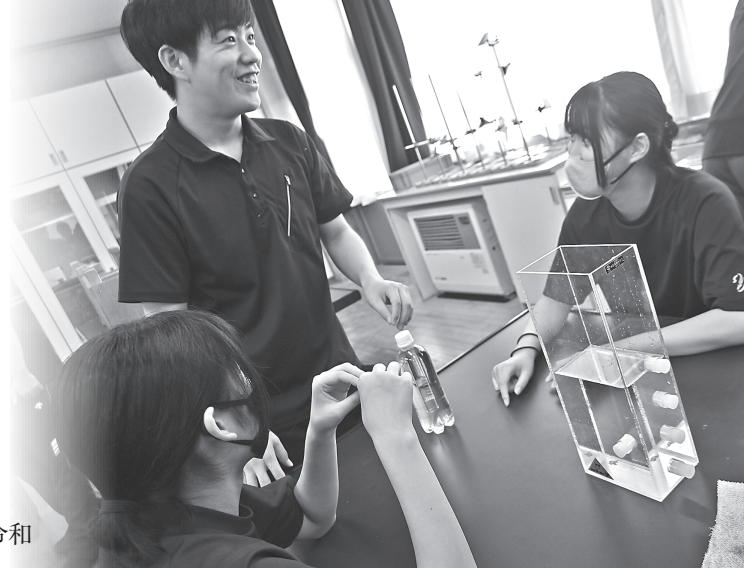
本研究グループ信濃遊学会は、令和4年度早津秀教諭、令和5年度屋代遊学会（共に、千曲市立屋代中学校）の信教全県研究大会公開授業における研究過程を土台とし、成果、課題についての検証、考察を引き続き行うべく、新たに屋代中学校以外のメンバーも加えながら、改めて発足させたものです。

昨年度までの研究で私たちは、「学ぶ」ということが（文化的）道具を使って目的をなせる自分になるということ、そのためには、ICT機器の活用はもちろんのこと、多様な対話を促す授業観の転換が求められること、そこに生まれる、道具になじむための「遊び」の時間こそが学ぶために不可欠であることを確かに感じ取ってきました。

そこで今年度は、子どもたちが自ら道具に親しみ〈遊び〉、それを自然に使えるようになる〈学ぶ〉ために、教師は何を問えばいいのか。その“問い”にこそ、子どもたちを本質的な学びの世界へと誘う、教師としての業が凝縮されているのではないかという点に焦点を当てて、研究を進めています。

例えば、「登場人物の心情は？」と「登場人物の心情が読み取れる叙述は？」と「心情を表現する叙述とは？」では、子どもたちが向かうゴール、歩むプロセスが異なるはずですが。「情景描写とは？」「情景描写の良さとは？」「情景描写と行動描写の違いとは？」「情景と心情の関係とは？」では、どこからどこまでが国語でしょうか。言葉による見方、考え方という核心へ、自ずと導かれていくものはどれでしょうか。

そして、そのようにして子どもが自ら学ぶとき、今まで「みとどけ」として位置づけていた授業の終末の意義はどのように変化するのでしょうか。自らが手にした道具を愛で、次はこれが欲しいと渴望する子どもを前に、私たち教師がすべきことはなんでしょうか。教科の視点を通して学んだ子どもたちが、今度は自らの力でその視点を広げていき、繋げていく。そんな心躍る学習をデザインしたいと考えています。



共同研究者 村瀬先生から

教師が子どもに言ってほしいことを言わせるのではなく、教科・学問の核心に根ざした問いを提供することで、教師も予想できない子どもの表現・パフォーマンスが生起する遊びの場＝授業をデザインします。



～日程～

- ① 受付 9:30～9:50
- ② 開会式・研究説明 10:00～10:25
- ③ 授業公開Ⅰ 10:35～11:25 (3校時)
- ④ 授業公開Ⅱ 11:35～12:25 (4校時)
- ⑤ 昼食 12:30～13:30
- ⑥ ワークショップ（授業研究会） 13:40～15:10
- ⑦ 閉会式 15:20～15:30