

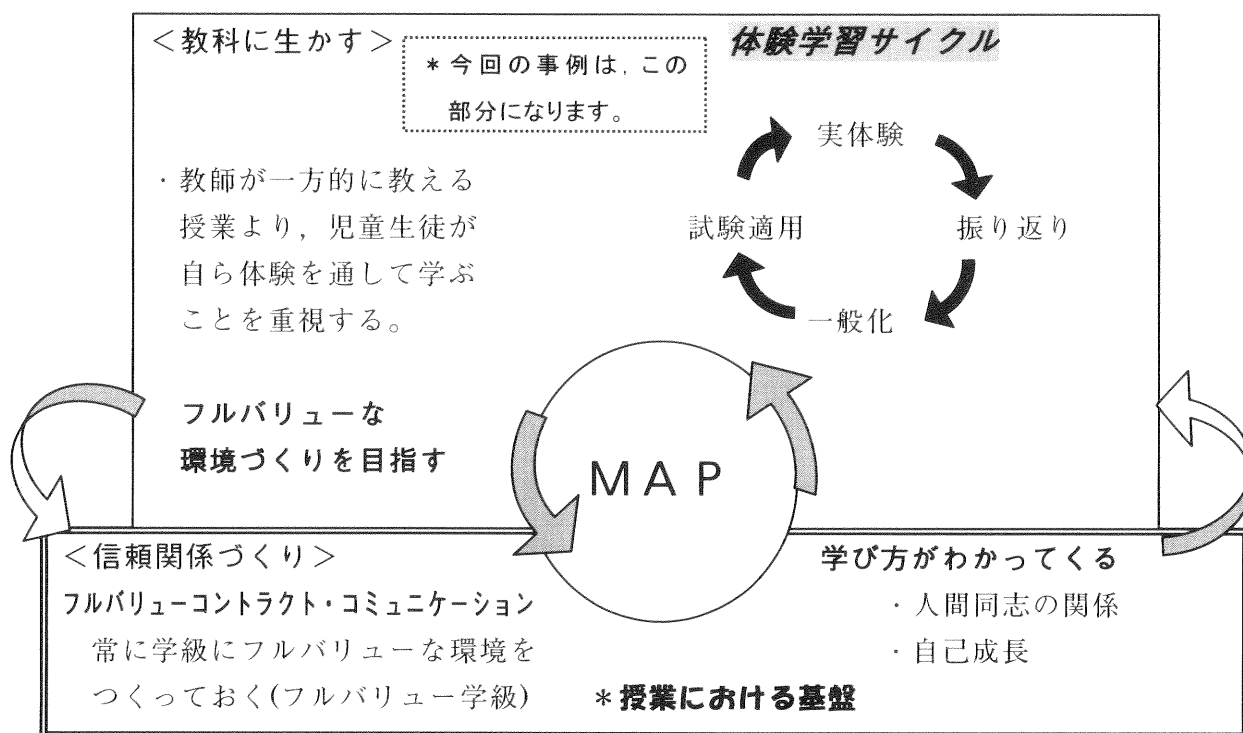
1 本書のねらい

教えから学びへ

MAPの手法を授業に取り入れるということは、これまでの“教師が一方的に教える”という形ではなく、児童生徒が体験を通して自ら学ぼうとする姿勢を根気強く待つことで“児童生徒自身の主体的な学びを促進する”こととなります。

効果的な授業への導入

MAPを効果的に授業に生かすためには、普段の生活から常に協働学習を実施できる環境「フルバリュー学級」(*12 ページ「フルバリューコントラクト」参照)をつくっておくことが大切です。そのためには、授業においても信頼関係づくり(フルバリュー学級)を目指した指導計画を作成し、フルバリュー学級を基盤とした上で、さらに教科学習のねらいに沿った体験学習サイクルを回転させる工夫が必要となります。



* 常にフルバリューな環境を目指しながら体験学習サイクルを回します。

* 人とかかわることができないクラスで体験学習サイクルを回すことはできません。

(1) 信頼関係づくり(フルバリュー学級)

授業を含めた普段の生活において意識付けていくものです。人とのコミュニケーションを通して信頼関係や自己成長を目指すもので、ある程度のフルバリュー学級ができていればこそ協働学習も可能となります。フルバリュー学級はまさに学習する環境を整える大前提の部分となります。

(2) 教科学習の中での体験学習サイクルの活用

ある程度のフルバリュー学級ができていれば、授業はいつもどおりで構いません。あとは、いかに体験学習サイクルを回してあげるかを考えれば良いのです。

1時間の授業の中で回転する体験学習サイクルは1つとは限りません。単元を通

して大きなサイクルを回しながら、各時間で小さなサイクルを回したり、各個人がそれぞれの学びのサイクルを回すと同時に、グループやクラスでの大きな学びのサイクルを回したりします。

また、教科のねらいを目的としたサイクルを回しながら、一方ではフルバリュースについて振り返る信頼関係づくりのサイクルを回すこともできます。どのような目的で、児童生徒に何を気付かせたいのかを明確にした指導計画の作成が必要となります。

フルバリューできる環境をつくるために

MAPで最も印象的なのがアクティビティと呼ばれるゲームだと思います。しかし、アクティビティそのものを行うことがMAPの目的ではありません。授業での理解を深めることが第一であり「アクティビティをするために授業を組み立てる」ことは本末転倒になりかねません。

アクティビティは「道具」、つまり「授業の目的」を達成するために必要な状態をつくりやすくするためのものです。大切なのはファシリテーター（支援者）が明確な意図をもつことです。授業でアクティビティを活用しようがしまいが、常に児童生徒を観察する姿勢をもち、自分の意図から外れていないかどうかを意識することが大切です。

私たちは、児童生徒に対して「主体性をもち、相手を思いやること」を求めています。そのためにも、常に「フルバリューできる環境をつくること」を意識する必要があります。

「フルバリューできる環境をつくる」ために特別なことは何も必要ありません。今までと同じ方法で授業して構いません。ただ、何をする場合においても「フルバリューする」という視点を常に念頭において児童生徒に接すればよいのです。そして、児童生徒の様子を注意深く観察して、何か反応があった時に必要なことを働き掛け、児童生徒に気付いたことを返して、考えさせることが必要です。一見しただけでは、何が変わったのか分からないかもしれませんが、自分自身の中で児童生徒たちの動きを意識して観察できるようになり、問いかけや考えさせることが多くなります。そして、授業を進めることを第一としながらも、常にフルバリューすることを意識するようになるのです。

MAPを生かした効果

MAPは、児童生徒同士の人間関係づくりだけでなく、児童生徒と教師の相互信頼を深めることや、家庭においては親子関係づくり、また地域における人間関係づくりに役立つものです。何よりも教師にとっては、これまでの「教える」という役割から「支援する」役割へと変化させることで、教師の指導力の向上につながるのです。

MAPを体験した児童生徒からは、「助け合いを体験した」「チームワークと工夫の大切さを体験した」「失敗してもあきらめないという気持ちができる」などといった感想が多く寄せられています。しかし、何より変わったのは、教師が児童生徒を受け入れよう、児童生徒同士が互いに助け合おうという雰囲気が生まれてきたことにあります。