

夢ナビ講義 研究室訪問2024

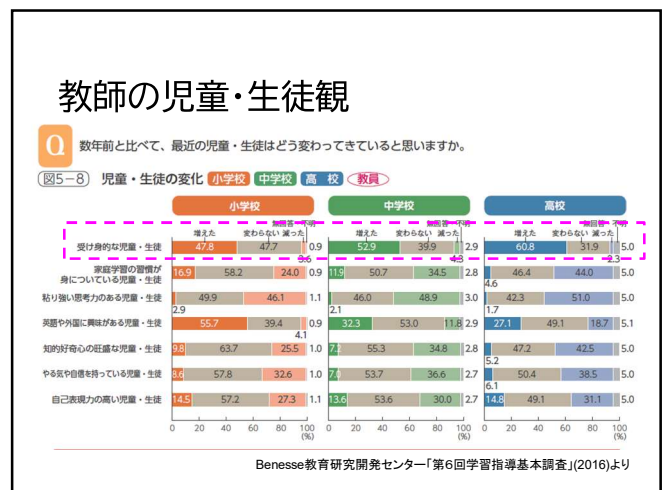
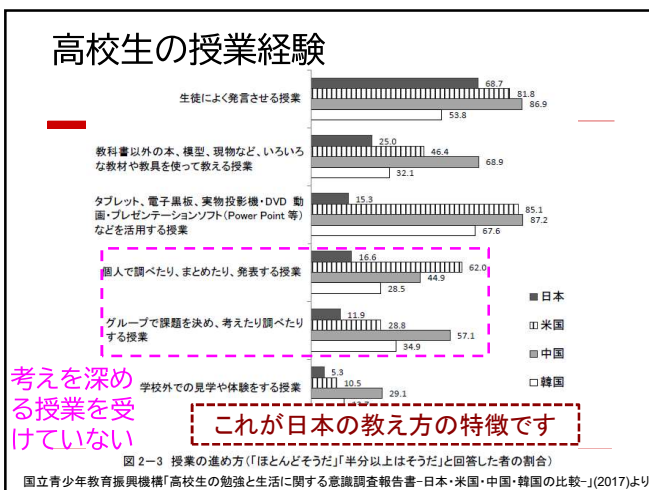
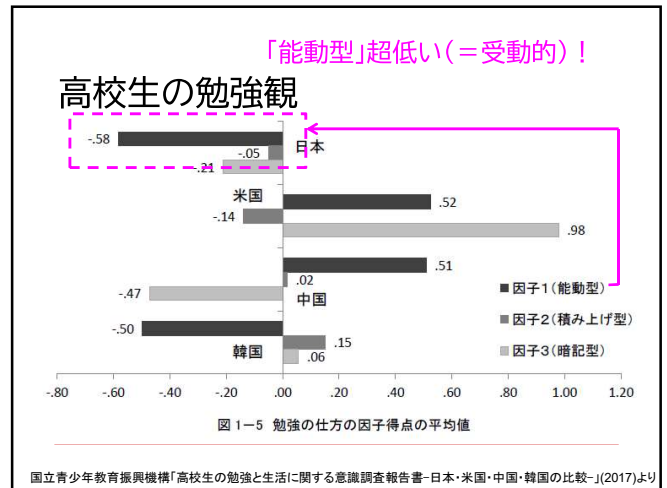
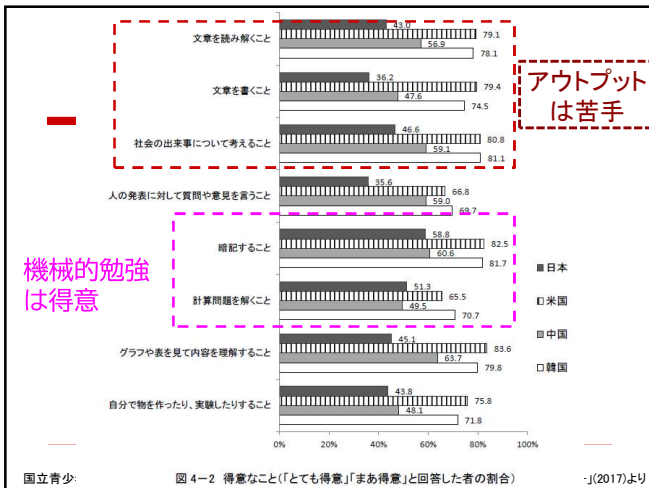
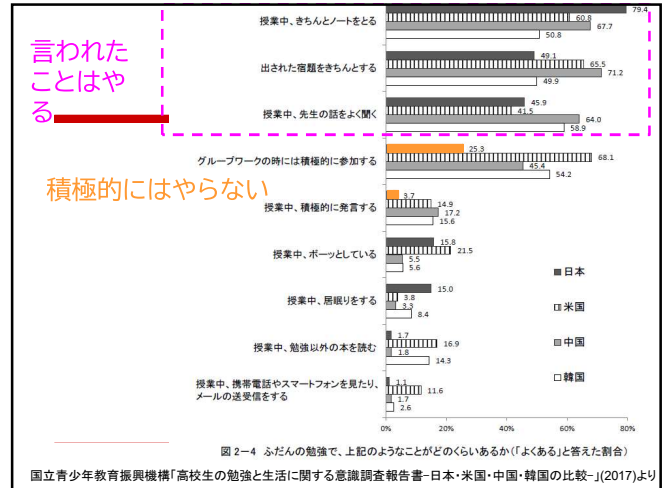
---

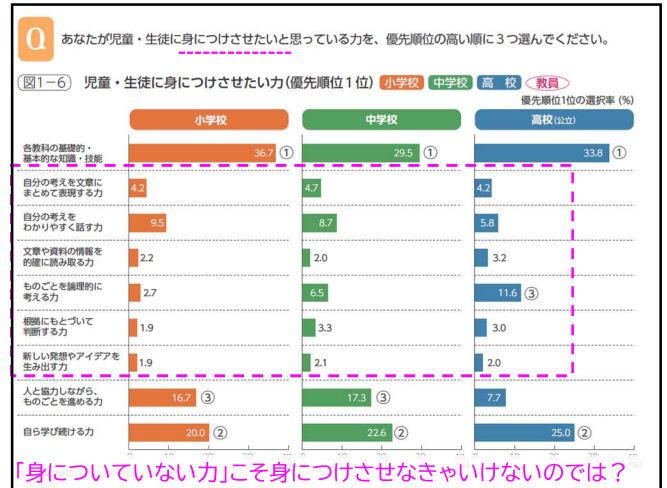
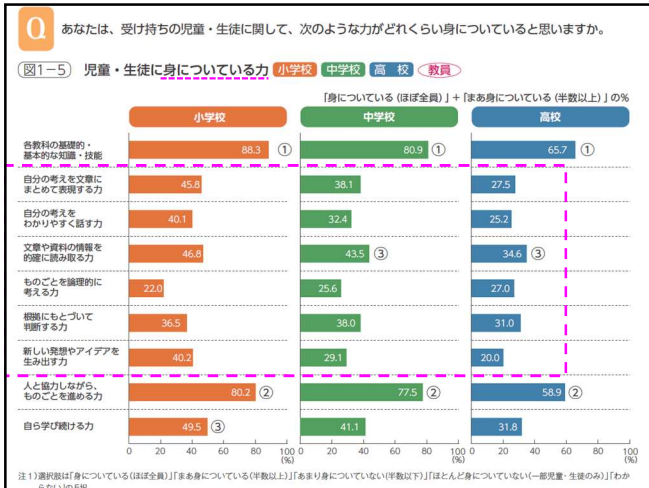
## クリティカルシンキングを うながす方法

—日本の生徒は「受け身的」である—

三重大教育学部  
南学

2024/11/09





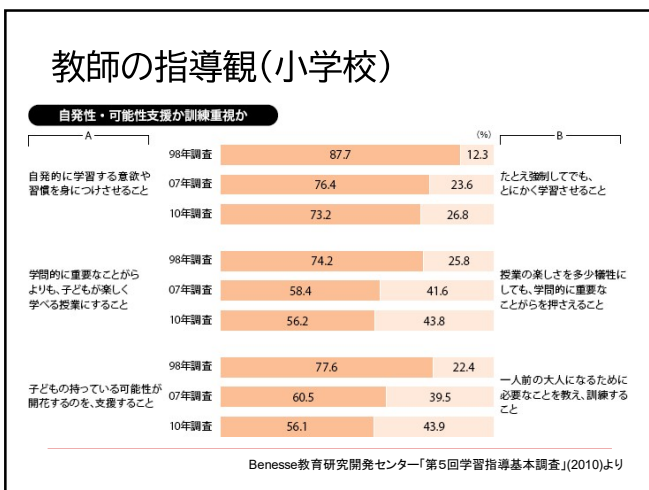
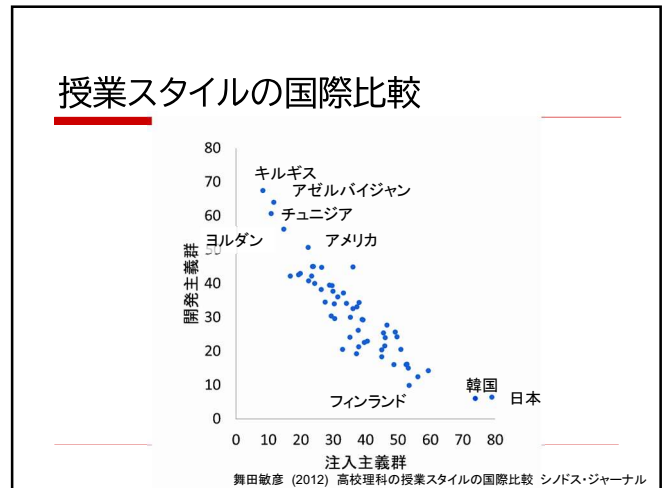
### 授業スタイルの国際比較

□ PISA2006(科学的リテラシー)の生活質問紙

学校の理科の授業で以下のことをおこなっているか

- 自分の考えを発表する機会がある
- 生徒が実験室で実験をする
- 理科の問題を実験室でどのように調べるかを、生徒が計画
- 理科で習った考えを日常の問題に応用
- 授業は、課題に対する生徒の意見を取り入れる
- 実験の手順を生徒自身で考える
- クラス全体でディベートしたり討論したりする
- 生徒は自分たちの予想を実験で確かめる

各問を4段階(いいえ1~はい4)で集計。  
57カ国約34万人の回答を3群に分け、**高得点を開発主義群**、**低得点を注入主義群**と分類し、**国別に比較**。

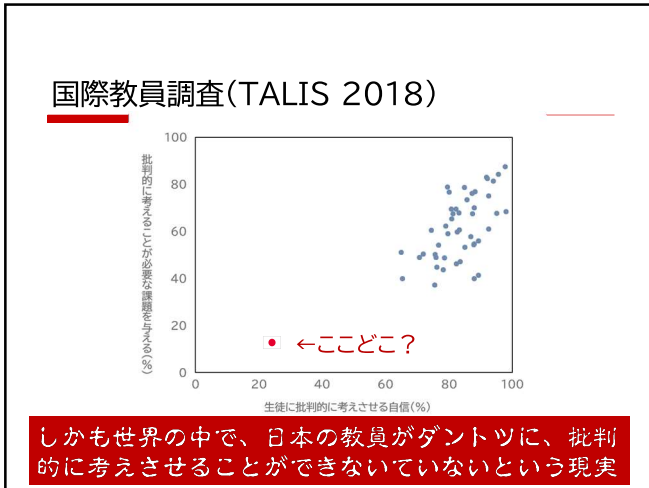


### 育てる力と教育内容

調査年	A (%)	B (%)
98年調査	80.2	19.8
07年調査	93.8	6.2
10年調査	93.5	6.5
98年調査	61.1	38.9
07年調査	81.3	18.7
10年調査	77.9	22.1
98年調査	43.5	56.5
07年調査	73.8	26.2
10年調査	70.7	29.3

日本の先生たちは、とにかく「学力」を詰め込むことに夢中なようです。子どもたちは「教えてもらう」のを、口を開けて待つだけです。そりゃ自発性は育たないよね。

Benesse教育研究開発センター「第5回学習指導基本調査」(2010)より



### 自律学習を行う自信

○学校が再び休校になった場合に自律学習を行う自信があるか、という質問に対する回答で、自信がないと回答した生徒が日本は非常に多かった。

生徒質問調査 問61 自律学習と自己効力感 (日本)

「今後、あなたの学校が再び休校した場合、以下のことを行う自信はどれほどありますか。」

■とても自信がある ■自信がある ■あまり自信がない ■全然自信がない

項目	とても自信がある	自信がある	あまり自信がない	全然自信がない
ビデオ会議システム (例: Zoom <sup>®</sup> , Microsoft Teams) を使う	20.9	36.0	21.7	21.5
学習管理システム又は学校学習プラットフォーム (例: Google <sup>®</sup> Classroom <sup>™</sup> ) を使用する	17.2	31.1	26.7	25.0
自力で学校の勉強をこなす	9.4	32.2	38.2	20.2
自分で学校の勉強をする予定を立てる	9.2	27.5	38.8	24.5
つれづれなくても学校の勉強にじっくり取り組む	9.4	27.1	39.0	24.5
自分の学習の進み具合を評価する	8.2	26.5	43.2	22.1
学校の勉強をするやる気を出す	8.9	25.0	40.0	26.1
自分でオンラインの学習リソースを探す	10.4	22.2	38.5	28.9

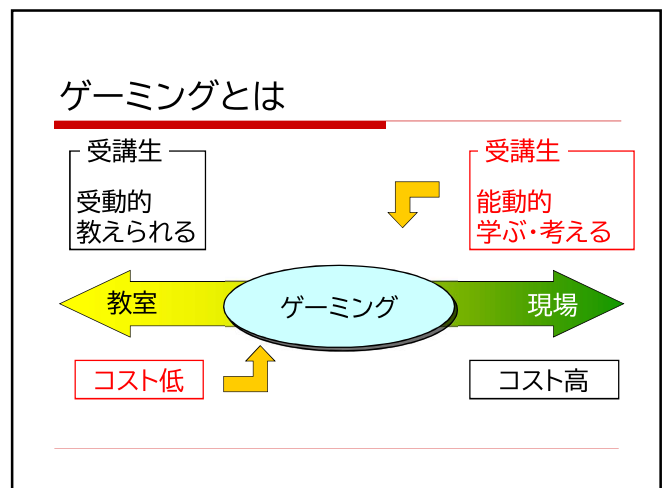
「自律学習と自己効力感」指標  
左の8項目の回答割合から指標値を算出。  
OECD平均 0.01  
34位 日本 -0.68

※OECD的読解力や道徳の平均値が0.0、標準偏差が1.0となるよう標準化されており、その値が大きいほど、自律学習に対する自己効力感 (自信) が高いことを意味している。

○感染症の流行・災害の発生といった非常時のみならず、変化の激しい社会を生きる子供達が普段から自律的に学んでいくことができるような経験を重ねることが重要であり、主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改善の推進により、自ら思考し、判断・表現する機会を充実したり、児童生徒一人一人の学習進度や興味・関心等に応じて教材や学ぶ方法を選択できるような環境を整えたりするなど、自立した学習者の育成に向けた取組を進めていく必要がある。

国立教育政策研究所 2022 PISA2022のポイントより

- ### ではどういうとき行動し、考える？
- 実際にやってみる(現場)とき
  - 自分がやったことに責任が伴う(結果が出る)とき
- 教育実習など現場に出て、自分がやること(判断や行為)に責任が生じるとき(=真剣)
- 教室でできればもっとよいのでは？  
=ゲーミング(&シミュレーション)



## ゲーミングとは

- 仮想場面を設け、一定のルールにもとづいて構造化された目標達成のための競争活動

- ルール
- 構造(場面設定)
- 競争(or挑戦)

グループ活動  
正解がない

行為・失敗を通じた学習  
学び=楽しい

活動だけでなく、頭の中もアクティブな、  
超『アクティブ』ラーニング

## ゲーミングのポイント

- ゲーム参加中は「現場」、終われば「教室」
- デブリーフィング(振りかえり)が重要  
=ここで「考える」「学ぶ」ことが目的  
なにを感じ、そこからなにを引き出し、どこにつなげるのか、他者から新たな視点をえる
- 場合によっては、教員が振り返りをつなげて、クラス内で共有する。
- 教員が「教えなくても」生徒が「学べる機会」を用意すればよいのでは？