

## 『クロスロード』を取り入れた授業の可能性

(問題を多角的に捉え、判断し、表現し、行動できる生徒の育成を目指して)

茨城県立緑岡高等学校 田口敬二

### 1 はじめに

近年、知識・情報・技術をめぐる変化の速さが加速度的となり、情報化やグローバル化といった社会的変化が、人間の予測を超えて進展するようになってきている。こうした急激な社会の変化の中で我々に求められるものは、想像以上のことが起きたときに対応できる応用力や適応力の育成である。そのため、今後、子供たち一人一人が、予測できない変化に対して受け身的に対処するのではなく、主体的に関わり合い、他者と共に、課題を解決していくための力を身に付けることが社会的な要請となっている。このような社会状況の変化から学校教育に求められる能力の育成について、基礎的・基本的な知識・技術の習得やそれらを活用して課題を見だし、解決するための思考力・判断力・表現力が必要になるとされ、特に課題解決能力はますます重要になってくると考える。

こうした背景の中、「様々な人と関わることで考えを深め、課題解決能力を育む学び」が学校教育に求められている。本研究会においては、以下の3つの柱を踏まえたアクティブラーニングを用いた授業であると考え研究を進めてきた。

- (1) 主体的な学び: 学ぶことに興味や関心をもち、自己のキャリア形成の方向性と関連付けながら、見通しをもって粘り強く取り組み、自己の学習活動を振り返って次につなげる学び。
- (2) 対話的な学び: 子供同士の協働、教師や地域の人との対話、先哲の考えを手掛かりにして、自己の考えを広げ深める学び。
- (3) 深い学び: 習得・活用・探究という、学びの過程の中で、各教科等の特質に応じた「見方・考え方」を働かせながら、知識を相互に関連付けてより深く理解したり、情報を精査して考えを形成したり、問題を見いだして解決策を考えたり、思いや考えを基に創造したりすることに向かう学び。

具体的には、グループ・ディスカッションやディベートなどの学習方法を取り入れることで、生徒は課題を発見し協働して解決する体験ができる。その中で自分の意見を表現し、他者の意見を受け入れるトレーニングをすることで、社会的能力や経験、教養を身に付けることができると考えられている。

今まで本研究会では、授業時に使用できる実験や実習を取り入れた授業を研究・提案しており、今回は、『クロスロード』に着目した授業を試みた。『クロスロード』を取り入れた授業を展開することで、生徒の「主体的・対話的で深い学び」を促し、問題解決能力の育成、生きる力を育む学びにつながるのではないかと考えた。また、感染症編の授業を行うことで、いろいろな単元に応用できないかを探ることを目的とした。

### 2 今回使用した教材及び研究方法

『クロスロード(神戸編・一般編)』とは阪神・淡路大震災で、災害対応にあたった神戸市職員へのインタビューをもとに作成されたカードゲーム形式の防災教材である。「大都市大震災軽減化特別プロジェクト」(文部科学省)の一環として、災害対応を自らの問題として考え、また、様々な

意見や価値観を参加者同士共有することを目的に、矢守克也氏(京都大学防災研究所教授)、吉川肇子氏(慶應義塾大学商学部教授)、網代剛氏(ゲームデザイナー)によって開発された。

(方法) プレイヤーは、自分なりの理由を考え、苦心の末に「Yes」か「No」か、一つだけを選び、自分の前にカードを裏返して置く。合図で一斉にオープンし、多数派の人は、青座布団を獲得できる。一人だけの人がいる場合、その人は金座布団を獲得し、他のプレイヤーは何ももらえない。座布団の配当を終えたら、問題を全員で話し合う。



(効果) 災害を自分の身に引き寄せて考えると同時に、他者の様々な考えを知ることができる。「クロスロード」とは、英語で「岐路」、「分かれ道」を意味している。災害対応は、ジレンマを伴う重大な決断の連続である。現実には95年の阪神大震災の際、神戸市職員が対応を迫られた難しい判断状況がたくさんあり、この貴重な体験を素材として、クロスロードは作成されている。

カードを利用した手軽なグループゲームながら、参加者は、災害対応を自らの問題としてアクティブに考えることができ、かつ、その人が「Yes」または「No」を選んだ理由を聞くことで、自分とは異なる意見・価値観の存在に気付くことができる。

(参考 [www.bousai.go.jp/kohou/kouhoubousai/h20/11/special\\_02\\_1.html](http://www.bousai.go.jp/kohou/kouhoubousai/h20/11/special_02_1.html))

### 3 授業実践と結果・考察

#### 1) O高校の実践例

- 1年2組 生徒数 38人
- 使用した教材『クロスロード(神戸編・一般編)』
- 工夫:①視聴覚教材(パワーポイント)を用いて、問題把握を行う。
- ②考える時間を1分間として、理由を含め1分間を6分間とした。



#### ○展開

本日の授業内容の説明(10分間) ・『クロスロード』のやり方、ルール 第1問(リハーサル)第2問～第5問 ・問題把握(1分間)・thinking time(1分間)・理由を述べる(一人1分×5人) ※選んだ理由のみ、相手の意見を否定しない・最終的な意見記入 オリジナル問題作成(記入)・実際に起こりそうな問題の作成・感想記入
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(生徒の感想・自由回答欄)

- ・楽しかった。
- ・意外と違う意見の人がいてびっくりした。
- ・他の人の意見を聞いて、最終的に自分の意見が変わった。
- ・もっと緊迫した状況で判断を迫られたら、冷静に判断なんてできないと思った。



- ・同じ意見の人が多いと、すごく安心できた。
- ・あえて金の座布団を取りに行った人がいたが、その人の意見のおかげで班の話し合いが盛り上がった。

〈結果及び考察〉

- ①ほとんどの生徒が楽しかった(92%)と回答していたが、こちらが予想していたよりも生徒たちが問題の把握に時間がかかってしまったため、問題把握の時間はこちらが全体に説明する形をとった。
- ②その結果、思ったほど問題数をこなすことができなかった。しかし問題文をわかりやすい文言に変えて提示したり読み上げたりするなど、各学校の実態に合わせて工夫や配慮することで、生徒が興味関心を持ち、楽しいと感じる授業を行うことができた。
- ③授業の最後に各自で問題を作成させた。自ら作成することで、防災についてより身近に捉えることができ、起こりうることを予測して行動しようとする取り組みがみられた。このことは、同様の方法で授業を行ったS高校においても、同じ効果が得られた。

(生徒によって作成された問題)

- ・あなたは住民です。夜避難指示が出たので、避難しようとしたが道路に水があふれて道がわからない。その状況であなたは避難しますか？救助が来るまで家で待機しますか？
- ・あなたは救急隊員です。119番通報があり、現場に向かった。現場に到着したら、近くに連絡をしてきた人よりも重傷の患者さんがいた。その場合、あなたは連絡をした人を先に搬送しますか？

## 2) M高校の実践例①

○1年3組

○使用した教材『クロスロード(神戸編・一般編)』

○工夫:①視聴覚教材(パワーポイント)を用いて、問題把握を行う。

②考える時間を1分間として、理由を含め1問を6分間とした。

○展開

本日の授業内容の説明(10分間)・東日本大震災について  
以降はO高校の実践例を参照  
第1問(リハーサル)第2問から第5問・まとめ

〈生徒の感想・自由回答欄〉

- ・楽しかった。
- ・どちらかという楽しかった。
- ・相手の意見を聞いて自分の考えが変わる。
- ・地震などにあったとき様々な選択をしなければならない。これから起こる様々な選択を間違ふことのないようにしたい。
- ・「どちらともいえない」があったが、その理由として「似たような意見が多い、Yes、Noのなかで

も多くの意見が出るようにした方がいいと思う。」「Yes、Noを選ぶのが難しかった」と自由回答欄に記入している。

〈結果及び考察〉

人の意見を多く聞くことができることなどから、90.3%の生徒が今回の授業を「楽しかった、どちらかという楽しかった」と答えているが、

- ①自分の考えが変容していくこともあり、他人の意見を自分の中にフィードバックしていく中で、よりよい行動選択・判断に繋げていくことができるのではないかと考えられた。
- ②少ない情報、短時間での決断など普段にはない状況を体験することで、より情報収集の大切さを感じたようである。「これだけの情報で、いつも対応しているのなら、もっと地域の正確な情報を得られる手段をいち早くつくるべきだと思った」と書いているように、システム上の不備や整備の必要性に言及している生徒もみられた。
- ③「次は反論を入れた話し合いもしてみたい(結論を導き出したい)」と自発的に思う生徒が出てきたところも、アクティブラーニングの「主体的で深い学び」につながっていると考えられた。

### 3) M高校の実践例②

○1年3組

○使用した教材『クロスロード(感染症編)』

○工夫:①視聴覚教材(パワーポイント)を用いて、問題把握を行う。

②考える時間を1分間として、理由を一人40秒とし1問を6分間とした。

③最後の1問は、ディベート形式を用いて「Yesの問題点」「Noの問題点」を指摘し合うことにより、グループの意見を一つにまとめ発表した。



○展開

・新型インフルエンザ、スペイン風邪について

第1問

・問題把握(1分間)・thinking time(1分間)・理由を述べる(一人40秒×5人)

第6問

・Noの人はYesの問題点を指摘・Yesの人はNoの問題点を指摘

・班の中でYesかNoを決める・発表(理由を含め)

〈生徒の感想・自由回答欄〉

- ・楽しかった。
- ・どちらかという楽しかった。
- ・様々な状況と情報を元に判断を迫られるのはとても焦燥感を感じた。



・医学的な視点だけでは判断できない、倫理やプライベートに配慮すべき事案も多くあり、Yes/No の決定をするのはとても難しい。自分では考えつかないような意見もたくさん出てきて面白かった。

・もっと理論的な考えをつくりたい。他の議題でも挑戦してみたいと思った。



・実際に自分がその立場になったときに、どのような対応をすべきか考えることができた。ここで学んだことをいつか活かしていきたい。

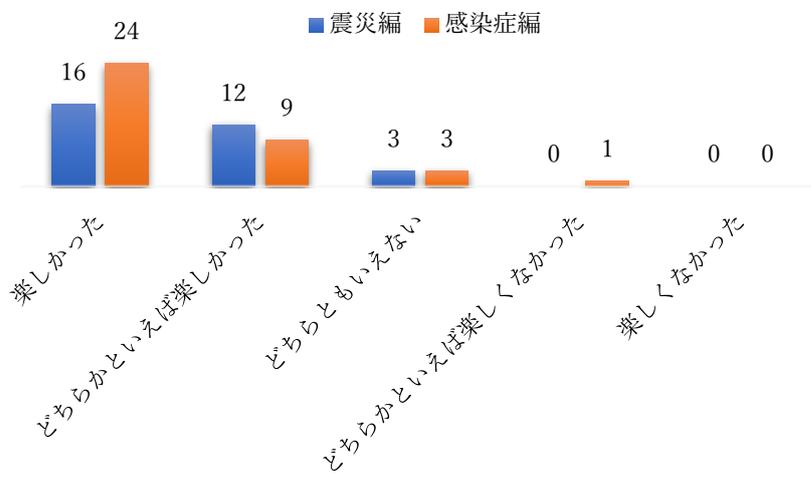
・現在コロナウイルスが流行している中、オリンピックが近く、政府はどう対処していくのか(都のレベル? 区のレベル?) 気になるところだと思いました。



・ゲーム感覚で感染症が広まったときのいろいろな人の立場や判断を考えることができた。また今、世界に広がりつつある新型コロナウイルスについても考えさせられた。

・コロナが流行しだした今、他人事ではないと感じたので、実際の立場になって考えられた。少しの時間で判断する力や他人の意見に耳を傾ける力がつきそうだと感じた。

## M高校における授業の感想



### 〈結果及び考察〉

- ①前回同様の感想(「楽しかった」「どちらかという楽しかった」が 89.2%)が得られたが、焦燥感を感じたなど、自分のこととして捉えている生徒が多かった。
- ②「簡易ディベートについては他の人とディベート感覚で話し合うことで見えなかった面も知ることができて楽しかった。」「このような形で様々な問題について話し合えば効率よく解決できるといった」など他人と協働して問題解決にあたっていこうという姿勢が見られた。
- ③「ゲーム感覚で感染症が広まった時のいろいろな人の立場や判断を考えることができた」という感想も見られ、ゲーム感覚で多くの局面に遭遇した疑似体験を多く積むことは、実際に

あった場合に対処をする上で役立った。

- ④実際に研究授業をした日は、新型コロナウイルスの感染が始まり、新型コロナウイルスへの興味関心をもち、どのように対処していくべきか考えることにもつながった。

#### 4 まとめ

21世紀は、新しい知識・情報・技術が政治・経済・文化を始め社会のあらゆる領域での活動の基盤として飛躍的に重要性を増す、いわゆる「知識基盤社会」の時代であると言われている。グローバル化が進み、国際社会をめぐる競争や協調が求められる中において、基礎的・基本的な知識・技術の習得やそれらを活用して課題を見だし、解決するための思考力・判断力・表現力が必要になると考えられている。このような予測困難な社会状況において、「生きる力」はますます重要となるとされている。そうした中で学校教育に求められるものは、従来の一人で能動的に学習していく「自立学習」とは異なり、複数人で協働して学習するアクティブラーニングであり、グループ・ディスカッションやディベートなどの学習方法を導入することで、生徒は課題を発見し協働して解決する体験をする。その中で自分の意見を表現し、他者の意見を受け入れるトレーニングをしていくことで社会的能力や経験、教養を身に付けることができるとされている。

今回、『クロスロード』を授業の中に取り入れたことによって以下のような効果が得られた。

- ・ いろいろな人の意見を短時間で数多く聞くことができた。
- ・ それらを自分の考えにフィードバックし、自分の考えを再構築することができた。
- ・ さらに独自の問題を作成させることで、身近な問題として捉え、選択すべき行動を考えるようになった。
- ・ 協働してよりよい行動選択を考える訓練にもなった。
- ・ 情報が少ない中での判断は難しいということから、システムの構築の必要性やディベートをすることによって、より論理的に正解を導き出そうとする取り組みが、生徒の中から出てきたことは特筆すべきことであった。

最後に、今回は『防災編』をモデルとして行い、他の単元への応用の可能性として『感染症編』を行った。新型コロナウイルス感染症の流行もあり、タイムリーな授業となった。今回の研究は今後『クロスロード』が、例えば『食の安全編』など他の教科・領域へ応用できると確信した。

#### 茨城県高等学校教育研究会第一分科会研究委員

吉田 淳 (土浦第三) 谷口 実 (坂東清風) 田口 敬二 (緑岡)  
大久保 真弓 (竜ヶ崎第一) 猿田 益美 (荃崎) 間中 大介 (境)  
肥田 慎平 (太田西山) 水落 渉 (取手第一)

研究委員長 木谷 僚 (取手松陽)