

主体的・対話的で深い学びを促す子どもの即興的対話 - 防災カードゲームを活用した学びの場において -

高澤有以子（青山学院大学 教育人間科学部 助教）

■ 研究の背景と目的

近年、学校教育では「主体的・対話的で深い学び」が重視されているが、多くの授業ではあらかじめ正解や評価基準が明確に設定されており、不確実な状況の中で試行錯誤しながら思考を構成する過程そのものに焦点を当てた実践や研究は十分とはいえない。また、防災教育においても手順の習得が中心となり、限られた情報のもとで判断し他者と調整する経験は限定的である。本研究は、そうした不確実な状況の中で、児童がどのように発話を組み立て、他者とのやり取りの中で対応を構成していくのかを、教室場面の実践を通して探索的に明らかにすることを目的とした。

■ 研究方法

小学校において、防災カードゲーム「PREP」を用いた活動を実施し、その中で生じた児童の対話と発話をビデオ記録・観察記録として収集した。児童は日常物品が描かれたカードをもとに、災害時の状況に対する対応案をペアで協議し、他者に向けて発表する。分析は、①道具と状況の結びつけ、②対話の展開（他者の反応）③提案の変化、という観点から、各エピソードを単位として帰納的に整理した。実践は条件の異なる2つの教室文脈で行われ、それぞれの過程を記述的に分析した。

■ 主な知見

両実践に共通して、児童は与えられた状況と手持ちの道具を結びつけ、自らの経験や知識に基づいてその場で意味を構成しながら発話を行っていた。この思考はあらかじめ準備された解答の提示ではなく、発話の中で組み立てられる過程として現れていた。また、このような思考は対話が成立した場合だけでなく、途中で遮られたり、笑いによって終わった場合にも見られ、思考の生成と対話の成否が必ずしも一致しないことが明らかになった。

■ 2つの実施文脈から見えたこと

本研究は比較を意図した設計ではないが、思考の「表れ方」には文脈による違いが見られた。異学年・少人数の文脈では、発話が比較的連続的に展開され、状況や行為の関係がまとまりのある説明として語られる傾向が見られた。それに対し、同学年・通常授業の文脈では、対話は他者の評価や関係性の影響を強く受け、発話が漸続的に修正されたり、笑いや批判によって遮断される場面が多く観察された。これらの差異は思考の質の違いではなく、思考がどのように外在化されるかという形式の違いとして理解される。

■ 結論と今後の展望

本研究は、防災カードゲームが正解のない課題に向き合う場として機能し、小学校高学年の児童が即興的対話を通じて道具と状況を結びつけ、その論理を言語化できることを探索的に示した。今後の課題として、①活動後の丁寧な振り返りの設計、②一人一人へのマイク装着など録音環境の整備、③児童自身がカードやお題を共同制作する参加型デザインへの発展が挙げられる。また、児童自身がカードや課題を制作する参加型の活動へと展開していくことを視野に入れている。児童が自らの経験や教室環境に基づいて道具や状況を構成することで、これまで観察された「状況と道具を結びつける思考」を、より主体的に拡張することが期待される。さらには、作成されたカードを教室内に蓄積し、次の学年へと引き継ぐことで、過去の児童の経験や発想が新たな活動を触発する循環的な学習環境の構築も目指す。このような実践により、本活動は単発の授業を超えて、児童同士の関係の中で更新され続ける学びとして発展していく可能性がある。

（共同研究者：日本大学理工学部 助教 栗飯原萌）