

[生 活]

互恵的に学び合う協働学習の成立要件とその効果に関する一考察

- 2年生「チャレンジ村の遊び場作り」の実践を通して -

野田 晃*

1 主題設定の理由

(1) 生活科におけるグループ活動の意義と課題

生活科ではグループ活動を設定する場合が多い。例えば、山羊や羊などの大型動物を飼育する場合、当番を決め、グループごとにえさの面倒や掃除を行う場合がほとんどである。また、遊びを工夫する活動でも、グループごとに遊び方を考え、遊ぶ中で遊び方を工夫したりすることも多い。これらのグループ活動の設定は、個別学習の設定がしにくいという消極的な理由ではなく、グループ活動を行うこと自体に教育的な効果があると考えられているからである。

秋田(2000)は、グループの活動を「共同作業」と「協働学習」に分け、協働学習の効果について論じている。共同作業とは、「グループ内で何かを分担して作業を行うこと」である。分担して作業するので、話し合いや協力をしなくても活動が成立するグループ活動であるといえる。それに対して、協働学習は、「そこにいたる過程を共有し交流・探究することによって互恵的に学び合うこと」である。つまり、作業を行う過程で、話し合ったり助け合ったりしながら学び合うグループ活動である。そして、協働学習の効果として、認知心理学の近年の研究から次の4点を挙げている。①他者に説明することによって自分の思考が明確になる。②自分の所属する集団を意識することによって考える意欲が高まる。③異なる視点によって、考えの葛藤や精緻化、明確化が生じて理解が深まり、一人では考えもつかない新たなものがコミュニケーションの過程を通じて生み出される。④集団全体を見ると一人で行うよりも多様な社会的資源をフルに活用することによって多様な考えを出したり吟味したりすることが効果的に行われる。このように、グループ活動を協働学習にすることにより、個別学習とは異なる上記のような4つの教育的な効果が期待できるのである。

木村(2008)は、生活科におけるグループ活動の価値として、「『体験』は本来個別的なものかもしれないが、グループ活動という条件を付加することによって、他者とのかわりという体験も可能になり、そこで得られる資質能力も個人的なものにとどまらなくなる。能動性・主体性・身体性は、個人的な資質であるが、グループによる体験によって「社会的な資質」の育成も期待できる。」と述べている。さらに、先に述べた秋田の協働学習を援用し、「『協働学習』を取り入れることにより、子ども同士の思考力を高めたり、コミュニケーション能力を高めたりするグループ活動にできる」と述べている。つまり、グループ活動に「協働学習」を取り入れることにより、社会性や協調性といった社会的な資質の育成、思考力やコミュニケーション能力の育成が期待できるということである。

しかし、単にグループを作り活動させれば、協働学習が成立し、社会的な資質や思考力等がはぐくまれるものではない。例えば、飼育当番のグループなどで、個々バラバラに活動したり、会話がまったくなかったりすることがある。グループで発表会のクイズを作っているのに、相談も話し合いもなく、一人一人が自分の書きたいクイズを書くこともある。生活科において、単にグループで一緒に活動することを促しても協働学習にはならない場合が多いのである。

(2) 本校の取組

本校は、平成18年度から研究テーマを「『人間力』をはぐくむ教育課程の創造」とし、「人間力」を発揮している子どもの姿を5つの資質・能力から捉えてきた。そして、この5つの資質・能力をよりよくはぐくむことにより「人間力」をはぐくむことができると考えて教育実践に取り組んできた。5つの資質・能力の定義は、以下の通りである。

* 上越市立大手町小学校

創造的探究心：物事を多面的にとらえたり、自分の見方や考え方を広げたりしながら、めあてに向かって粘り強く探究しようとする力。
コミュニケーション能力：自分の考えを分かりやすく伝えたり、相手のことを考えて話を聞いたりしながら進んで他者とのかかわろうとする力。
情報活用能力：これまでの体験や学び、多様な情報の中から自分が必要なものを選び、自分の考えや生活に生かそうとする力。
内省的思考力：これまでの自分を振り返り、より確かな考えをもったり、自分の成長を確かめたりするとともに、自分の思いや願いを見つめこれからの自分の在り方を考えようとする力。
共生的な態度：他者の考えを受け入れ、自分と他者の考えの相異点を認め、よりよく生活していくために共に生きていこうとする態度。

当校で目指している「5つの資質・能力」は、秋田や木村が述べている協働学習で期待できる効果に非常に近い。例えば、「社会的な資質」は「共生的な態度」「内省的思考力」、集団活動における思考力やコミュニケーション能力は「創造的探究心」「情報活用能力」「コミュニケーション能力」と非常に近い資質・能力である。それは、当校で考えている「人間力」が、人とかかわりながらよりよく生きていく力であり、互恵的に学び合う力を含めているからである。

また、当校では、この5つの資質・能力を子どもが発揮するためには、次の7つの視点から授業を構成することが有効であることが実践研究を通して分かってきている。

① 子どもの願いや納得の重視	：活動を始めたり継続したりするとき、一人一人の子どもの願いや納得を重視する。
② 自己選択、自己決定の保障	：活動でどのようなことをするかを一人一人の子どもが選択したり決めたりできるようにする。
③ 本気になる問題解決の設定	：子どもが「知りたい、調べたい、解決したい」という問題を設定する。
④ 同一目的の集団活動の設定	：個々の目的がバラバラでなく、同じ目的を共有できる集団活動を設定する。
⑤ 学び方、考え方を学ぶの設定	：活動を高めたり深めたりする知識や技能を学ぶ場を設定する。
⑥ 願いや思いを伝え合う場の設定	：自分やグループの思いや願いを伝え合う場を設定する。
⑦ 自分の考えや行動を振り返る場の設定	：自分の言動のよさや問題点を振り返り、次の活動のめあてをもつ場を設定する。

そこで、当校の「5つの資質・能力」の発揮を促す7つの視点を活動構想に取り入れ、単元を通してグループ活動を行い、子どもの様相を考察することを通して、協働学習が成立するための要件やその効果を明らかにできないかと考えた。

2 研究の目的

7つの視点を活動構想に取り入れたグループ活動の授業実践を考察することを通して、協働学習として成立するための要件やその効果を明らかにする。

3 研究の内容と方法

(1) 研究の内容

本研究の内容は、グループごとに遊び場を作る活動の授業実践の考察である。県内の公立小学校の2年生（2学級、男子23名、女子39名、合計62名）に対して、平成19年10月25日から11月27日までに筆者が行った「チャレンジ村の遊び場作り」の単元を考察した（計15時間）。

本単元は、「自分たちの遊び場を作りたい」という子どもたちの願いから始まっている（子どもの願いや納得の重視）。この願いは、昨年の2年生が学校に遊び場を作る活動をしているのを見ていること、実際にその遊び場で遊ばせてもらった経験などからによるものであった。そこで、まず、一人一人がどんな遊び場を作りたいのか絵や図、文章で表した。そして、自分の作りたい遊び場を発表し合い、同じ傾向の遊び場ごとにグループを作った（自己選択、自己決定の保障）＜2時間＞。できたグループは「シーソー、テーブル、イス」「基地」「ブランコとターザンロープ」「トランポリン」「ダンボール迷路（4グループ）」「ボールプール」「ボーリング」「丸太渡り」の8種類、11グループであった。

また、具体的な活動の流れは、以下の通りであった。

- ① 遊び場作りの計画（同一目的の集団活動、願いや思いを伝え合う場の設定）＜1時間＞
各グループごとにどんな遊び場を作るのか相談し合い、設計図をかいいたり必要な材料を考えたりした。
- ② 遊び場作り（同一目的の集団活動、本気になる問題解決の設定）＜7時間＞
自分たちの遊び場の場所を決め、グループごとに遊び場を作った。
- ③ 他のグループとの情報交換（学び方、考え方を学ぶの設定、自分の考えや行動を振り返る場の設定）＜2時間＞
それぞれの遊び場が完成し始めたので、他のグループの遊び場で遊ぶ活動を行った。また、遊んだ感想を付箋に書き、その付箋を参考に、さらに遊び場を工夫した。

④ お店屋さんごっこ遊び（子どもの願いや納得の重視，同一目的の集団活動の設定）＜2時間＞

「他の学年の人にも遊んでもらいたい」という願いから，お客さんがたくさん来てくれるための工夫を考え準備をした。休み時間にお店屋さんを開いてお客を呼んだ。

そのほか，単元終了後に，振り返りの作文の時間を1時間取っている。基本的に，グループごとに主体的に考え活動できるように，子どもが筆者に相談するまでは指導したり手伝ったりしなかった。

(2) 研究の方法

「協働学習における4つの効果」「社会的な資質」，の観点から，グループ活動における子どもの姿を，実際の言動，インタビュー，作文等をもとに見取り，協働学習の要件とその効果を考察する。

4 実践の概要

(1) 各グループの主な気付きと遊び場の変化

各グループの気付きと遊び場の変化である。気付きの内容は，活動の後に，「どうして～しているの（したの）？」と質問して，子どもたちが答えたことをまとめたものである。

グループ	それぞれの活動時における主な気付きと遊び場の変化			
	計画	遊び場作り	情報交換	お店屋さん
シーソー， テーブル， イス	・すべて，ペットボトルで作る予定だったがペットボトルがあまり集まらなかったため，学校にある丸太を使うことにした。	・シーソーをのこぎりで切って作ろうとしたが，まったく切れないので，子どもたちが自らお家の人に頼みチェーンソーで切ってもらった。ペットボトルできれいなテーブルを作りたいという意見から，長さを測りながら正方形になるように組み合わせて作った。	・色を塗ると楽しくなりそうだという意見から，シーソーにペンキで色を塗った。	・シーソーの要の部分の土が掘られて倒れてしまうようになったので，穴を掘って石を入れて，倒れにくいようにした。
基地	・2階建ての基地にする予定だったが柱を用意することができないため1階建ての基地にすることにした。	・空き缶で柱を作っていたがすぐに倒れてしまうので，学校で余っている杭を使って柱を立てた。ベニヤ板で壁を作ったあと，きれいにしたいという意見からペンキで色を塗った。何か基地の中に，飾りたいということから写真立てを作った。	・もっと，基地の中に何かを入れた方がよいという意見から，シートで屋根を作り，テーブルと椅子を木で作った。	・余ったベニヤ板で飛び跳ねて遊んだのを見て入り口に板を引き，飛び跳ねられるようにした。
ブランコと ターザンロープ	・学校にある木でブランコを作る予定だったが，薄くて壊れそうだったので家から持ってくるようになった。	・ひもが細く繰り返し遊んでいると切れそうだったので，太いひもに変えた。ブランコのひもが低いと足が地面についてしまうので，ひもを短くした。ターザンロープに掴まれない人がいるのでロープの下を団子結びにした。	・ターザンロープがもっと揺れるとおもしろいという意見から，高いところからスタートできるように足場を作った。	・楽しく遊んでもらえるように遊び方を書いた看板を立てた。ブランコがきれいに見えるように色を塗った。
トランポリン	・穴を掘ってビニールシートをピンと張ってトランポリンを作ることに決めた。	・ビニールシートを張っても弾まないことが分かり，落ち葉を集めて弾む工夫を考えた。落ち葉を袋につめても弾まないため，タイヤのチューブを使って弾むようにした。連続にジャンプできるように杭を周りに打って捕まって跳べるようにした。	・杭が倒れてきたので，しっかりと立て直しひもを巻いて固定した。	・遊園地みたいにしたという意見から杭やビニールシートに色を塗ってきれいにした。
段ボール迷路	・段ボール迷路をした人が多いので4つのグループで迷路を作りつないで一つの迷路にした。	・段ボールに窓を開けセロハンを付け，段ボール迷路を通るとき光できれいになるようにした。塔やくじ引き場を作った。段ボール迷路が壊れないように，水を入れたペットボトルや野菜栽培で使った支柱を使った。	・もっと楽しくするために，分かれ道を作ったり，絵を描いたりした。	・とてもお客さんがたくさん来たので，受付を作り順番に迷路に入れるようにした。
ボールプール	・新聞紙をガムテープで巻いてボールを作ることにした。	・たくさんボールがないとおもしろくないことが分かり，300個以上作ることを目標にした。ボールの中に宝を入れて探すとおもしろいという意見から，宝探し遊びもできるようにした。	・ボールをもっと増やすと楽しくなるという意見から，ボールをたくさん作った。	・お客さんが楽しめるようにボールプールで時間までに宝を探すゲームを考えた。
ボーリング	・段ボールをつないでレーンを作ることにした。ボールも新聞紙で作ることにした。	・ボールがよく転がらないので，レーンにガムテープを貼り，転がりやすいようにした。ボールがすぐに空き缶に当たらないように紙でおじゃまキャラを作った。	・空き缶をよく当てることのできない人いたので，短いレーンを作った。	・全部，空き缶を倒したときの景品を作った。
丸太渡り	・ペットボトルをつないで，一本橋を作ることにした。	・ペットボトルをつないでも短いので，学校にあった板材をつなぎ，下にペットボトルを付けて板を渡るとき揺れるようにした。板ごとに色を塗ってカラフルにした。	・板から落ちないように速く渡るゲームにした。	・ゲームのルールを書き，どんなゲームか分かるようにした。

(2) グループ活動の事例

具体的なグループ活動の事例として、集団として特徴的なトランポリンとボーリングの2つのグループを挙げる。この2つのグループは、親密度、性別が異なっていた。トランポリングループは、普段からよく休み時間に遊んでいる仲の良い2つのグループが一緒になってできたグループである。すべて女の子で、今までこのメンバーでけんかをするところを見たことがない。ボーリンググループは、たまにドッジボールなどするが、あまり休み時間に一緒に遊んでいない男子4人が集まったグループである。

① トランポリングループ（8名）

トランポリングループは、仲良く話し合いながら設計図をかいていた。設計図を見ると、地面に穴を掘り、その上にビニールシートを敷き、水の入ったペットボトルにひもを付けて埋めてビニールシートを引っ張りトランポリンを作る予定のようだった。弾みそうもない。しかし、子どもたちから説明を聞くと、これでトランポリンができると考えているようだった。ペットボトルやひもは誰がもってくるのか、役割分担を進んで話し合っていた。

まず、トランポリンの場所を作る作業から始まった。場所は、7月にジャガイモを収穫した跡地で、雑草がたくさん生えていた。子どもたちは声を掛け合いながら全員一生懸命草取りをした。汗びっしょりになっていたが、とても楽しそうだった。雑草を取り終わると、Kさんが指示を出し、みんなで協力しながら、穴を少し掘りその上にビニールシートを張った。また、水を入れたペットボトルを四隅に置きひもでビニールシートとペットボトルをつないだ。当然、弾まない。そこで、今度は、落ち葉を集め始めた。Sさんが、落ち葉をたくさん袋に入れば弾むようになるという意見にみんな賛成したのである。みんなで協力して、グラウンド中を歩き回って落ち葉を拾った。4つの大きな袋に落ち葉が集まった。落ち葉の袋の上に乗ってみると弾まない。Fさんが、「浮き袋があれば弾むよ」といったことから、丈夫な浮き輪がほしいという相談を担任にした。そこで、タイヤのチューブを5つ用意してあげた。子どもたちは代わる代わるチューブの上に乗って跳ねてみていた。土の上だとよく弾まないの、タイヤのチューブの下に板を入れた。さらに、1～2回弾むとチューブから落ちてしまうので、チューブとチューブをひもで結んでいた。しかし、それでも、うまくバランスがとれないので4～5回ほど弾むと落ちてしまう。そこで、Kさんの意見で、チューブの周りに1mほどの杭を打ち、その杭に掴まりながら弾むことができるようにした。また、Sさんの意見で、タイヤの隙間に落ち葉を入れ、タイヤから落ちて少しはクッションになるようにした。

他のグループの遊び場で遊ぶ活動で、情報交換を行った。他のグループの人からの意見は、「トランポリンのうきわがすごくふにふにして、とびやすかったから、おもしろかったです。」「タイヤの下におちばを入れたふくろがあったから、ゆらゆらしておもしろかった。」など、好意的な意見ばかりであった。そこで、グループで相談して「杭を起こす、土を固める。色を付ける。もうちょっと跳ねるようにする。ペットボトルでガードする、まわりをひもでまく。」など、さらに、トランポリンがよくなるための意見を出し合っていた。お店屋さんごっこ遊びでは、1年生や3年生のお客さんがたくさん来た。そして、たくさんのお客さんから、「おもしろい」「よく跳ねる」といってもらっていた。



② ボーリンググループ（4名）

ボーリンググループは、設計図の相談をほとんどしていなかった。「一緒に相談するんだよ」と促したが、Kさんがほとんど一人でかいていた。設計図は、段ボールでレーンを作るだけのものだった。用意するものは、段ボールとボールを作るための新聞紙、ガムテープ、空き缶であった。つまり、段ボールでレーンを作り、空き缶を立て、新聞紙でボールを作って遊ぶというボーリングであった。4人で協力して設計図をかこうという雰囲気はなかった。

まず、レーンを作る作業から始まった。段ボールを切りガムテープでつないでいった。レーンからボールが跳びないように、側面を立てたいのだが、うまく立たないようだった。ガムテープでつないでみたり、もう一枚段ボールを当てて立たせようと工夫していた。しかし、なかなか立てることができないのでAさんとHさんは作業をやめて遊び初めた。Kさんは、AさんとHさんに「遊んでないで、立ててよ。」と、一緒に作業するように言ったが参加しなかった。側面を何とか立たせたので玉を新聞紙を丸めて作った。作った後、空き缶を立てて遊んでいた。KさんとRさんが空き缶を立て、AさんとHさんが玉を転がして遊んだ。KさんとRさんが「代わってよ」というとHさんが代わったが、Aさんは空き缶をたてる係をしないで一人で遊んでいた。

遊び場作りの2時間目に「これで完成なの？」と私が聞くと、「色を塗ったり、飾りを付けたい」とKさんが答えた。そのあと、色塗りと飾りを付けを始めた。KさんとRさんは、レーンの側面の色塗りをした。HさんとAさんは、アニメのキャラクターを紙に書きレーンに張っていた。しばらくすると突然Aさんが、Rさんにつかみかかってけん

かになった。Aさんが作った飾りが、ボーリングをするときにじゃまになるのでRさんが勝手に取ったからであった。お互いに、何のために作っているのか説明もないまま、作っていたのである。その後、4人は、おじゃまキャラを全員で作りはじめた。どうしてか聞くと、「この方がおもしろくなる」からだそうだ。簡単に空き缶が倒れるより、レーンに障害物があった方が当たりにくくなり、難易度が上がるということを全員が共有したからだろう。また、どこにおじゃまキャラを立てるのか、話し合いも見られた。このグループ活動で、初めて、目的が一致したと言える。

その後、繰り返し自分たちでボーリング遊びをしながら、ボーリング台を工夫していった。Rさんが玉がもっとよく転がるように、レーンにガムテープを貼ろうと言ったので、みんなでガムテープを貼っていた。「玉がよく転がるんだ」と4人とも私に説明した。さらに、玉が空き缶に当たった後、どっかに行ってしまうので、空き缶を立てた場所に段ボールを立て、玉が逃げないようにした。また、他のグループが遊びに来る情報交換に向けて、4人全員で折り紙のプレゼントを作っていた。全部倒したらあげるのだという。4人とも黙々と折り紙を折っていた。

情報交換では、たくさんの他のグループの人たちが来てボーリングをした。一人3回ずつ投げるルールだった。しかし、ボールはまっすぐに転がらないので、ストライクがなかなかでない。そこで、情報交換のあと、短いレーンを作るようになった。さらに、おじゃまキャラが多くなり、当たりにくくなったことから、Hさんが直径80cmぐらいの玉を新聞紙で作りはじめた。作る途中、段々玉が大きくなるにしたがい、他の4人も一緒に手伝っていた。お店屋さんでは、ほとんど毎日4人ともボーリング場に行き、ボールを渡したり空き缶を立てたりした。休み時間にたくさんのお客さんが来たことがうれしかったようである。



5 考察

(1) 「協働学習の4つの効果」の様相

① 他者に説明することによって自分の思考が明確になる。

初めに、自分の作りたい遊び場を発表していたときは、段ボール迷路やトランポリンなどの名称は言えたが、具体的にその遊び場がどんな遊び場でどのように遊ぶのかまで詳しく説明できた子は少なかった。そのあと、グループごとに設計図をかいいたり必要なものを考えたりする中で、どんな遊び場を作りたいのか一人一人の考えがはっきりしていった。また、実際に遊び場を作る中で、もっと、「弾むようにしたい」「きれいに色を塗りたい」と自分のしたいことを主張するようになった。グループで活動するからこそ、自分の思考が明確になったと言える。

② 自分の所属する集団を意識することによって考える意欲が高まる。

段ボール迷路グループは4つのグループに分かれていた。それぞれのグループは他の段ボール迷路グループと違う迷路を作ろうとグループで話し合いが活発になされながら活動が行われていた。水族館の迷路、高い塔のある迷路など、どんどん新しいアイデアが生み出された。お店屋さんの活動では、たくさんのお客さんが来てほしいという願いから、進んで校内放送で連絡したり、廊下で呼び込みをしたりしていた。グループの力だけで10時間以上も遊び場作りを考え工夫してきたのである。遊び場に対しての愛着が高まっている。他のグループを意識したり、グループの活動が充実したりすることにより、自分の所属する集団を意識することが、遊び場や遊び方の工夫を考える意欲を高めていた。

③ 一人では考えもつけない新たなものがコミュニケーションの過程を通じて生み出される。

4(2)の「各グループの主な気付きと遊び場の変化」から分かるように、各グループは遊び場を作る活動を通して、現在の問題点に気付き、遊び場の作り方や工夫の仕方を考えている。例えば、「丸太が切れない」「柱が立たない」「トランポリンが弾まない」といった問題点に気付いたとき、話し合いが始まり問題を解決する方法や新しい工夫が発言され、それをもとに活動が進んでいった。また、他のグループの意見を聞くことで話し合いが活性化し、新しい改良点のアイデアがたくさん出されている。コミュニケーション過程を通じて新しいアイデアが生み出されていたといえる。

④ 多様な考えを出し合い吟味していくのではなく、実際に活動を通して試行錯誤しながら考えていく。

遊び場作りの活動は、どのグループも、作りながら考え、考えながら作るという連続的な活動であった。だから、問題点も、改善のアイデアも、誰かのつぶやきから始まり、みんながその考えを受け入れれば、グループ全員でそのアイデアを取り入れて活動していた。例えば、ボーリンググループが、レーンが滑りやすいようにガムテープを貼るというRさんのアイデアを他のメンバーがすぐに受け入れ、全員でガムテープを協力して貼るといったことである。また、トランポリングループのように、弾まなければ別の方法を考えるといったように、ほとんどのグループは、考

えを吟味してから活動するのではなく、実際に活動しながら考えるという思考過程であった。生活科における協働学習の効果の特徴として、実際に活動を通して試行錯誤しながら考えたり分かたりしていくことが挙げられる。

(2) 「社会的な資質」の発揮の様相

トランポリンググループは、初めからとても協力的だった。また、友達の意見を取り入れすぐに協力していた。友達の意見をもとに活動して失敗したとしても、それを責めることなくアイデアを出し合ってトランポリンを創り上げていった。反対に、ボーリンググループは、初めのうちは話し合いもほとんどなく活動もバラバラであった。また、それぞれが話しもせず勝手に活動するのでケンカになってしまうこともあった。しかし、ボウリングのレーンができ、遊び始めたところから一緒に活動するようになっていった。そして、協力してボールがよく転がるようにレーンにガムテープを貼ったり、お客さんのための折り紙の景品をなかよく作ったりするようになった。

親密度が高いグループがグループ学習を行う場合、他者の考えを受け入れたり、よりよく活動するために協力しようとしたりしやすい。つまり、「社会的な資質」を発揮しやすい。親密度が低いグループの場合、他者の考えを受け入れたり、すぐに協力したりすることは難しいので「社会的な資質」を発揮しにくい。ただし、お互いの活動の目的や願いが一致したとき、話し合いや意思疎通ができるようになっていく。そして、相手の考えを受け入れたり、一緒に協力して活動したりできるようになっていく。さらに、協力してできたことや楽しかったことをもとに、さらに、協調性などの「社会的な資質」を発揮していく。

(3) 生活科で協働学習が成立するための要件

① グループ構成員の思いや願いが一致すること

「作りたい」「工夫したい」「他の学年の人に遊んでもらいたい」という思いや願いが、工夫を考えたり協力したりする原動力になっている。確かに、トランポリンググループのように、仲のよいグループの方がコミュニケーションが成立しやすく協力しやすく協働学習になりやすい。しかし、ボーリンググループのように、初めのうちはコミュニケーションも目的も共有できなかったためけんかしていたグループも、「もっとよくしたい」「自分たちのボーリングゲームで遊んでほしい」という願いから、一緒に工夫を考えたり協力したりするようになっていった。協働学習が成立するには、グループの思いや願いが一致するための手だてが必要である。したがって、7つの視点の「思いや願いの重視」「自己選択・自己決定」「同一目的の集団活動」による活動構成は、協働学習を成立させるために有効であるといえる。

② 集団による問題解決が必要な状況が生まれること

「丸太が切れない」「柱が立たない」「トランポリンが弾まない」といった問題点に気付いたとき、話し合いが始まり、問題を解決する方法や新しい工夫が発言され、それをもとに協力して問題を解決する活動が始まった。集団による問題解決が必要な状況が協働学習を成立させたといえる。したがって、7つの視点の「本気になる問題解決の設定」は、協働学習を成立させるために有効であるといえる。

③ 試行錯誤の場と伝え合う場の設定

2年生のグループ活動における思考力やコミュニケーション能力の発揮の様相は、「活動しながら話し合い、話し合いながら活動する中で発揮される」というものであった。また、他グループの意見をもとに、自分の考えを伝え合うことが、話し合いを活性化させ、新しいアイデアを生み出していた。実際に自分の体を使って試行錯誤しながら作る場と、その体験をもとに自分の考えを伝え合う場によって、互恵的に学び合う協働学習が成立していった。したがって、試行錯誤可能な活動時間を十分に保障することと自分の考えを伝え合う場の設定が有効であるといえる。

6 今後の課題

生活科では、飼育栽培活動、探検活動等、様々な活動でグループ活動が行われている。それぞれの活動によって協働学習が成立する要件や効果は異なることが予想される。実際の子どもの会話や行動から協働学習が成立する要件を明らかにし、生活科におけるグループ学習の効果的な活動構成や手だてを探っていきたい。

引用・参考文献

秋田喜代美『子どもをはぐくむ授業づくり』岩波書店、2000年、pp.75～79

木村吉彦「体験がもたらす「知」－生活科の教科特性と体験を通して学ぶ意味－」『上越教育大学研究紀要第27巻』、2008年、pp.29～30