

演繹的展開か帰納的展開か

1. 工夫されていた点

まずは、やはりゲーミングという手法であろう。秋田大学では、加納隆徳先生の前任の井門正美先生が、専門的に研究に取り組んでいた。筆者は、基本的に社会科は現実の社会的事象に向き合ってこそ社会科であるとの理念がある。しかし、例えば既に実際に学習活動に取り入れられて久しい車いす体験や目隠し体験など、いわゆる疑似体験を取り入れてこそ“体験”できる手法がある。すなわち、ゲーミングには、ゲーミングという手法ならではのメリットがあるのである。本実践では、そうしたゲーミングを試みた実践であった。

2点目は、導入部分でイベントを見直すための視点、すなわち“学びのものさし”そのものを提示した点である。イベントの具体的なエラーモデルを示しながら、そのあと展開されるイベント見直しの視点を提示していたのである。しかし、後にも触れるが、この点は賛否がある点である。

3点目は、ペア活動での自主的見直しである。この活動は、いわば“他律的のものさし”ではなく、まず“自律的のものさし”によって、自らのイベントの見直しをしてみようといった活動であった。“学びのものさし”という研究視点は、本来自律的学習者を目指す研究の一環であり、まず自らの学習活動を自ら吟味（リフレクション）する学習活動がきちんと位置付けられていたことは、まさに今回の研究テーマに沿うものであった。

2. 実践によって見えてきた課題

まず、演繹的展開か帰納的展開かである。前述した通り、今回の実践では導入でイベントを見直す視点を教師側から提示していた。しかし、逆に児童たちが作成したイベントを児童たちで見直すことにより、何をどう見直したのか、その際の視点は何だったのかを明示していく展開もあった。それは、まさに子ども達自身の気づき、アイデアによる見直しであり、“学びのものさし”の現出である。すなわち、教師主導の展開なのか、子どもの主体性の担保なのかである。しかし、当然の事ながら演繹的展開か帰納的展開かの正解があるはずはない。

2点目は、これと関連してペア活動での見直し、次にグループ活動での見直しのそれぞれの学習活動において、ペアでは何をどう見直したのか、グループでは何をどう見直したのかを可視化する工夫である。それぞれの活動において見直しの機会があったのだが、対

話的な学びが展開された時に、どのような判断基準の移り変わりや変更があったのか、子ども達の中で何が起こっていたのかを、何とか明示する方法がないものかという点である。例えば、数ある思考ツールを用いて、子ども達の思考を可視化してみることも考えられる。

3点目は、やはり現実の社会的事象との関連である。社会科の学習活動としてのゲーミングシミュレーションは単なるゲームではなく、やはり現実の社会的事象との結びつきが重要である。本單元においては、本時の前にしっかりと実際の「日本の食糧生産の問題」を学習しており、それに基づいての学習活動として位置付けられていた。しかし、各イベントがどれほど実際の社会的事象と結びついていたのか、その点が不明瞭であった点は否めない。しかし、この点も困難さを孕んでいる。すなわち、あまりにも現実に即すとゲームとしての面白さを欠くことになるし、逆にゲームとしての面白さを追究すると現実とかけ離れてしまう。しかし、いずれにしても社会的事象との結びつきを持たせることは肝要である。