

総合的な学習及び探究の時間の展開 ～直接的な体験活動を通した生きる 力の育成～

Development of Integrated Learning and Inquiry Time: Fostering the Power of Life through Direct Experiential Activities.

市川 治郎
ICHIKAWA Jiro

キーワード：総合的な学習及び探究の時間、
直接的な体験活動、生きる力の育成

Keywords: Integrated Learning and Inquiry Time,
Direct Experiential Activities, Fostering
the Power of Life,

In the current situation, where we have to keep a certain distance in our interpersonal relationships in order to prevent infection, we have more opportunities to think about the necessity of direct experience activities in school education.

As someone who is involved in school education, I would like to review the significance and purpose of educational activities, and as a means of improving them, I would like to explore and propose a study plan for the "development of comprehensive learning and inquiry time" through "direct experience activities."

1. はじめに

2021年においても、新型コロナウイルス禍の収束は見通せていない。全世界に拡散し人類に多大な被害を与え続けており、予防措置として開発使用されているワクチンに対しても、次々に出現する新たな変異株の脅威が私たちを不安に陥れている。

このような非常事態下であっても、義務教育諸学校や高等学校では、日々の細やかな感染対策の下に教育活動が継続されている。

子供たちはもちろん学校教育に携わる教員にとっても、これまで経験したことのない想定外の対応を求められる中で、生活全般の大きな不自由を克服し、様々な工夫により教育効果を高めようとする試みがなされている。

大学においては、豊富な電子機器を活用した遠隔授業の実施など、すでに一定程度の水準に到達して学生たちの学習能力を活用した教育活動が進められているが、初等中等

教育段階では直接的な体験活動から得るものが多く求められることから、間接的な体験となりがちな遠隔授業だけでは十分な成果を上げることが難しい。

感染防止のため、対人関係においても一定の距離を置かなければならないような現在の状況下において、あらためて学校教育における直接的な体験活動の必要性について考える機会が増えた。

私は学校教育の一端に携わる者として、教育活動の意義や趣旨を見直し、その改善策として「直接的な体験活動」による「総合的な学習及び探究の時間の展開」に係る学習指導案を模索、提案したい。

2. 研究の目的

私は一昨年度、「総合的な学習及び探究の時間の展開～芸術系教科との連携の視点から～」として研究を行い、本学研究紀要第17号に発表した。また昨年度は、「総合的な学習及び探究の時間の展開～遠隔授業実施下における題材例～」として研究を行い、本学研究紀要第18号に発表した。今年度の研究においては、新型コロナウイルス禍への対応として直接的な体験活動が制約を受ける中、あえて「総合的な学習及び探究の時間」で直接的な体験活動を導入することの大切さを考慮した学習指導案例を作成することとした。そしてこの研究を通して、小学校、中学校、高等学校における「総合的な学習の時間及び探究の時間」における問題解決の手法として様々な題材を設定する中で、その取り組みを通して子供たちの「生きる力の育成」を研究のねらいとした。

なお文中では、小学校及び中学校の「総合的な学習の時間」と高等学校の「総合的な探究の時間」をまとめて、「総合的な学習及び探究の時間」と表記している。

3. 「直接的な体験活動」と「間接的な体験活動」

文部科学省「体験活動の教育的意義」⁽¹⁾によると以下の「」の中に引用したように説明されている。(一部省略)

「体験活動とは、文字どおり、自分の身体を通して実際に経験する活動のことであり、子どもたちがいわば身体全体で対象に働きかけ、かかわっていく活動のことである。この中には、対象となる実物に実際に関わっていく『直接体験』のほか、インターネットやテレビ等を介して感覚的に学びとる『間接体験』、シミュレーションや模型等を通じて模倣的に学ぶ『擬似体験』があると考えられる。しかし、『間接体験』や『擬似体験』の機会が圧倒的に多くなった今、子どもたちの成長にとって負の影響を及ぼしていることが懸念されている。⁽²⁾今後の教育において重視されなければならないのは、ヒト・モノや実社会に実際に触れ、かかわり合う『直接体験』である。⁽³⁾」

この中で「間接的な体験活動」については、前記の下線部①の通り、その増加傾向に注意を促していることが分かる。

一方で「直接的な体験活動」については、前記の下線部②の通り、その重要性を強調している。

また、学校の教育活動に位置付けられる「体験的な活動」に関しては以下の「」の中に引用したように示している。(一部省略)

「体験活動とは、教科学習においてその指導目標達成の手段として行われる、例えば観察、実験等の類のものではなく、自然教室や臨海学校のように、それ自体、目標や指導計画、指導体制、全体の評価計画などを持つまとまりのある教育活動を意味するものである。」^③

体験活動は、豊かな人間性、自ら学び、自ら考える力などの生きる力の基盤、子どもの成長の糧としての役割が期待されている。つまり、思考や実践の出発点あるいは基盤として、あるいは、思考や知識を働かせ、実践して、よりよい生活を創り出していくために体験が必要であるとされている。具体的には、次のような点において効果があると考えられる。

- 1 現実の世界や生活などへの興味・関心、意欲の向上
- 2 問題発見や問題解決能力の育成
- 3 思考や理解の基盤づくり
- 4 教科等の「知」の総合化と実践化
- 5 自己との出会いと成就感や自尊感情の獲得
- 6 社会性や共に生きる力の育成
- 7 豊かな人間性や価値観の形成
- 8 基礎的な体力や心身の健康の保持増進

ここでは、前記の下線部③の通り、**教科学習の指導目標を達成するための手段のような活動のことでない**という意味において否定的に説明している。

しかし、例示されている自然教室や臨海学校のような体験活動はいわゆる学校における教育活動の中では「学校行事」として位置付けられているものであり、「**体験活動**」とは「**教科学習**」ではなく「**学校行事**」のことでありとも受け止められる解釈はやや偏っているものといえよう。

これについては後ほど「総合的な学習及び探究の時間」における趣旨や意義とも関連して述べたい。

4. 「生きる力」と「体験的な活動」の関係

さらに、「生きる力」と「体験活動」の関係については以下の「」に引用したように示している。(一部省略)

「…子どもたちに[生きる力]をはぐくむためには、自然や社会の現実に触れる実際の体験が必要であるということである。子どもたちは、具体的な体験や事物との関わりをよりどころとして、感動したり、驚いたりしながら、「なぜ、どうして」と考えを深める中で、実際の生活や社会、自然の在り方を学んでいく。そして、そこで得た知識や考え方を基に、実生活の様々な課題に取り組むことを通じて、自らを高め、よりよい生活を創り出していくことができるのである。このように、体験は、子どもたちの成長の糧であり、[生きる力]をはぐくむ基礎となっているのである。^④

しかしながら、…今日、子どもたちは、直接体験が不足しているのが現状であり、子どもたちに生活体験や自然体験などの体験活動の機会を豊かにすることは極めて重要課題となっていると言わなければならない。こうした体験活動は、学校教育においても重視していくことはもちろんであるが、家庭や地域社会での活動を通じてなされるのが本来自然の姿であり、かつ効果的であることから、これらの場での体験活動の機会を拡充していくことが切に望まれる。…(「21世紀を展望した我が国の教育の在り方について(第一次答申)」平成8年7月19日中央教育審議会答申

より)」

この中で、「生きる力」を育むためには、前記の下線部④の通り、その大切さを強調している。

これは25年前の中央教育審議会答申の示す状況であり、当時からすでに子どもたちの「**直接体験**」の不足や「**生きる力**」の**減退**が問題視されていたということが分かる。

5. 「生活体験の不足」と「体験的な活動」の関係

「生きる力」の減退の問題については、子どもたちの問題だけに止まらない。私たち現代人はより便利な生活を追求するあまり、できるだけ労力を使わずに生活する道具に囲まれ、人間として本来備えもった身体的な諸能力を衰えさせつつある。どこへ行くにも交通機関や車を使い、エレベーターやエスカレーターで脚力を失っている。ものづくりのための電動工具や自動機械はもとより、最近ではコンピュータ・グラフィックスや3Dプリンタなど、様々な電子機器の発達により手先の巧緻性も怪しくなりつつある。日常生活面では調理のための加熱操作もほとんど電子化され、ガスコンロにマッチで点火するなどということも過去の話である。これは新規採用教員についてのショッキングな話であるが、理科の実験でガスバーナーに点火させようとしたところ、マッチを擦るという経験がなく、点火することができなかったという。

別に電子着火器具を使えば済むことと言われればそれまでの話であるが、マッチを使うといういとも簡単に思われる操作が、実は左右両方の手先を微妙な力加減で使わなければできない複雑な操作であることに気付かされた。

昨今、高齢者による悲惨な事故で問題になっているオートマチック車ではあるが、自動車の運転操作についても、私が運転免許を取得した当時はマニュアル操作が当たり前であり、ハンドル、クラッチ、アクセルと、両手両足をフル回転させて運転したものである。

当時でもアクセルとブレーキの踏み間違えはあったと思われるが、適切なクラッチ操作をしなければ急発進しようとしてもエンストして止まることになる。

むしろマニュアル車からオートマチック車に乗り換えた当初、停止寸前で左足がクラッチとブレーキを間違えて思い切り急ブレーキをかけてしまうミスが何回もあった。

最近では車の操作も自動化が進み、それは人間の不完全な能力を補う安全性能重視ということでは大切な改良ではあるが、身体機能をフル回転させ全神経を安全運転に集中しなければ走らせることも止らせることもできなかった時代の運転操作能力と比較した場合、明らかに身体機能としては退化していると言えるのではないだろうか。

一方で、車の運転操作だけ考えればコンピュータ・ゲームでも再現されている。様々な機能を再現できるシミュレーション・ゲームがあり、現代の若者たちは実に上手に操作することができる。

これは失敗の許されない航空機の操縦訓練などでは重宝されているが、「**直接体験**」である実際の運転や操縦とはやはり緊迫感は異なり、あくまでも「**間接体験**」や「**擬似体験**」のための装置であることを忘れてはならない。

何より実際の運転では、誤った運転操作をリセットすることなどできないのである。

このように、ある意味「生きる力」を減退させている私たち現代人は、意図的な「直接体験」や「体験的な活動」の経験を通して、「生活体験の不足」を補っていく必要があるといえよう。

6. 「総合的な学習及び探究の時間」と「直接的な体験活動」

小学校学習指導要領及び中学校学習指導要領「総合的な学習の時間」⁽²⁾⁽³⁾に示す目標のうち、必要箇所を以下の通り抜粋し、ゴシック体の通り分析した。

- (2) 実社会や実生活の中から問いを見いだし、自分で課題を立て、情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現することができるようにする。
- (3) 探究的な学習に主体的・協働的に取り組むとともに、互いのよさを生かしながら、積極的に社会に参画しようとする態度を養う。

また、高等学校学習指導要領「総合的な探究の時間」⁽⁴⁾に示す目標のうち、必要箇所を以下の通り抜粋し、ゴシック体の通り分析した。

- (2) 実社会や実生活と自己との関わりから問いを見いだし、自分で課題を立て、情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現することができるようにする。
- (3) 探究に主体的・協働的に取り組むとともに、互いのよさを生かしながら、新たな価値を創造し、よりよい社会を実現しようとする態度を養う。

このように、学習指導要領における小学校及び中学校の目標と高等学校の目標から、「現実の社会や生活との直接的な関係を重視している」ことが分かる。

そこで「直接的な体験活動」を学習指導案の題材として取り入れることにより、「生きる力の育成」につなげたい。

7. 総合的な学習及び探究の時間の展開例

これまで述べたことを踏まえ、「直接的な体験活動」に着目した「総合的な学習及び探究の時間」における題材例を以下に示す。

1 題材例「昔遊びでみんななかよしくなろう」 (小学校中学年)

- 目標 目隠し鬼ごっこで遊ぶことを通して、追いかけて追いかけられたりする直接体験的な緊張感と距離感の中で、子供たちが実生活の場である学級の仲間とお互いに仲良しになることを目標とする。
- 内容 昔から伝承されてきた多人数での遊びには、子供たちが単純な遊びを通して、知らず知らずより良い人間関係を築き上げるために効果的な役割を果たしてきた。とりわけ子供たちの物理的な距離を縮めるような遊びには、とかく対人距離が離れがちな現代の生活において、意図的に仲間との直接的なふれあいの場面をつくる機能があり、遊びを通して互いの存在を意識したり認め合ったりする効果がある。目隠し鬼の遊びを実施する際の手順は、じゃんけんなどにより最初に目隠しをする鬼を決める。逃げられる範囲を決めてその範囲を線で示す。タオルなどを用いて鬼の目を隠す。鬼以外の子供たちは、「鬼さんこちら、手の鳴る方へ」などとかけ声をかけ、

鬼をはやしたてながら手を叩き逃げ回る。鬼は、かけ声や手の叩かれる音を聞いて子供たちの位置を予測し、追いかけて捕まえる。鬼にタッチされた子供は交代して次の鬼になる。

- 留意点 交代で鬼の役割をすることに意義がある。敏捷でなかなか捕まらない子供もいるが、必ずすべての子供たちが交代で満遍なく鬼になるように配慮する必要がある。特定の子供だけに鬼の役割が集中すると、あたかも弱い者いじめの遊びであるかのような誤解を生じる恐れがある。追いかけて回すことに熱中してくると、激しくぶつかって負傷する恐れもあるため、クールダウンさせるための声掛けなど、適切な安全対策を講じる必要がある。

2 題材例「みんなで大きな絵を描こう」(小学校中学年)

- 目標 共同制作で大きな壁画を描くことを通して、一つの作品づくりに向き合う直接体験的な緊張感と距離感の中で、子供たちが実生活の場である学級の仲間と皆で協力し合うようになることを目標とする。
- 内容 大きな壁画を共同制作する過程では、子供たち一人一人が自らの欲求だけではなく、互いの意見を交換し尊重し合う場面が生じ、それが知らず知らずより良い人間関係を築き上げるための効果的な役割を果たすことになる。とりわけ子供たちの物理的な距離を縮めるような共同制作には、とかく対人距離が離れがちな現代の生活において、意図的に仲間との直接的なふれあいの場面をつくる機能があり、共同制作を通して互いの存在を意識したり認め合ったりする効果がある。共同制作の手順は、完成作品を壁画として掲示する場所や大きさなどの大まかな制約を与える。子供たちが何を描くか考える。子供たちがどのような用具絵具などを使って描くか考える。子供たちが共同して、教師に相談しながら材料や用具、絵具など必要な物品を準備する。子供たちが共同して描画制作する。完成作品を共同して掲示し、他のクラスの子供たちと交代で鑑賞会を開く。
- 留意点 どのアイデアも否定されることなく、一人一人が描きたいアイデアを互いに意見交換できるようにする。ただし危険な行為や用具の誤った使用などについては厳重に注意し、安全面の配慮を怠らない。

3 題材例「友だちに静かに伝えたいこと」(小学校高学年)

- 目標 ジェスチャーを使い、子供たちがお互いに伝えたいことを表現し伝達し合うことを通して、言葉を使わずに意思疎通する直接体験的な緊張感と距離感の中で、子供たちが実生活の場である学級の仲間と互いに理解し合うことができるようになることを目標とする。
- 内容 子供たち一人一人がジェスチャーだけを使い、どのようにすれば自分の気持ちを友だちに伝えることができるか、その方法について自由に意見を述べ、お互いのアイデアや意見を共有する。日常生活でコミュニケーションの手段として多用している言葉を使わず、静かに自分の考えを伝えるにはどのような方法があるか、この取り組みを通して他者に伝えるという行為の意味を考える。
- 留意点 どのアイデアも否定されることなく自由に意見

交換されるようにする。ただし、危険を伴う可能性のある手段や違法行為については、実行することのないよう厳重に注意し、安全面での配慮を十分にする。

4 題材例「ありあわせの食材で昼食を作る」(中学校)

- 目標 あらかじめ用意されたものではなく、子供たちが互いのアイデアを生かし、臨機応変な判断で入手可能な食材をうまく使用し、共同して昼食を作る直接体験的な緊張感と距離感の中で、子供たちが実生活の場である学級の仲間と皆で協力し合うようになることを目標とする。
- 内容 日常生活の中では残り物やありあわせの食材で食事を用意することは多い。子供たち一人一人が、どのようにすれば十分ではない食材から、生きるために必要な昼食を作ることができるか、その方法について自由に意見を述べさせ、互いのアイデアや意見を共有させる。その上で実際に調理実習に取り組み、共同で作り食べる喜びを味わう。
- 留意点 子供たち一人一人どのアイデアも否定されることなく自由に意見交換されるようにする。ただし扱う食材の安全性や、危険を伴う可能性のある手段や違法行為については十分に注意し、食中毒などの発生することのないよう安全確保する。

5 題材例「一日だけ先生になってみよう」(高等学校)

- 目標 一日だけ自分たちの学校の先生となり、子供たちが全員が職員室の先生席に座り自らの高校の模擬先生として勤めることを通して、先生の仕事に向き合う直接体験的な緊張感と距離感の中で、子供たちが実生活の場である学級の仲間と皆で協力し合うようになることを目標とする。
- 内容 子供たち一人一人が高校教師の仕事を直接体験することを通して、高校とは何か？生徒とは何か？ということについて体験的に考える機会を作る。どのようにすれば教師としての責任が果たせるようになるか、その方法について自由に意見を述べさせ、互いのアイデアや意見を共有させる。考えつく限り多くのアイデアを自由に交換させる。
- 留意点 どのアイデアも否定されることなく自由に意見交換されるようにする。ただし、危険を伴う可能性のある手段や違法行為については、実行することのないよう厳重に注意する。学校が保有する生徒の個人情報漏洩しないように注意すると共に、激論が闘わされた場合は、学習後のクールダウンを適切に行う。

8. 想定される今後の課題とまとめ

今回は直接的な体験活動を中心とした「総合的な学習及び探究の時間」の展開となる学習指導案例を考えたが、生活体験の不足しがちな子供たちの興味関心を引き付けることができるかどうか、今後は実践を伴う検証が必要である。

それぞれは、生活科、図画工作科、学級活動、家庭科、道徳科などの題材とも密接に関連しているが、その趣旨や意義は「総合的な学習及び探究の時間」に即して提示したものであり、各学校における実践的な研究が待たれるとこ

ろである。

9. 参考文献

- (1) 文部科学省：「体験活動の教育的意義」
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/seitoshidou/04121502/055/003.htm
- (2) 文部科学省：小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 総合的な学習の時間編、p.187、文部科学省、2017。
- (3) 文部科学省：中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 総合的な学習の時間編、p.165、文部科学省、2017。
- (4) 文部科学省：高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 総合的な探究の時間編、p.153、文部科学省、2018。