

模擬授業研究会の斉藤メモ(2019年11月27日)

授業者：〇〇

範囲：企業の目的と種類

主な感想・代案

- らしさが爆発していたように思います。普通の授業では面白くないという〇〇君の意図が反映されていて、ユニークな授業だったと思います。
 - 全体的に板書もワークシートももう少し「映える(インスタ映え的な)」ようにしてほしい。ビジュアルが微妙だとやる気がそがれてしまう場面も多いと思うので。板書計画に関しては、配ってもらった内容だけだと、明らかに準備不足だと思います。
 - 前提として、アイデアは面白いと思います。ただ、やはりルールが複雑というか、「土地」「労働力」「資本」「技術」の四要素をシンプルに理解させる工夫が足りないかなと感じました。この話は基本的には、「土地」「労働力」「技術」を揃えるには「資本」(お金)がかかる。ただ、うまく揃えれば伸びしろや将来性が見込める」という話だと思うので、それをもう少しシンプルに示したい。
- 私ならば、もっとストーリー仕立てにして、話を分かりやすくしたいと考えます。例えば、最初にこんな前振りが欲しい。「皆さんは資本金 1000 万円だけ手元にあります。企業をいまから作りたいのですが、企業を立ち上げるにはお金がいります。何を選ぶかで命運が分かります。でも、もしも上手く選べば手元のお金はもっと増えるでしょう。さて皆さん、企業立ち上げにあたって、何を優先して準備しますか？」
- 業種を増やしすぎると混乱が生じると思うので、料理人の腕も問われるイタリアンレストラン、もっと数で勝負するコンビニを用意し、二種類にあらかじめ生徒を割り振ります。その上で、「雇う人数」「立てる場所」「従業員に期待する技能」の三つを4段階くらいの基準で選んでもらう。基準はグラフ化して直感的に分かりやすくした方がいい。あと、どれを増やすとどういうメリットがあるのかデメリットがあるのかを吹き出し形式などで書いたり、目安となる数字を提示しても良いかもしれない。その上で、それぞれの店でどこが今後成長しそうかを他の種類の業種に割り当てられた生徒に投票してもらい、その意見を回収することで振り返りにつなげます。
- その他、振り返りの場面をもう少し強調すると良いように思います。今回のゲームをやった後に、こういう企業の利益追求だけやっているとなれば皆が困る分野があって、そういう分野を公企業などがになっている、という話には持っていけると思うので。あくまで振り返りとしてその話が出来れば、効果的だと思います。

【コラム】理論と実践の接点

ゲーム形式やシミュレーション形式の授業をしたり、さらには話し合い中心の授業をする際に、いつにもまして重要になってくるのが、その活動自体の振り返りの時間です。

ワークショップなどの分野では、活動が盛り上がったのに学びが深まらない理由として、振り返りが不十分であるという点がよく指摘されます。堀(2019)はワークショップの振り返りの基本ステップとして、①体験する(これがゲームに該当) ② 指摘する(どんなことが起こりましたか?) ③分析する(なぜそうなったのでしょうか?)、の三段階を挙げています。要するに、今経験したゲームの体験を分析的に捉える場面が必要となります。〇〇君の授業でも、この視点はいかせると思います。

【参考文献】堀公俊(2019)『これからはじめるワークショップ』日本経済新聞社

模擬授業研究会の斉藤メモ(2019年11月27日)

授業者：〇〇

範囲：家計とキャッシュレス

主な感想・代案

- 教師の遊び心も感じられ、教材選びの工夫も感じました。また現代的なトピックを挙げることで生徒の関心を引こうという工夫も良いと思います。全体的にこだわっている感じがしました。
- 全体としてキャッシュレスの話が先行しすぎているように思います。例えば単元指導計画のねらいでは「消費と所得を取り巻く家計とはどのような役割なのかを、多面的・多角的に考察し自分の意見を表現する」と書かれています。本字の目標でもそれと似た内容になっています。ただ、このキャッシュレス化をめぐる賛成・反対の議論をしても、家計や消費の話に繋がっていくように思えないというのが私の感想です。別に教科書に盲従する必要はないのですが、例えば『中学校学習指導要領社会編(平成29年告知)解説 社会編』には以下のように記載されています。

個人の・・・経済活動における役割と責任は、勤労の権利と義務についての理解を基に、個人は働くことを通して企業に労働力を提供して所得(収入)を得ること、また、様々な財やサービスの購入・消費を通して豊かな生活を送ることや企業に利潤(利益)をもたらすことについて多面的・多角的に考察し、表現できるようにすることを意味している。(p.145.)

- こういった表現を見たとしても、やはり、家計や個人消費と経済との関わりを説明する必要があるように思います。討論をする中で自然に繋がると思っているとしたら、もう少し意図的なサポートが必要だと思います。
- 〇〇君のキャッシュレスのアイデアを生かした代案としては、主発問を「キャッシュレス化は、私たちの家計にとって良いこと?悪いこと?」とします。重要なのは、キャッシュレスそのものかどうよりも、それが家計にどのような影響を与えるかだと思います。導入ではキャッシュレスと現金支払いの様子を動画で比べ見せて、どちらが良いかを考えさせ、便利になりそうという点を強調します。ただ、これは本当に家計的によいのか?便利であれば何でもよいのか?という点を疑問に持たせて展開に入ります。展開部では、キャッシュレスで使いすぎる危険が増えること、物を買いやすくなる(良い意味も含め)こと、家計の収支を管理しやすくなること(→うまくやれば貯蓄に繋がること)などを意識させます。経済活性化につながるという社会的な観点の話は、授業の最後に触れるにとどめます。- 導入でのインパクトの弱さは私も感じました。展開に集中するような授業の作り方はありうと思いますが、もう少しデメリットも示さないと、主発問の意図自体が伝わりにくい気がします。

【コラム】理論と実践の接点

前に植村君の授業に対して言った話と関連する形になります。ウィギンズとマクタイという米国の教育学者が、授業づくりをする際に「双子の過ち」と称して「活動主義に偏ること」と「網羅主義に陥ること」を挙げています。楽しいだけで何を学んだか分からない授業でもいけないし、詰め込みすぎて逆に何のために学んでいるのかが分からないことになっていけないということです。それらの双子の過ちを防ぐために、授業でこれだけは教えたいという「重要な観念(Big Idea)」を意識することが重要とされます。この重要な観念は他の人が見ても考え出すと深い内容だと思えるような、内容的な濃さが必要だと言われています。そして主発問はこれの裏返しになったようなものが良いかと思います。今回の〇〇君の授業はキャッシュレスに偏りすぎているとすれば、この指摘は参考になると思います。

【参考文献2】ウィギンズ&マクタイ『理解をもたらすカリキュラム設計』日本標準,