

# 指導資料

鹿児島県総合教育センター

## 社会第99号

- 小, 中, 高, 盲・聾・養護学校対象 -

平成14年9月発行

### ワークショップ技術を活用した社会科の学習指導の進め方

小学校, 中学校の社会科では, 調べ学習がよく行われている。これは, 児童生徒が主体的に課題を設定したり, 資料を集めたり, 見学・観察, 調査等を行い, 発表し合う活動を通して問題を解決する学習方法である。

高等学校においては, 来年4月から実施される学習指導要領解説地理歴史編で「日本史A, B」「世界史A, B」における主題を設定し追究する学習, 公民編で「現代社会」「政治経済」における課題を設け追究する学習が示されている。これらの学習は, 生徒が主体的に主題や課題を選択し, 班や個人での調査・研究, フィールドワーク及びその結果の発表や討論をする学習方法である。

本稿では, これらの学習に児童生徒が楽しく主体的に取り組み, 更に学習内容を充実させ, 深めるための手だてとして有効なワークショップ技術を活用した学習指導の進め方について述べる。

#### 1 ワークショップ(workshop)とは

ワークショップとは本来, 仕事場, 作業場, 研究会, 研修講座を意味する英語である。現在では, 「参加者が受け身でなく, 積極的にかかわる研究集会(参加型学習

会)」という意味でも使われ, 特にまちづくり, 芸術活動, 諸教育活動等の場で行われている。そこでは, 参加者が主体的に相互に刺激し合い学び合う活動が活発になされるよう, いろいろなワークショップ技術が用いられる。これらの技術を調べ学習等の実際の学習指導に活用することで, 学習をより深め, コミュニケーション能力や協調性を高め, 情報の共有化や問題解決等を図ることができる。

#### 2 主なワークショップ技術と活用例

##### (1) フォトランゲージ

写真をただ眺めるのではなく, じっくり観察し, 自分なりに読み解く活動である。使用する写真は, できるだけ多くの情報が読み取れるようなものがよい。絵で行う場合をピクチャーアナリシスという。関心・意欲を高め問題意識をもたせることができる。

<例> 教科書等の写真を利用し, じっくり観察させ, 疑問に思うことや気付いたことなどをできるだけたくさん挙げさせる。

##### (2) ブレインストーミング

短時間に子どもがもっている印象や知

識をできるだけ多く引き出す活動である。関心・意欲を高め、問題意識をもたせることができる。

<例> どのようにしたらごみを減らすことができるか、時間を決めて挙げさせる。

(3) ランキング

出された意見に対してその重要性や追究の価値という観点から、優先順位を付ける活動である。ブレインストーミングに引き続いて行うと学習の連続性もて、班の話合いも活性化する。思考・判断力、技能・表現力やコミュニケーション能力を高めることができる。

<例> ブレインストーミングの<例>で出された意見を、重要な順に順位を付けて並べさせる。

(4) T K J (集団情報構造化)法

班で話し合いながら情報を項目ごとに分類し、構造化していく活動である。様々な意見が整理され、理解しやすくなり、内容を明確化できる。知識・理解力を深め、コミュニケーション能力を高め、情報の共有化を図ることができる。

<例> ブレインストーミングの<例>で出された意見を、個人、企業、政府段階の取組で実現できること等に分類する。

(5) イメージマップ

印象や既存の知識、学習によって得られた情報の関係を線で結び、地図のような図を作成する活動である。一人一人の思考過程や知識・理解の程度を具体的に把握することができ、子どもの変容もと

らえられる。知識・理解を深め、思考・判断力を高めることができる。

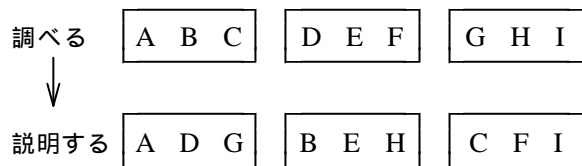
<例> まとめる段階(p.3)のイメージマップ



(6) ジグソーメソッド

これまで調べてきた班を再編し、新しい班で発表させる活動である。全員が前のグループで調べてきたことを発表しなければならないので、傍観者的な子どもがいなくなり、班活動が活性化する。技能・表現力やコミュニケーション能力を高め、知識・理解を深め、情報の共有化を図ることができる。

<例> 班の再編の方法



(7) ロールプレイング

自分とは異なる立場の人になって、物事を考え演じる活動である。社会的背景や人物の心情等が理解しやすくなる。技能・表現力を高め、知識・理解を深め、多面的・多角的な立場から物事を考えることができる。

<例> ごみ問題を、清掃工場で働く人々の立場で考え演じる。

### 3 学習指導上の留意点

ワークショップ技術を効果的に調べ学習等に用いるため、次の点に留意する。

- (1) 指導のねらいを明確にし、どのワークショップ技術を用いると効果的なのかを考え、指導計画に位置付ける。
- (2) 普段の指導でも大切なことであるが、特にブレインストーミングやランキング等については、子ども一人一人の意見を大切にし、否定せず、共感的立場に立っ

て学習を進める。

- (3) ワークショップ技術は班活動で用いる場合が多い。小学校では、基本的に教師が進行役としての立場をとり、児童が学習課題に対するよりよい解決法を生み出せるように積極的にかかわった方がよい。中学校、高校においても、活動を生徒にすべて任せるのではなく、必要に応じて教師がかかわることが大切である。

### 4 学習指導の実際

ここでは、ワークショップ技術を効果的に用いた小学校社会科第4学年の学習指導の実践例を紹介する。

#### (1) 小単元の学習指導計画(全8時間)

ア 小単元 郷土の発展に尽くした人々 「からいもおんじょ 前田利右衛門」  
イ 目標

さつまいもを鹿児島に初めてもたらした前田利右衛門の業績やさつまいもに関連する資料を活用しながら、調べる活動を通して人々の生活の向上に尽くした先人の生き方に触れ、思いや願いを理解できるようにする。また、現在でも地域の人々が前田利右衛門への尊敬や感謝の念を抱いて生活していることを知るにより、地域に対する誇りと愛情をもつことができるようにする。

(山川町立徳光小学校 川原園 達司 教諭の実践事例を基に作成)

過程	主な学習活動	時間	教師の働き掛け(ワークショップ技術)
つかむ	1 徳光神社の拝殿の写真を見て、気付いたこと(不思議に思ったこと)をカードに書く。 2 カードを全体で分類・整理しながら共通の問いを見付ける。 3 問いに対する予想をグループや全体で話し合いながら練り上げ、学習問題を設定する。 4 学習問題に対する予想、仮説を立てる。 5 予想や仮説を確かめるための方法を考え、追究の柱を立てる。	2	質より量を心掛けさせ、できるだけ多くのことを書かせるようにする。 (フォトランゲージ) 同じような内容を集め、子どもたちと話し合いながら、問いの集約を図るようにする。 (TKJ法) 調べる価値のある問いはどれか、何を調べれば問いが解決するかを考えさせながら優先順位を付けさせる。 (ランキング) さつまいもについて知っていることを自由に書かせるようにする。 (イメージマップ) 徳光神社とさつまいもの関係に着目した問いを設定し、今後の学習の方向付けをする。

調べる	<p>6 追究の柱について，一人調べをする。</p> <p>7 調べて分かったことを「利右衛門コーナー」に張り付け，お互いに情報交換をする。</p>	2	<p>学習カードを活用し，調べる方法や手順が分からない子どもに対し支援を行うようにする。</p> <p>調べて分かったことを分類，整理しながら張り付けさせる。(TKJ法)</p>
まとめる	<p>14 調べて分かったことを基にして，前田利右衛門へのメッセージを書く。</p>	1	<p>さつまいもをキーワードにしたイメージマップを再度書かせることで，自分の成長を子ども自身が感じられるようにする。(イメージマップ)</p>

(2) 本時の実際 (1・2/8)


ア 本時の目標

徳光神社の拝殿の写真を見て，自ら進んで，気付いたことや不思議に思ったことをカードに書くことができる。(関心・意欲・態度)

自分の考えと友だちの考えを発表する活動や学習問題への練り上げの活動を通して，自他の考えのよさに気付いたり，共通の問いを見付けたりすることができる。

また，学習問題に対する予想や仮説を立て，追究活動への見通しをもつことができる。(社会的な思考・判断)

イ 展開

過程	主な学習活動 (子どもの意識)	時間	指導上の留意点 (ワークショップ技術)
つかむ	<p>1 徳光神社の拝殿の写真をじっくり観察させて気付いたことや不思議に思ったことをカードに書く。</p>  <p>この建物は一体何だろう。 見たことあるよ。徳光神社だよ。 あれ柱の根元に何かおいてあるよ。 何だろう。 さつまいもじゃないかな。でも，どうしてさつまいもが置いてあるのかな</p>	20分	<p>写真を見るとき視点としてに次の3点を与え，細かいところまで「読み解く」という意識をもたせる。</p> <p>「いつもとちがうなあ」と思うこと(物)をさがす。 「なぜ，ここにこのような物があるのか」と思うこと(物)をさがす。 「これを調べてみたいなあ」と思うこと(物)をさがす。 (フォトランゲージ)</p> <p>質より量を心掛けさせ，より多くの考えが出せるように自由な発想をさせる。</p> <p>自分の考えをなかなか書けない子どもに対しては，上記 ~ を振り返らせ，「いつもと違うところはどこかな」「何か不思議な物がないかな」などの助言を与える。</p>

見 つ け る	<p>2 カードに書いたことを全体で分類・整理しながら共通の問いを見付ける。 さつまいものことを不思議に思っている人が多いね。 僕が気付かなかったことを書いている人もあるよ。すごいなあ。 わたしと同じ考えの人がいてうれしいなあ。</p> <p>3 分類された共通の問いに優先順位を付ける。</p> <p>やっぱりさつまいものことを知りたいなあ。 なぜ、さつまいもが置いてあるのだろう。みんなと一緒に調べてみたいなあ。</p> <p>4 なぜ、柱の根元にさつまいもが置いてあるのか予想し、話し合う。 前田利右衛門さんへのおそなえだよそれは、さつまいもをもってきた人だから。</p> <p>5 さつまいもについて知っていることをイメージマップに描く。</p>	40分	<p>一人一人の考えを認めたり、賞賛したりすることで子どもたちが「自分の考えが活かされている」という充実感を味わえるようにする。 「これはどれと近いかな」「一緒にできるカードはないかな」などの具体的な声掛けをしながら教師が中心となって意見を分類・整理する。 (TKJ法) 追究の優先順位を付ける際に次の3点を与え、子どもたちが自分の力で学習問題へと練り上げられるようにする。 本当にいつもと違うことかどうか考える。 時間をかけて調べた方がよいことか考える。 自分たちの力で調べることができそうかどうか考える。 (ランキング) 予想をさせるときは、必ずその根拠を出させるようにする。 徳光神社が前田利右衛門を祭っていることから、さつまいもと前田利右衛門を結び付けて考えさせる。 イメージマップを描くことで自分の理解の程度を自覚させる。 (イメージマップ)</p>
ま と め る	<p>6 学習問題を設定する。</p> <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>前田利右衛門はなぜ、さつまいもをもってきたのだろう。</p> </div> <p>7 学習問題に対する予想・仮説を立てる 予想「だから、前田利右衛門はさつまいもをもってきたのだろう」 仮説「もしもさつまいもがなかったら、昔の人々は だっただろう」</p> <p>8 予想や仮説を確かめるための方法を考え、追究の柱を立てる。</p>	30分	<p>「みんなさつまいものことは知っているんだね」「でも、どうして前田利右衛門さんにさつまいもをお供えするのか」「さつまいもをもってくるってそんなにすごいことなのか」というような発問をし、子どもたちの意識を学習問題へと向けさせる。 現在のさつまいもの価値と昔（今から300年ほど前）のさつまいもの価値の違いを予想しながら学習問題に対する予想や仮説を立てさせる。  どのようなことを、何を使って調べれば分かるのか追究活動への見通しをもたせ、追究意欲が高まるようにする。</p>

【引用・参考文献】

中野 民夫 著『ワークショップ』 2001年 岩波新書  
『社会科教育 9月号』 2000年 明治図書

(第一研修室)