

[社 会]

児童が思考を整理しながら学習を進め、社会的思考力を高める授業

- 「フレームワーク」を取り入れた歴史実践を通して -

西塚 智二*

1 はじめに

これまで社会科の学習で、児童が課題を追究するために「考える」場面を設定してきた。そして、「社会的思考力を高める指導の工夫」¹⁾として、ノートを3つの視点で活用した授業を行ってきた。ノートの工夫と発問や助言を組み合わせた授業により、児童は課題を解決していく力をつけていった。

しかし、資料を「比較する・つなげる方法」、「原因や背景の探り方、事象間の関連づけ方」といった方法を意識した活動は十分に行ってこなかった。その結果、教師の働きかけが強くないと、児童は、課題に対する解決策を得るための手順や自分なりの適切な考えをもつことができない、という状況に陥る場面も見られた。思考する道筋を児童自身が習得していないことに起因するものと考えられる。

そこで、「フレームワーク」²⁾を授業の中に取り入れようと考えた。フレームワークとは、文字通り枠組みのことであり、この場合は「考える枠組み、または考える型」ととらえる。フレームワークは、一般的にはビジネスの分野で活用されており、経営戦略や商品開発、品質管理など様々な場面での課題解決に用いられる。フレームワークには、網羅的に対象をとらえ、より大きな視点で物事を見ることができるようになる利点がある。さらに、問題に応じて定型的で図式化・パターン化されたフレームワークがあるので、思考の際のスピードアップにつながる。これらのよさを授業にも活用することで、学ぶ手順を習得し、思考力の向上に寄与させられるものとする。

このフレームワークを用いた授業は、小学校でも行われている。例えばKJ法である。これを使って児童の内部情報を整理したり、仮説を立て検証したりする実践は多く見られる^{3), 4)}。しかし、本研究のようなフレームワークを意図的、計画的に学習活動に取り入れた実践は数少ない。

フレームワークを授業に導入するよさは、下記の3つの観点から説明できる。

① 意見を交流しながら思考できること

「フレームワーク」を使って思考すると、同じ資料をもとに同じ手法で考えることになる。しかし、自分の考えたことを発表する場面では、意見が異なることもある。異なる意見を聞くことで、様々なものの見方や考え方が身につく。

② 学び方を身につけながら思考できること

フレームワークのなかには、事実を比較、つなげる（関連づける）、順位付ける、原因と結果を結びつけるなどの学び方の手順を示すものがある。よってフレームワークを使うことは、課題に対して問題を整理し、最善の解決策を得るための手順を身につけることにもなる。

③ 楽しく思考できること

例えば、フレームワークの一つにマインドマップがある。マインドマップは、中心となるイメージや課題を全体の図の中央に置いて、そこから放射状にキーワードやイメージをブランチ（枝）でつなげていき、アイデアをまとめたり、発想を広げたりするものである。知識を整理・習得したりする際に効果的である。思考や発想を自由に広げることが、児童にとって楽しい活動になると考える⁵⁾。その他のフレームワークも視覚的にとらえやすく、児童の知的好奇心を刺激するものになると考える。

このようにフレームワークは、課題解決の道筋を意識しながら思考することができ、さらに児童の思考を活性化させることができるものと考えられる。フレームワークの活用を児童に理解させ、習熟させることで、課題を追究していくために多様な思考を生み出し、思考を分類・比較し、関連づけながら学習を進めることが期待できる。

* 新潟市立茨曾根小学校

2 研究の目的

既存の知識と学習で得た知識や気づき、及び発見を児童に「フレームワーク」を使って分類・比較させ、関連づけながら学習を進めることで、主体的に調べ考えを深めさせ、社会的思考力を高める。

なお、ここでいう社会的思考力とは、①社会的事象を理解、認識する力、②複数の事実を比較・関連づける力、③事実即して、社会事象を多面的に思考する力ととらえる。

3 指導の手だて

指導計画を「習得・活用・探求」⁶⁾の観点から構成し、マインドマップやフィッシュボーンなどのフレームワークを取り入れる。

○習得場面でのフレームワーク

課題設定や知識習得場面で、KJ法やマインドマップを取り入れ、「フレームワーク（考える型）」を児童全員が身につける。この習得場面では、フレームワークを使って思考することに慣れ、課題設定や知識習得の際にフレームワークが効果的にはたらくことやフレームワークで考える楽しさを認識できるようにする。

○活用場面でのフレームワーク

活用の場面では、ポジショニングマップ、フィッシュボーンなどをグループや個人で用いて、実際に意見や結論を導き出す活動を行う。特に、意見や結論を導き出す際は、フレームワーク上で知識や資料を分類・比較し、関連づける活動や根拠を明らかにする活動に最適と考える。教師は、実際にビジネスに使われているままで児童に提示せず、児童の発達段階に応じて、簡素化したり、思考を限定したりするなどのアレンジを加え活用させる。

○探求場面でのフレームワーク

探求場面では、これまでに用いたフレームワークの中から、児童自身で最善の型を選択もしくは組み合わせを行う。そうすることで、主体的に課題を解決していくことができる。

4 実践例

(1) 単元名 新しい時代の幕あけ（全8時間）

(2) ねらい

○明治維新という、幕藩体制社会から近代資本主義社会へと、社会のしくみと社会観が一転する一大変革のなかで、人々が何を願い、何をを行ったか考えることができる。学習指導要領【第6学年 内容：(1)キ】⁶⁾

(3) 本研究での考察材料

本研究では、サンプルとなる児童数が9名と少ない。そこで、社会的思考力の高まりを統計的なデータで処理するのではなく、作文やワークシートの記述内容や児童の変容をもって思考力の高まりを見ていくこととする。

(4) 児童の社会科における思考レベル

研究に際して、児童の社会科と思考に関する意識調査を6月16日に実施した。(児童総数9名)

歴史的な事柄を考えることが好きか

好き	まあまあ好き	どちらとも	あまり	好まない
2人	3人	2人	1人	1人

歴史的な事柄を覚えることが好きか

好き	まあまあ好き	どちらとも	あまり	好まない
2人	4人	3人	0人	0人

この調査から、歴史学習に対し児童は、「人物やエピソードを覚えることが楽しい。」「新しい知識を多く得られる。」など知識を記憶することに楽しみを感じていることがわかった。思考に関して言うと、「考えることが思いつかない。」「うまく考えをまとめられない。」「何に関連しているのかわからない。」「人物や出来事などを覚えるだけで精一杯。」など苦手意識をもつ状況が見られた。これらのことは、歴史的な事象に限らず社会的な事象を考えることは大切なことであり、思考することは楽しいことであると実感できる授業の必要性を示している。

(5) 単元について

前単元では、江戸時代における安定した武家政治の様子や町人文化の広がりや新しい学問の興隆についてまでを取り扱った。本実践の単元では、黒船の来航をきっかけとして我が国が開国したことや、幕府が倒れ、明治政府が成立したことなど人物や具体的事例を通して学習する。とりわけ、岩倉使節団として、当時31歳の伊藤博文が行った日の丸演説のライジング・サンの件や板垣退助の「板垣死すとも自由は死せず」などの言葉から、新しい国をつくらんと

いう当時の人々の気概を感じてほしいと考える⁷⁾。

明治維新では、当初から欧米の文化や思想を積極的に取り入れ、急激に我が国の近代化が進められた。その急激な変化の中には、多くの矛盾と対立が潜んでおり、後の自由民権運動、さらには日清・日露戦争へと続く要素を含んでいる。ここでは、廃藩置県や四民平等、富国強兵策などの諸改革の内容やどんな欧米の文化を取り入れたのかという事実を理解させる。さらに、それらの諸政策が、当時の社会や人々の生活にどのような影響や変化を及ぼしたか、を考える活動に重点を置いて学習していく^{7),8)}。

(6) 指導計画、フレームワークの活用場面^{6),7),8)}

時		○学習のねらい・主な学習活動	観点	フレームワークの活用
1		・「日本縦断人物クイズ」を解き、これから学ぶ時代はどのような時代だったのか関心をもつ。	関	
2		・黒船やペリーをえがいた絵から、当時の人々や幕府の反応を予想し、開国が幕府や社会に与えた影響を話し合う。	関	
3	習得	・開国後の人々の暮らしや考え方の変化を調べ、江戸幕府が倒れるまでの過程とその要因を整理する。	知	・幕府が倒れた要因（経済的影響、各地での一揆や打ちこわし、幕府への不満と当時のアジアの情勢など）をマインドマップで結びつけ、倒幕から大政奉還までの流れを理解する。
4	活用	・新政府の政策を調べ、明治維新によりどのような国づくりを目指したのか考える。	考	・明治政府が行った政策（廃藩置県や四民平等などを）についてフィッシュボーンを使って要因分析をし、欧米に追いつく仕組みが整ったことを説明する。
5		・江戸時代と比較しながら、人々の暮らしがどのように変化したか、人々の考え方や政治のあり方とどうかかわっているのかについて調べる。	表	
6	活用	・自由民権運動の起こりから国会開設の約束までの経過をつかみ、人々はどのような政治を期待していたのかを話し合う。	考	・自由民権運動の起こりから国会開設までをポジショニングマップを使ってまとめる。明治政府、民権運動の推進者、民衆の立場で今後の政治について考える。
7		・人々が考えた憲法と明治政府が公布した憲法を比較し、明治政府が目ざした国づくりはどうか達成されたのかを説明する。	知	
8	探求	・幕藩体制社会から近代資本主義社会へと、社会のしくみと社会観が一転した一大変革、明治維新を児童が各自で評価する。	考	・これまで学習の中で扱ってきたフレームワークの中から、一つを選択し、明治維新のまとめ、問題点とこの後の時代への課題を明らかにする。

4 指導の実際と考察

(1) 江戸幕府が倒れる（第2時）

児童にフレームワークを体感させるために習得場面では、これまでマインドマップを用いてきた。卑弥呼マップや聖徳太子マップ、大仏マップなどを完成させた。メインランチには、その学習時間内の学習内容を配置した。

本時の実践では、幕府の倒れた要因を多面的にとらえるために、開国・外国・チェンジ・幕府・世界の五つのメインランチを設定した。

まず、開国により欧米各国との貿易が始まると品不足や物価の上昇が起こり、人々の生活が苦しくなったことを教科書から読み取り、マインドマップに書いていった。各地で「世直し」を求め一揆や打ちこわしが行われたことをランチでつなげていくと、開国によって、人々のこれまでの不満が一気に噴出したことを容易に連想できた。

その不満の矛先が外国に向けられたのでは、という意見も自然と出てきた。資料集を見ながら薩英戦争や下関砲台占領の事例をマップに書き込んでいくと、外国勢力の排除が困難である、という考えが教室中に広まった。

ここまで来ると、児童の中からどうしたらよいのだろうという様子が伺えた。そこで、さらに緊迫した状況をつくるために、当時の世界、主にアジアの情勢を資料集で調べ、マインドマップに位置づけた。日本の近隣諸国が植民地化されていく様子をまとめていくと、自然に「このままじゃだめだ。」「日本も植民地化されるのでは。」という意見

が出された。複数の史実が視覚化され、それらを矢印で結んだことで、史実の一つ一つを関連させることができた。

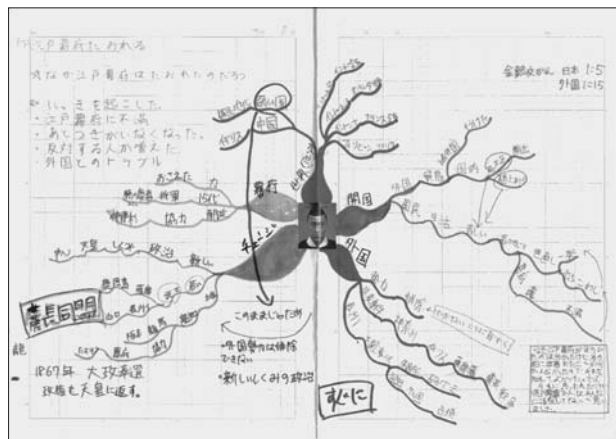
そこで、新しい政治のしくみをつくらうとした人々がいたことを伝え、「チェンジ」のブランチを伸ばしていった。ブランチを伸ばしていくことで、薩長の若い武士が中心となったことや坂本龍馬が仲介して、薩長同盟が結ばれたこと、倒幕の準備が整ったことを関連づけることができた。

幕府側についても公武合体により、権力を保とうとしたが、大政奉還により、政権を天皇に返すことが時代の流れであったことが、周りの状況から当然とらえることができた。

最後に、児童に「新しい政治のしくみ」の急務について尋ねると、全員から「すぐに。」という答えが返ってきた。

A児のマインドマップからも、欧米の脅威により、早急な新政府づくりが必要であったことが読み取れる。今後の政策が、クーデターともとらえられる早さで進められたのかを考える際に必要となる知識を得ることができたと考える。

またA児は、マインドマップの使い始めは、教科書にある史実のみしか書くことができなかった。しかし回数を重ねることで、上記のように関連する事柄や考えたことまで書けるようになった。キーワードやイメージを放射状に広げることにより、発想を豊かにし、さらに矢印を使うことで史実を結びつけ、思考を高めることができた。このようにマインドマップは、思考力向上に有効だったといえる。



A児のマインドマップ (図-1)

(2) 新しい国づくり (第4時)

本時の導入では、まず、岩倉使節団の写真を提示した。服装に着目すると、岩倉特命全権大使以外の4名は洋装であり、岩倉本人もブーツにシルクハットの和洋折衷である。このことから、「明治政府は欧米を手本にした。」ことを読み取った。

さらに、伊藤博文の日の丸演説を紹介し、五カ条の御誓文から明治政府の方針を確認した。これらの活動を通して、児童の中にも、新しい政治とという気運が高まった。

フィッシュボーンの活用場面では、ワークシートの左側に「(廃藩置県や四民平等などの諸政策により) 欧米政府に追いつくしくみが整った。」という結果を位置づけた。

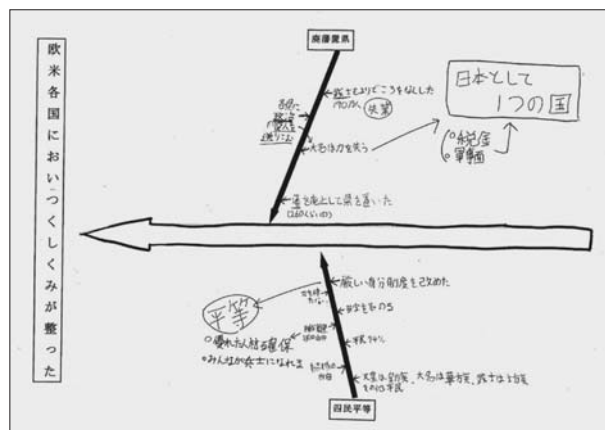
廃藩置県や四民平等などの諸政策を行うことが、なぜ欧米諸国に追いつくことになるのかを意識しながら、各自で学習を進めた。

まず、それぞれの史実を記入した。

○廃藩置県、四民平等について (教科書および資料集に記載されている史実)

<ul style="list-style-type: none"> ・江戸時代は、260あまりの藩の集合体 ・税金が政府に入る ・大名は力を失った 	<ul style="list-style-type: none"> ・藩を廃止して、県を置いた ・各県の知事として政府の役人 ・武士も生活のよりどころをなくした
<ul style="list-style-type: none"> ・天皇の一族は、皇族 ①苗字を名乗る ・差別に苦しめられてきた人も 「解放令」によって平民 ①生活を高める策無し ②兵役の義務 	<ul style="list-style-type: none"> ・大名は、華族 ②職業や住む場所を自由に ・武士は、士族 ・その他は、平民

次に、事実を結びつけ、思考力を高める活動を行った。フィッシュボーンを作成した後の話し合いの様子を以下に表した。矢印の先 (図-2) にある結果を常に意識しながら、要因と結果の間で「なぜ」を繰り返す、考えを深めた。



F児のフィッシュボーン (図-2)

廃藩置県の目的の話し合い (C・児童 T・教師)

C1: 「藩を廃止して、県を置いた。ということは、藩がなくなったということ。」
 T: 「でも、なぜ藩を廃止することがどうして欧米に追いつくことになるの(結果と要因を結びつける)。」
 C2: 「政府に税金が入ったり、知事を選んだりできるのは、江戸時代と違う。」
 C1: 「日本が一つになったんだ。それにより力をつけて追いつく仕組みが整ったのだと思う。」
 T: 「税金や人事の力だけではなく、軍事面でも一つになったんだよ。」

四民平等の目的の話し合い (C・児童 T・教師)

C1: 「職業や住む場所が自由に選べるようになってよかった。苗字なんかも名乗れるようになった」
 T: 「でも、なぜ四民平等にすることがどうして欧米に追いつくことになるの(結果と要因を結びつける)。」
 T: 「日本は欧米を手本としようとしたんだよ。江戸時代やそれ以前の日本の社会は平等だったかな。」
 C2: 「キリスト教では、神の前ではみんなが平等と教えていた。」
 C3: 「欧米は、平等な社会だからそれを真似したんだ。」
 T: 「それ以外にも、今までは日本では、武士しか戦うことができなかつたけれど、これにより国民みんなが兵士になる可能性が広がったんだよ。(徴兵制への布石)」

どちらの政策も、「欧米に追いつくしくみ」について矢印の向きを意識しながら「なぜ」で問い続けたことにより、史実の理解に止まらず、政策の目的まで思考することができた。

迷路でもゴールからスタートすると容易にゴールできることがある。授業では、とかく要因から結論を導き出そうとする。しかし、フィッシュボーンを用いると、結論から要因を分析することになり、史実の認識にとどまらず、矢印の先の関連性を探っていくことができる。その結果、本時のように思考が深まったと考えられる。

まとめでは、廃藩置県や四民平等について史実を関連づけ自分の言葉でまとめる姿が見られた。以下に示すのは、児童の感想である。

B児 「欧米に追いつくために、四民平等としたことにより、優れた人を採用できることを知った。さらに、みんなが兵士になれることで軍事面でも強くなったことが分かった。」
 C児 「廃藩置県により日本は一つになったが、藩士の人たちがかわいそうだ。いきなり、終わりですとか言われたら私だって困る。」(藩士の処遇については、今後の貴族院につながる視点)
 D児 「江戸時代まで、農民だった人も平民となり、様々な権利をもてるようになった。今まで農民や町人、下級武士ということで認められなかった人も認められるようになった。このおかげで、日本は一つに慣れたと思う。」
 E児 「四民平等で、平民も苗字を名のったり、職業や住居を自由に選択できるようになったりした。でも、厳しい差別を受けてきた人たちの中には、結婚や就職などの差別はなくならなかった。残念なことだ。」

C児やE児のように、今後の学習への課題となる視点や多面的なものの見方をする児童もいた。フレームワークにより思考が視覚化することで、自然と多面的に物事をとらえる力もついてきたと考えられる。

5 実践の成果と考察

(1) 思考力の育成

幕府が減じた内容を扱う授業の際、外圧はその要因として欠かすことはできない。しかし、従来の授業では、そこまで広げて児童に関連づけることは難しい。教科書においても、外国との貿易により人々の生活は苦しくなり、「世直し」の機運が高まったとしか書かれていない。日本の歴史であるため、当時のアジアや世界史との関連づけが弱い面がある。

今回活用したマインドマップを用いると、そういった外国の驚異なども一つの紙面に表すことができ、どの児童にも植民地化の危機があったことを容易に理解できた。また、フィッシュボーンでは、結果を意識することで「なぜ」という意識を持ち続け課題を追究することができた。このことから思考力の育成に効果があったと考えられる。

(2) フレームワークの効果

これまでの上から下、右から左の板書などとは異なり自分たちの思考を視覚的に動きをもってとらえることができた。マインドマップなら思考の広がり、フィッシュボーンなら結論へと続く思考の流れを各自に見ることができた。

フレームワークを使うと、教師も児童の思考の過程を見ることができ、どの部分が考えの根拠になっているのかや、どこの知識や要因が不十分なのかを一目で分かる。それに合わせて的確な支援をするのに効果があった。

(3) 思考の楽しさの実感

フレームワークを使った学習は、従来の説明型の授業とは異なり、歴史学習の中にも多くの思考場面を取り入れられた。児童が「今日は、マインドマップを書く。」や「魚の骨（フィッシュボーン）の勉強をしようよ。」など、社会科の学習以外でも活用したいという声が聞かれることもあった。児童は考えることが苦手ではなく、考え方（考える型）が分からないから思考することに抵抗感を覚えてしまっていたと再認識した。

実践終了後に、児童に聞き取り調査を行った結果からも、考えることへの抵抗感がなくなった様子がみられた。

児童の感想には「考えをつなげることができた。」「説明するときに書いてあるものがあると便利だった。」等が

あった。このことから思考の楽しさを実感させるには有効な活動であったことが確かめられた。また、フレームワークは国語のレポートを書く学習や総合的な学習の時間など、他教科への転用も十分に可能な学習活動だと考える。

6 今後の課題

(1) 思考の質の向上

歴史学習ということもあり、結果から原因や要因を考える活動が中心となった。その点では、フィッシュボーンやマインドマップなどのフレームワークは有効に機能した。しかし、事前に行った鎖国の授業のように、フィッシュボーンを用いていくつかの要因から結果や結論を導き出す活動では、十分

シ シ あ

あ 見 ン ン 苦子 見