



新科目「公共」の授業づくり

ーカードゲーム「もしバナ」を用いた「自身の在り方生き方の理解を深める」授業実践を通してー

千葉県立東葛飾中学校・高等学校 内久根 直樹（うちくね・なおき）

ー使用教材ー

『高等学校 新現代社会』



1 はじめに

「公共」でめざされている授業とはどのようなものだろうか。新学習指導要領では、思考実験をしたり、生徒に探究させたりすることが強調されているが、どのように授業を組み立てればよいのだろうか。高校現場に広がるこの不安に対して、本稿ではカードゲーム「もしバナ」を用いた授業展開を紹介していこうと思う。

2 「公共」で求められる授業展開

（1）「主体的・対話的で深い学び」再考

そもそも新学習指導要領におけるキーワードの一つである「主体的・対話的で深い学び」とは何だろうか。文部科学省が公開している英訳版を参考に定義を整理してみよう。それによれば「主体的・対話的で深い学び」は「proactive, interactive, and authentic learning」とされている^{*1}。これを再翻訳し、「前向きの・相互作用的で真正の学び」としたうえで定義を確認してみたい。

まず「前向き（的）な学び」は、従来の講義形式では生徒の学びが受け身的になってしまうのではないだろうか。「ステレオタイプな批判」への対応策として提唱され始めた学びの姿だといえるだろう。社会の問題に前向きに取り組む学びのことをさしているととらえておく。

次の「相互作用的な学び」はどうだろうか。対話（dialogue）によるコミュニケーションを強いるものと思われる節があるが、interactive とは何もそうとは限らない。生徒自身と、他者・社会的事象・著作との間で双方向のやりとりが起きていればいいと解釈することが可能だろう。

そして「真正の学び」とは何か。今回の学習指導要領改訂に向けた文科省の審議会において、評価に関する発表を行っている、西岡加名恵氏による「真正の評価」の

影響だと推測できる。西岡氏は、現実世界で人が知識や能力を試される状況をシミュレーションするなかで評価することの重要性を強調する^{*2}。言い換えれば、一問一答に答えるような知の在り方を脱し、具体的な状況で生きる知の在り方を評価する学力観にしていくなさといふことである。

以上のように整理しなおしたうえで、「前向きの・相互作用的で真正の学び」を「公共」でどのように実施していけばよいのだろうか。

（2）新科目「公共」の本質

続いて、新科目「公共」とはどのような科目なのかを考えてみたい。すでにさまざまな「公共」観やそれにもとづいた授業案が提示されているが、ここではイデオロギーをなるべく排してこの科目の全体像を把握するために、テキストマイニングという手法を用いてみたい。テキストマイニングとは文章という質的なものを定量分析する手法で、ここではKH コーダーを用いて分析を行うこととする。KH コーダーとは、社会学者の樋口耕一氏によって開発されたフリーソフトウェアである。抽出された言葉の出現する回数や相関を円と線で表す共起ネットワークで、現行科目の「現代社会」と「公共」の学習指導要領本文の比較を行ったものが、**図1**と**図2**である。色の違いや円の近さは自動的に設定されるため、共起性とは無関係である。例えば**図1**では、「社会」や「国際」などの円が大きいことから、その言葉の出現回数が多いことを表していると解釈できる。

ここでは生徒の動きに言及した言葉に注目する。

図1の「現代社会」においては、「理解」・「考える」・「深める」という言葉が抽出できるのみである。他方、

図2の新設科目「公共」においては、「多角的に」「考察」・「構想」することを何らかの形で「身」に「付ける」という言葉を抽出することができる。つまり、「公共」においては生徒が多面性をもつ諸事象を多角的に考察・構

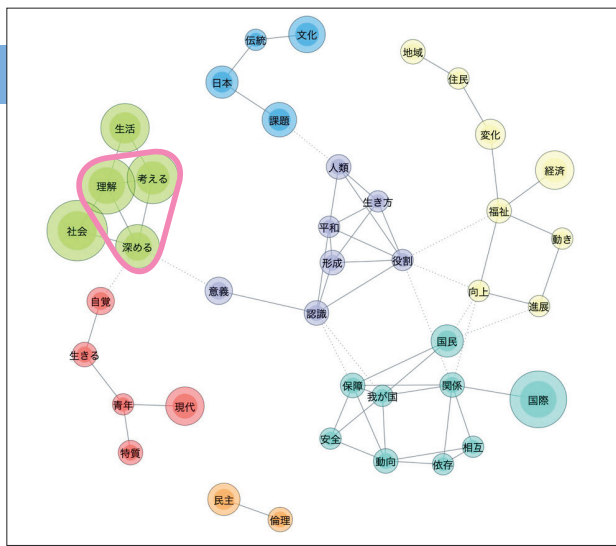


図1 「現代社会」における共起ネットワーク

想することを身につけることが求められているといえるだろう。それは、生徒が生徒自身の在り方生き方と社会の抱える諸課題を、他人事ではなく、「自分事」として引き受けて考えることが重視されているともいえるのではないだろうか。

3 自身の在り方生き方への理解を深める実践

以上を踏まえたうえで、新科目「公共」での具体的な実践について考えていきたい。

「公共」の構成上の特徴の一つは、新学習指導要領の大項目A→B→Cと学びを積み重ねていく展開が定められている点である。その学びのクライマックスに位置づけられているのが「C 持続可能な社会づくりの主体となる私たち」である。大項目Cで探究する課題との関わりに留意して、その前段階として「A 公共の扉」では、身につける選択・判断の手だてとなる考え方を取りあげよう指導しなければならない。その手だての一つとしてあげられているのが思考実験である。

思考実験とは、仮想的な状況を頭の中で考える実験のことである。それを通して自らの価値観を確認するだけでなく、他者の選択とその理由を対話の中で知ることによって、在り方生き方の軸を育てる効果があると期待されている。新学習指導要領解説では「共有地の悲劇」や「囚人のジレンマ」が事例として紹介されている。確かにこれらの教材は、授業で扱えば議論が「白熱」する点で教育効果が高いことは、現場ですでに実践してきた身としては実感がある。だが、今回はより生徒が「自分事」として考え、自らの価値観のみならず、他者の価値観を知ることであらためて自分の価値観をみつめ直すことにつながるような身近な問題を題材として取りあげたい。よ

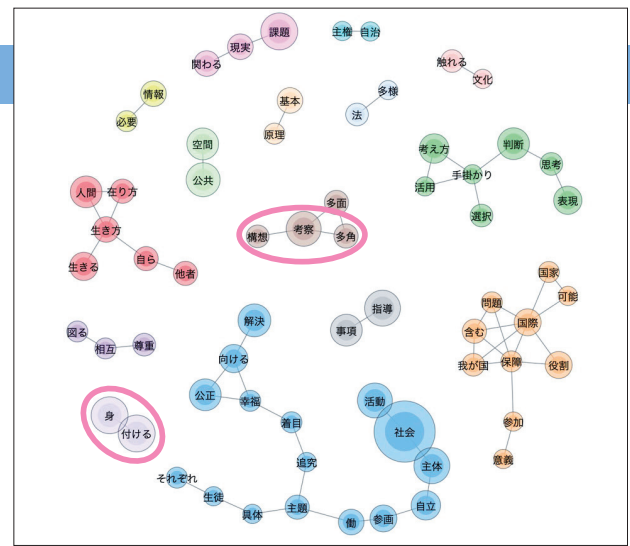


図2 「公共」における共起ネットワーク

り身近な社会問題に向き合い、価値観の変容体験を行わせることによって、思考実験にかかわって、大項目Aでめざされている「倫理的価値の判断において」、「人間としての在り方生き方を多面的・多角的に考察し、表現する」というねらいに即した授業が可能になるのではないだろうか。

今回紹介したい授業展開は、筆者の勤務校で2019年12月に実施した政治・経済の「新しい人権」を扱う単元で行った授業をもとに再構成したものである。帝国書院の『高等学校 新現代社会』（以下、教科書）の「生命倫理の考え方」(p.26～27)と「現代社会の諸課題 もしも家族が脳死状態になったら～臓器移植について考える～」(p.28～29)を参考にして、「自分や家族が最期の時を迎えるにあたって、どのようなことを望むか」について考えることをめざした。授業の流れは表1、評価の観点は表2のとおりである(次頁)。なお、評価材料としてはワークシートを作成した(ワークシートはウェブサイトに掲載)。

(1) 使用教材紹介

臓器移植カードや安楽死を扱うことで生命倫理についての理解を深める授業はこれまでも実践が積み重ねられてきた^{※3}。生命倫理や死生観に関わる課題をより「自分事」として生徒自らが考えるための教材になると考えたのが、カードゲーム「もしバナ」である^{※4}。これは、「もしもの話」を略してつけられたカードゲームであり、「もしも自分が死の間際になったら」という仮定のもと、「私が望む形で治療やケアをしてもらえる」「親友が近くにいる」などと書かれた36枚のカードの中から、自分にとっての重要度を分類することで、死の間際に重視する価値観を再認識したり、最期を看取ってくれる家族や大切な人にその価値観を伝えたりするために行うものである。

表1 本時の流れ

本時の問い:「自分や家族が最期の時を迎えるにあたって、どのようなことを望むか」を考える。

	学習項目	学習内容	指導上の留意点
導入 10分	・生命倫理で扱う内容を理解する。	・授業者からの解説を聞き、説明を読み、意見を発表する。 ・トリアージの考え方を理解する。	・ワークシート課題1を活用する。
展開 30分	・「もしバナ」ゲームの実施方法を理解する。 ・自身の死生観への理解をゲームを通して深める。 ・他の人の選んだカードとその理由を聞く。	・自分がどのカードをなぜ選んだのかを考え、自分の考え方などを振り返る。 ・他の人の選んだカード、およびその理由をもとに多様な価値観に触れ、自身の在り方生き方を再度みつめ直す。	・ワークシート課題2を活用。 ・参加したくない、という生徒に参加を強要しない。
まとめ 10分	・知識・技能の定着をはかる。	・教科書を見ながら知識の整理を行う。	・ワークシート課題3を活用する。

表2 本時の観点別評価

知識及び技能	生命倫理の現状と課題を自身の人格形成に活かす知識として身につけている。	小テスト
思考力・判断力・表現力等	自己の在り方生き方を自身の言葉で思考し、表現できている。	ワークシート
学びに向かう主体性等	生命倫理の観点から自己・他者の在り方生き方への関心を抱いている。	参加度合い

(2) 導入～トリアージの紹介を通して

まず、ワークシート課題1で、教科書p.26において導入事例として紹介されているトリアージの考え方を生徒と共有する。ここでは導入部を教師が説明したり、生徒が自ら読んだりする活動が考えられるだろう。そして、例えば災害時は重い傷病者を、戦場では軽い傷病者を優先して治療するとされていることなどを紹介するとよいだろう。絶対的な価値はないと知ることによって生徒の価値観はゆさぶられるからである。この課題1では、生徒自身の価値観とそれらに優先順位をつけることをテーマにすると伝える。

(3) 展開～「もしバナ」を通して

次の展開ではワークシートの課題2において、実際に「もしバナ」ゲームを実施する。今回は4人もしくは3人1グループでの実施とし、自分がどのような価値観を大切にしているかに気づくことを目的とする。

生徒たちは自分にとって大切と思える価値観の書かれた5枚のカードを次々に選んでいく。最初は手元に複数あるカードから最終的に3枚にまで絞り、ワーク1に、なぜそれらを選んだか理由をまとめる。理由を書くことで、自分にとって大切な価値観を認識することができる。

次に、グループ内で意見の共有を行わせる(ワーク2)。ここでは、自分がどのような価値観を大切にしているか、他の生徒たちに理解してもらえるように表現すること、また、他の生徒の意見を理解し、自分とは異なる価値観



写真「もしバナ」実施時の授業風景 筆者提供

と向き合うことをねらいとしている。そしてグループ内での意見共有が終わった後に、制約なくカードをあらためて選ぶことができるとしたらどの3枚にするかを考えさせる。グループ内での意見交換を経て、あらためて自分の価値観と向き合う時間にする(ワーク3、ワーク4)。

(4) 授業のふり返し①～生徒の言葉から

今回の授業を通して生徒たちにはどのような力が身についたのだろうか。3人の生徒たちが書いた感想から探ってみたい。

《生徒Aの感想》

自分の最期についてあんまり考えたことはなかったし、まだ遠い先のことだと思っていたけど、考えておくことは大切だと思った。今からがんばろうと思った。【前向き的】

《生徒Bの感想》

人それぞれどのような最後を迎えたいかというビジョンが違って、「あ、それも大事だな」と思われ、何が一番大切か決めるのが難しくなった。普段考えない内容なので、友達と一緒に考えられてよかった。【相互作用】

《生徒Cの感想》

カードの内容が大体全部大切だったので3つに絞るのが大変だった。家族と早めに話し合いをして準備できるような環境があればそれは理想的だなと思った。【真正さ】

例えば、生徒Aのようにそれまで考えていなかった自らの最期の在り方生き方を考え直すという感想をもつ生徒もいる。生徒Bのようにクラスの友人とカードゲームを通して普段考えないことをともに話し、考えることが印象的だったという感想を抱いた生徒もいる。そして生徒Cのように家族との話し合いをもつことの大切さに気がついた生徒もいる。これらの感想からは、学びへの前向きさ、相互作用的な学びの在り方、そして真正の学びを行えたことがみえてくるだろう。

また、生徒への事後アンケートでは、94%の生徒が自身・他者の在り方生き方を考えるきっかけになったと答えている(図3)。この結果からもこのカードゲームの有効性が確認できるだろう。

前向きにディスカッションしながらゲームに取り組む

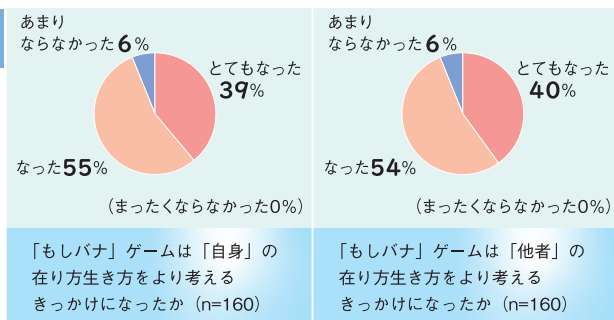


図3 「もしバナ」ゲームに対するアンケート結果

生徒の姿、そしてゲーム後に死生観や自己決定権について自らの言葉でふり返る生徒の姿は、これからの社会を担う主体的な市民像を感じさせるものであった。

(5) 授業のふり返り②～知識・技能の定着

また、こうしたグループワークを中心とする授業においても、「知識・技能」の定着をはかることは、指導と評価の一体化の観点から重要と考える。今回の授業後には、教科書 p.27 本文を中心とした穴埋め問題（課題3）や、小テスト（図4）を実施した*5。もしも時間に制約がある場合には課題3を、教科書を参考にしながら進める自宅学習用の課題とするのもよいだろう。

4 大項目Cへの展開

この「もしバナ」ゲームを活用した授業によって得た価値観の変容体験は、「公共」の大項目「C 持続可能な社会づくりの主体となる私たち」での生徒の探究型学習に生かすことができるだろう。探究テーマとしては日本の臓器提供の普及の現状と課題や、社会保障制度の持続可能性の課題（教科書 p.158～161）が考えられる（なお、新学習指導要領解説においては、探究課題として少子高齢化・人口減少問題、資源・エネルギー問題、そして生命倫理などが事例としてあげられている）。そして調べたり学んだりしたことをスライドやパネルにまとめさせ、グループ発表を行わせる展開が有効だろう*6。

この展開には教科書 p.197～207 の「第Ⅲ部 共に生きる社会をめざして」が参考になる。この第Ⅲ部では、持続可能な社会の形成のために①「課題を設定する力」、②「資料を読む力、図表をつくる力」、③「主張をまとめる力」、そして④「レポートを書く力」の四つの身につけたい力を設定し、そのための七つのスキルが外国人労働者の受け入れを事例に紹介されている。この展開事例を活用し、一人ひとりの在り方生き方と社会保障制度について探究する学習は、まさに「公共」の授業といえるのではないだろうか。

問1 図中の3つの点線部のうち、脳死状態において脳が機能していない部分を塗りつぶしなさい。



問2 次の文章のうち、正しいものを一つ選びなさい。

- ①QOLの観点から、リビング・ウィルの重要性が認識されるようになっている。
- ②QOLの観点から、本人の意思とは関係なく延命治療が行われるべきである。
- ③スピノザの心身二元論が、身体を物質としてとらえることを可能にし、近代の医療技術の発達につながったといわれる。
- ④自己決定権が重視される日本では、法的に安楽死が認められている。

図4 ふり返り用の小テスト

5 さいごに

「公共」でめざされている授業とはどのようなものだろうという疑問から始めた本稿では、生命倫理の多面性に、生徒が多角的、前向きに楽しんでアプローチできる「もしバナ」というカードゲームを取りあげてきた。もちろん、「もしバナ」は一例であり、このゲームにこだわる必要はない。ただ、テーマに応じたボードゲームやアクティビティを授業に取り入れることで、生徒自らが社会問題の関連事項を他人事ではなく「自分事」として引き受け、社会問題の解決を構想する力を身につけるといふ、まさに「公共」で求められる「主体的・対話的で深い学び」が実現できるのではないかと考えている。本稿が、現場の先生方が「公共」の授業を準備するときに「ああ、こんな感じでいいのか」と思っただけのことにつながればこの上ない幸せである。

〈参考資料〉

- ※1：「平成29年改訂中学校学習指導要領英訳版（仮訳）」（https://www.mext.go.jp/content/20201008-mxt_kyoiku02-000005242_1.pdf）p.1（2021年1月13日閲覧）
- ※2：西岡加名恵「パフォーマンス評価とは何か」（育成すべき資質・能力を踏まえた教育目標・内容と評価の在り方に関する検討会（第2回・平成25年1月21日実施）における配布資料）（https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/095/shiryo/_icsFiles/afieldfile/2013/01/29/1330122_04.pdf）
- ※3：「評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料（高等学校 公民）～新しい学習指導要領を踏まえた生徒一人一人の学習の確実な定着に向けて～」国立教育政策研究所教育課程研究センター、平成24年7月（https://www.nier.go.jp/kaihatsu/hyouka/kou/03_kou_koumin.pdf）
- ※4：iACPのウェブサイトより購入できる。ルールについてもウェブサイト参照。（<https://www.i-acp.org/game.html>）
- ※5：問1はすべて塗りつぶすこと、問2は①が正解になる。実施クラスでの正答率は問1が27.9%、問2が64%であった。このときは脳死の定義の理解に課題があると考え、臓器提供カードを配布し、脳のすべての機能が停止している状態を脳死ということを再度解説した。
- ※6：指導と評価の一体化に向けて、従来広く行われてきた形式的な活動（挙手の回数やノートの取り方）での評価ではなく、また、ペーパーテストの結果のみでの評価でもない、生徒の多面性が現れる活動（論述やレポートの作成、発表、グループでの話し合い、作品の制作等）の評価を行うことが中央教育審議会の答申「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」（平成28年12月）によって指摘されている。