

「岡崎版G I G Aスクール構想」に支えられた
「チーム学習」を通して、
未来をたくましく生き抜く生徒の育成

- 1 主題設定の理由
- 2 めざす生徒像
- 3 研究の仮説
- 4 仮説検証のためのてだて
- 5 単元計画
- 6 抽出した生徒について
- 7 授業実践と結果
- 8 研究成果と考察
- 9 終わりに

研究の概要報告

基調提案として、「子どもたちの健やかな成長をめざし、夢と希望あふれる教育の創造」のため、「指導人材の育成」、「指導方法の開発」、「ICT 機器やタブレットの効果的な活用方法」が課題として提案された。この提案をもとにすすめられた発表・討論・助言について報告する。

第一の論点は「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実をはかるため、どのように ICT を活用していけばよいか」である。正会員からは、国語、算数、社会、生活での実践が報告された。個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実にもつ、教科で ICT を活用することで、探究したい課題に向かって主体的にとりくむことや、他者と気づきや考えを共有して学びを深めていくことが容易になる。討論や助言でも、考えをまとめたり、意見交流から考えを深めたりする際に、ICT の活用が非常に効果的であると議論された。一方で、アナログとデジタルの適切な使い分けや体験や感覚を重視した活動も大切であると共通理解することができた。

第二の論点は「子どもたちの情報活用能力の育成をはかるために、どのような学習活動をすすめていけばよいか」である。正会員からは、子どもたちの情報活用能力を高めていくためには、授業実践だけでなく、日常的な活用に結びつく ICT 活用スキルの指導の有効性が報告された。また、情報を活用・共有する上で情報モラルを身につけておくことは必須であり、情報や正しい活用の仕方を身につける実践が報告された。討論や助言では、主体的に情報を活用・共有させる際の留意点や配慮などが議題に上がり、学習後に繰り返し行う自己評価や目的に応じたグループ編成が大切であること、生成 AI の取り扱いについて共通理解することができた。

第三の論点は「プログラミング教育において、プログラミング的思考を培うためには、どのような学習活動をすすめていけばよいか」である。正会員からはビジュアルプログラミング、ロボットプログラミングを使った実践が報告された。個別に試行錯誤し、協働してよりよいプログラムにしたりする活動を通して、プログラミング的思考を培うことができるとされた。討論や助言では、どのような課題をもたせて活動にとりくませると効果的かが議論された。子どもたちが日常で抱える課題や未来の自分や街などに関連付けて探究的・教科横断的にとりくませると、効果的にプログラミング的思考を育成できることを共通理解することができた。

今後も、子どもたちに情報活用能力を身につけさせていく教育のあり方、今日的な教育課題や子どもの発達段階、それらを取りまく状況をふまえた実践など、これからの時代を生きる子どもに必要な情報活用能力を育成する実践をどのように推進すればよいかを明らかにしたい。

(成田健之助・堤信二)

報告書のできるまで

第73次教育研究愛知県集会は、10月21日に愛知県産業労働センターで開催された。分科会では、「主体的に情報を活用し、自ら学ぶ子どもたちを育成するために、教科指導の中で、どのように ICT を活用することが効果的であるか。」「子どもたちに情報活用能力を身につけさせるために、どのような学習活動をすすめていけばよいか。」について、活発な討論がすすめられた。この報告書は、県集会での提案と、その討論をもとに作成したものである。

【助言者】	成田健之介 (南山大学)	堤 信二 (名古屋・五反田小)
【教育課程研究委】	石本 敢大 (名古屋・桶狭間小)	村手 真樹 (尾 北・鴨田小)
	清水 智史 (豊 橋・本郷中)	大島 創平 (名古屋・大和小)
	丸山 和也 (名古屋・東星中)	青木 博史 (海 部・蟹江小)
	村上 浩義 (知教連・東浦中)	飯田 孔明 (みよし・三好丘小)

1. 主題設定の理由

2020年より推進されている「岡崎版GIGAスクール構想」により、本校にも一人一台のタブレット端末「Myタブレット」が整備された。導入直後はさまざまなアプリを授業で使用してみたり、昨年度には新型コロナウイルスへの対応としてオンライン授業を行ったりしてきた。この数年間で教員だけでなく生徒自身も「タブレット端末を使って学習する」ということが自然になっている。「Myタブレット」はいつでもどこでも使うことができる学びの道具になりつつある。さらに、昨年度、各教室に電子黒板が配備された。電子黒板は、以前の大型ディスプレイと比較して一回り画面が大きく見やすい。また、画面に直接書き込むことができたり、複数台のタブレットを同時に提示したりすることができる。しかし、従来の黒板と比べると面積は小さく、電子黒板がすべてとって代わることができるということは考えにくい。授業のデジタル化がさらに加速している一方で、今まで蓄積されてきた授業の形と調和した新しい授業方法を考えることが必要である。

2022年に示された文部科学省『教育進化のための改革ビジョン』⁽¹⁾では、「『リアル』×『デジタル』の最適な組み合わせによる価値創造的な学びの推進」⁽²⁾を柱とし、個々に最適な学びを提供するとともにさまざまな体験機会の確保があげられている。ICTを使いながら、さまざまな体験機会の確保が重要である。本研究は中学校第3学年社会科の公民分野「現代の民主政治と社会」の裁判員制度を取り上げた。2022年4月から、「民法の一部を改正する法律」が施行され、成人年齢が18歳に引き下げられた。これに伴って、裁判員制度においても2023年より18歳以上が裁判員として選ばれる。3年後に成人となる生徒たちに、臨場感をもって体験することによって主権者意識を高めることに適した題材だと考えた。

本校では、「校訓を掲げ、21世紀の担い手としての知・徳・体の調和のとれた生徒の育成」という研究テーマを掲げ、「知」の部分では、新学習指導要領や新しい教科書をもとに新たな学習形態を模索している。一例としてあげると、「Y・FACE」と題し、従来の一斉教授型の授業から脱却するために、生徒同士が向き合う「チーム学習」を主体とした新たな授業の形づくりにとりくんできた。小集団のチームを組むことで、個では及ばない考えを他者の意見によって気付くことができたり、仲間の支えによって、学習に遅れがちな生徒や消極的な生徒も発言しやすくなることで授業に参加できたりする効果が考えられる。ただし、生徒に委ねることで学習状況がチームごとにばらつきが出たり、チーム内での話し合いがうまくいかずに個の学習が成立しなかったりすることも予想される。したがって、生徒やチームの状態を的確にとらえ、支援する教員の出が必要不可欠である。そこで、有効なのがタブレット端末をはじめとするICT機器であると考え、リアルタイムに生徒やチームの状況を把握することでの確な教員の支援が行うことができる。

「岡崎版GIGAスクール構想」においても「チーム学習」においても、共通しているのは「誰一人取り残さない教育」をめざしているところである。チーム学習とICTを結び付けた授業を展開することで、新しい授業の形が生まれるのではないかと考え、研究主題を『「岡崎版GIGAスクール構想」に支えられた「チーム学習」を通して、未来をたくましく生き抜く生徒の育成』と設定し、主権者教育をもとにして生徒が主体的に現代の社会のしくみについて考えることができる姿を目標とした。

(1)(2)文部科学省、2022年、文部科学省HP、<https://ac-writing.com/writing-references-electronicssources/>

2. めざす生徒像

本研究におけるめざす生徒像を以下のように設定した。

国の制度やしきみについての追究活動において、チーム学習における級友との協働的な学びと個人追究活動を重ねることで、自分たちも社会の一員であるという意識を高めることができる生徒

3. 研究の仮説

めざす生徒像に迫るために以下の通りに研究仮説を設定した。

生徒が、より自分事に感じるような教材教具を提示するためにさまざまな ICT を活用したり、仲間とともに課題を解決するチーム学習を行ったりすることで、生徒は興味をもって主体的に国の制度や社会構造について深く追究することができ、主権者としての意識を高めることができるだろう。

4. 仮説検証のためのてだて

研究仮説を検証するために、5つのてだてを単元内に位置づけ、具体的な方策を考えた。

てだて① 自分事として実感できるための導入の工夫〈ICTの活用〉

導入時において、政治や司法のしくみについて興味をもつことができるようにするために、実際に使用されている手続の書類を利用した自作教材を使用する。

てだて② 臨場感をもって体験するための映像資料の活用〈ICTの活用〉

模擬裁判を行う上で、映像資料を視聴する。実際の映像を見ながら被告人や検察官などの証言をもとに考えることができ、実際の裁判員になったつもりで模擬裁判を行うことができる。実際の裁判員裁判に近い体験をすることで、裁判員となった時の心情を想像でき、裁判員制度について深く追究する姿勢が生まれるようにしていく。

てだて③ 意図的なチームの作成〈チーム学習〉

自分の意見にとらわれず、多面的に思考して生徒が考えを深められるよう、意見がわかれている生徒を同じチームにするなど、意図的にチームを編成する。

てだて④ 個の思考の蓄積とチームの話し合いを可視化する授業支援クラウドの活用 〈チーム学習・ICTの活用〉

授業ごとに自分の考えをまとめ、それを蓄積することで、自分の考えの変化を感じたり、チーム学習で自分の意見を述べたりできるように授業支援クラウドを使用する。また、チーム学習においては、授業支援クラウドの「共同編集モード」を使用することで、感覚的な操作でチームの話し合いの深まりを支援する働きを果たす。また、各チームや各個人の取組は教員のタブレット端末からリアルタイムで見ることができ、生徒やチームの変容を的確にとらえ、ファシリテーターとしての役割を支えることができる。

てだて⑤ 黒板と電子黒板のよさを生かした使い分け 〈チーム学習・ICTの活用〉

電子黒板のよさは動画資料や画像資料を提示しやすく、さらに直接資料に書き込むことができる点である。一方、黒板は電子黒板と比べて面積が広く、生徒が考えや意見をまとめる共有スペースとして活用できる。このように電子黒板は教員が使用し、黒板は生徒の考えをまとめるものとして使い分けをすることでそれぞれのよさを取り入れることができる。

5. 単元計画

本単元の単元計画を【資料1】に示す表の通りに実施した。

【資料1】単元計画				
	学習目標	学習内容と生徒の活動	時間	てだて
つかむ	・裁判所は、私たちの生活にどのような役割を果たしているか。	・裁判のしくみや種類について知る。 ・裁判員制度を知る。	1	てだて④ てだて①
	・自分たちが裁判員だったら、被告人を死刑にすべきか。	・映像資料を視聴し、裁判員裁判の模擬裁判を行う。 ・チームで話し合っって模擬裁判の判決を出す。 ・裁判員制度の必要性について考える。	2	てだて② てだて③ てだて⑤
練る	・裁判員制度は、どのような制度なのだろうか。	・裁判員制度について調査する。	2	
高める	・裁判員制度は、本当に必要な制度だろうか。	・裁判員制度の利点と課題点を整理し、これからの社会に合うような改善案を提示する。	1	てだて⑤

6. 抽出した生徒について

実践について、抽出した生徒（以下、A、B）を追いながら、学級全体を分析し、てだての有効性について述べていく。

【Aについて】

一斉授業では発言は少ないが、知識を問う一問一答形式の発問に対しては挙手して発言する姿が見られることがある。テストは上位で知識はあるが、説明したり文章で表現したりすることが苦手で、あまり自信がもてないと発言できないとみてとれた。他者とかかわり、説明したり理由を述べたりすることによって自信をつけるとともに、知識をいかして現代の社会について主体的に考える力を養ってほしい。

【Bについて】

積極的に挙手をしたり、チーム学習においても司会を行ったり他の生徒に意見を求めるなど中心的な存在である。一方で興味がある歴史分野においては意欲的だが、公民分野に苦手意識をもっている。自分事として考えることで司法を身近な存在にし、意欲的に追究活動を行うことで、苦手意識をもつ公民分野に自信をもてるようになってほしい。

7. 授業実践と結果

(1) **てだて①** 自分事として実感できるための導入の工夫〈ICTの活用〉

日本の司法について調べをすすめたのち、生徒は司法制度改革の一つである裁判員制度に出合った。裁判員制度について聞くと、学級の9割近い生徒が聞いたことがあると答えたが、今年に施行された法律によって、裁判員として選ばれる可能性があるのが18歳となることを伝えると驚きの声が上がった。その後、裁判員制度を知る段階で、【資料2】をそれぞれの生徒の氏名を差し込んで学級全員に配付し、実際の裁判員の選任手続に選ばれた時と同様に行うことができるようにした。

その後、名古屋地方裁判所の資料をもとにして作成した資料を授業支援クラウドを使って配付するとともに電子黒板で提示し、裁判員に選ばれるまでを生徒とともにたどった。

Aの感想には、「裁判員制度というものがあることは知っていたが、実際に送られてくるものが見れてこれがいきなりに送られてくると思うと、身近な人にも送られてくる可能性がある気がした」とあった。Bも「実際に自分の名前が入っているとどきっとした。呼出状が来ただけではまだ違って、さらに抽選があるから選ばれる可能性は少ないけどあるんだなと思った」と感想を述べた。

【資料2】 教員自作の裁判員等選任手続の呼出状

〒444-0941
愛知県岡崎市暮戸町字運代18
様

19

令和4年10月9日

矢作地方裁判所 刑事第2部
裁判所書記官 中根 正隆

呼出
22.10.9

裁判員等選任手続期日のお知らせ(呼出状)

当裁判所で管理を行う刑事事件(令和3年(お)第136号)について、裁判員(及び補充裁判員)を選任する手続を行いますので、

令和4年10月18日(火)午後1時00分に

当裁判所裁判員候補者待合室(矢作中学校3年7組)までお越しください。

なお、あなたが裁判員(又は補充裁判員)に選任された場合には、令和4年10月18日(火)から、令和4年10月21日(金)までの間、裁判員(又は補充裁判員)として参加していただくことが予定されています。そのうち、公判などの手続が予定されている日(当裁判所までお越しいただく日)は、次のとおりです。

令和4年10月19日(水) 令和4年10月20日(木)
令和4年10月21日(金)

※ 選任する手続についての宿泊料支給の有無 前日:無 当日:無

【注意事項】

- 現時点では、まだ裁判員(又は補充裁判員)に選任されたわけではありません。
- 裁判所にお越しの際は、この書面と認め印をお持ちください。
- 正当な理由がなくこの呼び出しに応じない時は、10万円以下の過料に処せられることがあります。

※裁判所にお越しになったことの証明を希望される場合は、お携りの際にこの書面を示して証明印を受けてください。

あなたが、令和4年10月17日に当裁判所に来庁されたことを証明いたします。
矢作地方裁判所

(2) **てだて②** 臨場感をもって体験するための映像資料の活用〈ICTの活用〉

「裁判員等選任手続期日のお知らせ(呼出状)」が届き、地方裁判所にて抽選の結果、全員裁判員として裁判を行うことになった生徒たちは、第2時に映像資料を視聴し、裁判員の一人として判決を出すように指示をした。本研究では、生徒にとって身近な題材で模擬裁判を行うことができるよう、生徒が聞いたことがある昔話をもとにつくられた模擬裁判の映像資料を取り上げた。

資料では、検察官は死刑を求刑、弁護人は死刑ではなく生きて償うべきだと訴えている事件について、裁判員が被告人を「死刑にするか」「死刑にしないか」の選択を迫られる。実際の裁判員裁判においても、「死刑」という一人の命が懸かる選択を迫るような重大事件が裁判員裁判の対象となる。今回の題材を取り上げたのは、一人の命の選択を真剣に考えることができると同時に、人を裁くという裁判員の心理的な負担に気付かせたいためである。

裁判員裁判が行われる前に、裁判官、裁判員、弁護人、検察官による公判前手続が行われる。今回の模擬裁判においても、死刑の基準を示すために「永山基準」を提示し、資料をもとにして映像を視聴し、自分なりの判断を促すようにした。

映像資料を視聴し、まず自分なりに判決とその理由を書かせた【資料3(スライド)】。Aは、永山基準をもとに、被害者の数、残虐性、遺族の処罰感情、犯行後の情状をもとに

して「死刑でも問題ない」とした。一方、Bは、計画性のなさや、犯行後の反省の様子から、「命を奪ってしまったとしても生きて償うべき」として死刑にしないという判断を下した。学級全体では、死刑にすると選択したのが25名、死刑にしないという判断を下したのは7名となった。

判決とその理由を記入した後、次時はチームを組んでチームとしての判決を出すことを予告し、本時の感想を記入させた。Aは、判決では「死刑でも問題ないと思った」としているが、授業後の感想【資料4（スライド）】では、「被告人の家族のことや、経緯、動機のことを考えると、こんなにも悩むんだなと思った」とし、かなり迷っている様子が見える。さらに、「自分がもし裁判員としてその場にいたら決めきれないと思った」と実際に自分が裁判員になったとして、裁判員の苦労や負担の重さに迫ることができていた。Aは、現段階の自分の力と資料をもとに、悩み、考えて判決を出した様子を見てとることができる。一方、Bは、「二つの意見の話を聞かないといけないから、どちらともしあわせにすることはできないし、だからこそ判決する（をください）ことは難しいなと思いました」と感想を書き、判決をくださることの難しさを実感することができたことがうかがえる。他の生徒も、被告人や被害者の生い立ちや家族のことを考えてしまい、判断に迷っている生徒が多く見受けられた。

(3) **てだて③** 意図的なチームの作成〈チーム学習〉

第2時で模擬裁判を視聴し、自分なりの判決を出した生徒たちは、第3時においてチームで話し合って判決を出すことにした。チームの構成として、前時の判決をもとにしてチームを組んだ【資料5（スライド）】。Aは、Cとあえて意図的に同じチームとした。その理由は次の2点である。1つめは、先述の永山基準の一つの項目である「動機」が、Aはすべて自己中心的であるとしているが、同じ項目でCは「同情の余地がある」としていること、2つめは、「犯行後の行動」にAは「出頭すればいいという意見があったが、家族のことを考えると何とも言えない」と書いているように少し判断が揺れている部分があったため、Cの「アルバイトで工面し十分反省している」という意見から新たな視点をCに提示してもらうことで、より多くの視点から考えられたらよいと思って配置した。

【資料6】の授業記録にあるようにAの発言が多く、積極的に発言する姿が見られた。さらにA5の発言は生徒Fの意見をさらにつけ加えていること、そして反対意見のCに対して、自分の考えを述べていることから、他者の意見を熱心に聞きながら、自分の意見をはっきりと述べている姿を見取ることができた。さらに「気持ちを考えちゃうと決めれなくなるから、むずいけどやっぱり基準にあるし3人殺したことが重い」と発言し、さまざま心情を考えて判決を決める難しさを感じて法で裁くことについての苦労を実感したことがうかがえた。

【資料6】第3時のチームの授業記録（生徒Aのチーム）

- F1 8年間逃亡して家族を守りたいのはおかしい。何発も当てて残酷な殺し方しているから死刑。
A1 硬いものを当てて8年逃亡したから。
C1 えっ俺以外みんな死刑？つらい過去をもっていることと、反省しているから命で償うのではなく生きて償ったほうが苦しいからいい。
A2 生きて償うって？
C2 彼もかわいそう。
A3 つらい過去は被害者にとって関係なくない？育てた柿全部食べて。
E1 そう、ほんとに、それで3人も殺したのは…
C3 (トラウマの言葉である)「人でなし」と言われなければ…
A4 言われただけで殺すのはどうかな
F2 言っていないやつも殺してやるじゃん。
C4 でも被害者もかわいそうだよ…
C5 そうだね、でもよくわからん。奥さんの気持ち考えてよ。あきらめたくない。
かわいそうな感情がある、殺す必要ない加害者も死んだら同じ、加害者の家族も同じになる。
A5 そう、ずっと逃げていたのはやっぱり反省してるとは言えないんじゃないかと思う。気持ちを考えちゃうと決めれなくなるから、むずいけどやっぱり基準にあるし3人殺したことが重いなと思う。
E2 もっと早く自分で出頭してればね。厳しい。
T もうそろそろまとめましょう。
C6 やっぱり3対1の話し合いはきつい。終身刑でもよくない？

(4) **てだて④** 個の思考の蓄積とチームの話し合いを可視化する授業支援クラウドの活用
〈チーム学習・ICTの活用〉

① 個の思考の蓄積のための授業支援クラウドの利用

今回の単元では、毎時間授業支援クラウドで教材を作成し、授業の終わりに感想を書くページを示した。生徒は前回の復習もしやすく思考が継続していくことができる。また、教員機では、生徒が書いているものをリアルタイムに閲覧できる。ノートに感想を書き机間指導するよりも瞬時に生徒の意見を反映、集約することができるので、指示や発表を生徒がする時に指名しやすい。さらに振り返り活動に活用することで、自身の考えの変化や、チーム学習前後の自分の思考の流れを確認することができる。

② チーム学習としての授業支援クラウドの利用

第3時のチーム学習では、授業支援クラウドを活用して行った。授業支援クラウドの「共同編集モード」を利用し、同じ画面をチームで操作しながらチームとしての意見を構築することができる【資料7(スライド)】。生徒たちはまず、自分たちが「死刑にする」のか「死刑にしない」という判断をチーム内で共有するとともに、その選択をした理由を共有するページにそれぞれが色を分けて記入した。そして、全員の意見が集まった後に重大な理由について話し合いながらタブレット端末を操作した。各個人がつくった理由は誰でも動かすことができるので、話し合いの中でそれぞれのタブレット端末を操作することができ、チーム内の話し合い活動の補助となった【資料8】。

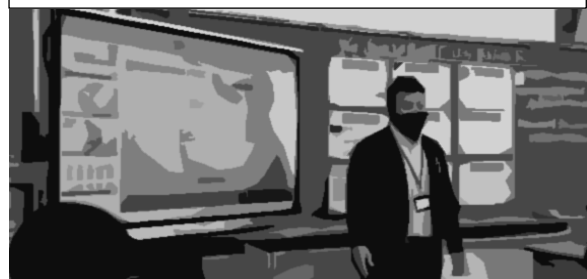
【資料8】チーム学習でタブレット端末を活用している様子



(5) **てだて⑤** 黒板と電子黒板のよさを生かした使い分け 〈チーム学習・ICTの活用〉

黒板は電子黒板に比べると記入できる面積が広く、生徒やチームの考えをまとめると非常に見やすい。また、生徒も操作しやすいので、生徒の意見の集約や考えをまとめる共有スペースとして利用した。一方電子黒板は、動画資料や画像資料を提示しやすいことや、生徒のタブレット端末を投影することができる。それぞれのよさを活用すると、電子黒板は教員が資料などを提示することに使用し、黒板は生徒の思考の流れや考えをまとめるスペースとした。

【資料9】黒板に生徒の意見、電子黒板に資料提示する様子



第3時のチーム学習での話し合い時に、各チームにホワイトボードを配付した。そこに結論を書いて黒板に貼るよう指示をした。結論が出たチームから黒板に貼って一覧を示した。黒板には各チームの結論が出た【資料9】。

9チーム中、8チームは死刑にすると結論付けた。

これに対して、【資料10】T2において、死刑が妥当と考える生徒に、昔話のキャラではなく人間だったときに同じ判決がくだせるのかと揺さぶりを掛けると、教室が沈黙に包まれた。C3やAの意見のように実際に人だったときに、自身が別の人間の命の選択をすることに対しての難しさを感じていた。ただ、法にもとづいて判断をしなければならぬ原則を理解しながらも、本番では被告人に対して自分たちの判断を宣告しなければならない裁判の難しさに気付く生徒が数名いた。その後、T6で授業支援クラウドの〇×機能を使い裁判員をやってみたいと思う生徒は4割程度となった。裁判員制度に否定的な意見を書いたBを意図的に指名し、B7で裁判員制度の存在に否定的な意見を取り上げた。その後、名古屋地方裁判所が取ったアンケートの結果を電子黒板に提示し、ほぼ同様の割合となったことを確認した。しかしその後に裁判員を終えての感想のアンケートを提示し、裁判員をやったよかったと思う人が95%いるということを知り驚きの声が上がった。裁判員制度は心理的負担も多く、制度の存在のわからなさを実感している生徒に、そもそもなぜ裁判員制度があるのかということを追究していくことにした。

第4時、第5時では裁判員制度について個別探究活動し、第6時に「裁判員制度は本当に必要かどうか」を考えた。より必要だと思えば向かって左側の位置に記入し、不必要だと思えば右側に記入するように指示をした。「不必要」「どちらかというとな必要」という生徒は、「裁判による心理的な負担の心配」「法に対して知識不足なため」「正解がわからなくて冤罪を生んでしまうかもしれない」という意見が多かった。一方で「必要」という生徒は「いい経験だと経験者が言っているから」「国民が法に関心をもてるから」という意見が多くを占めた。国民主権に視点を置いたBを意図的に指名し、「国民主権で、国民の意見を取り入れることは、大事だと思うから」と全員の前で発表した。最後の感想においても、心の負担を懸念しながらも自分たちが主権をもつからこそ司法に参画していかないといけないという、主権者として司法にかかわる必要性を実感することができていたように感じた

【資料11・12】。

【資料10】チーム学習後の授業記録

T1 でそりましたね。ほぼ、みんな「死刑にする」んですね。理由言えますか。

C1 無期の場合もあるけど子どもも母も殺した。

C2 自分の気持ちを静めるために殺したから。

T2 では、この判決でいいですね。じゃあ一つ聴きますね、3年後、裁判員になるかもしれんもんね。もし本当の、人間相手の裁判で、被疑者の子どもがあそこ(傍聴席)で見えても、みんなあの子どものお父さんに「死刑」っていえますか？

C . . .

T3 この事件が全部人間だったときに、どんな気持ちになる？同じ判決をくだせますか？(選ばれたら)くださなきゃいけないんだけどね。今思っていることを授業支援クラウドに書いてみてください。

T4 あてます。

C3 これが人だったら難しいと思った。

A4 昔話のキャラだったから簡単に死刑といったけど、これが本当に人だったら難しい。

T5 なんで？

A5 いろんな感情がもっとリアルになってくるし逆に信用できなくなることもある。

T6 じゃあ、〇×を立ち上げるので、投票してください。3年後裁判員制度やってみたいと思った人は〇、そうじゃない人は×を押してください。

C6 (〇×投票をする)

T7 やってみたい人が13人、そうじゃない人が20人。なんでやりたくないの？ Bさん言えますか？

B7 気持ち的にたいへんだし法律も私たちはよくわからないから、今簡単に死刑とか言っていたけどよく知ってるプロに任せたほうがいいと思った。

T8 じゃあ、裁判員制度いらなくてことかな。

B8 わざわざ私たちがやる理由がわからない。

T9 確かにね。じゃあなんで裁判員制度やってるのかな？
ここでは、実際の裁判員をやった人のアンケート結果を出します。実際でもやる前はみんなと同じ割合、やりたいというよりやりたくない人のほうが多い。でも、裁判員終わったらどうなるかという、やってよかったって思った人が95%でした。

C えー！

【資料11】Bのまとめの意見

必要 ・ どちらかといえば必要 ・ どちらかといえば不必要 ・ 不必要

理由・感想

国民の裁判に対する思いや意識が高まるし、国民主権で、国民の意見を取り入れることは、大事だと思うから。でも、責任が重すぎて、心の負担が大きくなるのは少し心配。



【資料12】第6時「裁判員制度は必要か」の授業板書

8. 研究成果と考察

(1) 自分事として実感できるための導入の工夫〈ICTの活用〉

裁判員等選任手続の呼出状を生徒一人ひとりに作成したり、裁判員選出の手続をパワーポイントで提示させたりすることで、実際の裁判員選出の流れを疑似体験できるような導入の工夫を行った。「実際に送られてくるものが見れてこれがいきなり送られてくると思うと」というAの感想や、「実際に自分の名前が入っているとどきとした」というBの感想から、裁判員制度を教科書や資料集から学習するだけではなく、実際に裁判員に選ばれたらどのようなことを行うのかという自分事として実感できることができた。

(2) 臨場感をもって体験するための映像資料の活用〈ICTの活用〉

裁判の心理的負担の重さを実感できるように、死刑にするかしないかという、一人の命の選択を迫る内容にした。てだて①の当事者意識を持たせた導入の工夫が効いていたことと、俳優が演じる映像資料の内容のよさから、生徒は裁判員になったつもりで視聴し、自分自身の考えを映像と資料をもとに自分の結論を出した。Aの模擬裁判を終えた後の感想の「自分がもし裁判員としてその場にいたら決められない」Bの判決をくださことの難しさに視点をのけた感想から、臨場感をもって模擬裁判を行うことができた。今回のような特活の領域でつくられている映像資料を社会科の学習で活用するためには、別の資料を根拠として考えることが必要である。そこで本研究では、実際に使われている死刑の基準(永山基準)を資料として配付し、その資料をもとにして判断するようにした。人間の感情や深層心理を完全に理解することは難しいため、感情に流されずに法と事実(判例)を頼りに判決をくださ難しさが実感できたことは、このてだてが有効であったといえる。

(3) 意図的なチームの作成〈チーム学習〉

第3時において、チーム学習をもとにした授業を行った。チームをつくる際、進行役がいること、そしてなるべく意見の違いがあるように意図的にチームを組んだ。Aは、普段は物静かでなかなか人とかがかわることが苦手だが、発言回数も多く意欲的にチーム間で話すことができた。個人の追究段階の意見をもとにチーム学習を行うことで、一斉授業と比べて全員の発言回数が格段に増え、話し合いが活発に行われた。

(4) 個の思考の蓄積とチームの話し合いを可視化する授業支援クラウドの活用

〈チーム学習・ICTの活用〉

「個の思考の蓄積」という点については、毎時間教材を作成し、必ず授業感想を記入することで生徒の思考が継続されることは有効であった。さらに、生徒が書いていることが

リアルタイムで教員用タブレット端末に表示されることで、誰が困っているか見つけたり効率よく意見の集約が行えたりすることができた。一方で、コメント機能や手書き機能などを使うことで、教員と生徒の直接のやり取りを行うことでさらなる生徒一人ひとりへの見取りにつながると考えられる。その機能を効果的に利用した新たな活用方法を考えたい。

「チームとの話し合いの可視化」という点では、共同編集モードの使用が効果的であった。この共同編集モードを使うことで、数人で一人のタブレット端末を使うのではなく、一人一台持った状態で同じ教材を話し合いながら操作できることで話し合い活動も活発に行うことができ、効果的だった。今年度からは「グループ機能」が追加されたことでよりチーム学習としての有効活用が考えられる。

(5) 黒板と電子黒板のよさを生かした使い分け〈チーム学習・ICTの活用〉

動画や画像、教材提示がしやすい電子黒板は教員が教材提示を中心に行うために使い、黒板は面積が広いので、生徒やチームの考えや意見を集約する場として活用した。生徒に書かせることで教室全体の意見の流れの集約で黒板を活用することは有効だった。第6時の裁判員制度についての話し合いの授業では、Bが国民民主権にもとづいた意見を述べた。これは今までの振り返りと級友の黒板に書いてある意見をもとに出た意見である。教員の提示のための電子黒板、生徒の意見の集約のための黒板と分けて授業を行うことで新しい授業スタイルをさらに追究していきたい。

9. 終わりに

「岡崎版GIGAスクール構想」が開始され3年が経とうとしている。タブレット端末も当たり前前に授業で使用するようになった。動画の再生速度も速くなった。デジタル化が進んでさらに便利なものとなっている。チーム学習も浸透しつつあり、次第に一斉授業型から個別最適な学びの流れに代わってきている。

デジタル化もチーム学習もお互いを組み合わせればさらに子どもたちにとってわかって楽しい授業ができるのではないかと常に考えている。これからまたさらに世界は加速していくだろう。時代に遅れていられないようさらにいろいろなことにチャレンジするとともに、「誰一人取り残さない教育」をめざして、これからもわかる、楽しい授業づくりに励みたい。