

「国際平和文化創造力」を育成するN I E学習の授業デザイン ～単元「女川中学生の千年後の命を守る活動を追いかけて」の開発～

小原 友行（福山大学）

1 本発表の目的と方法

本発表の目的は、「国際平和文化創造力」の育成に有効と考えられる、新たな価値の創造を目指す「デザイン思考」の考え方を取り入れたN I E学習の授業モデルを開発していくことである。発表者はこの10年間、特に東日本大震災以降、対立や葛藤・ジレンマのような社会的イシューや大震災等の社会的課題を危機として煽るのではなく、それを受け入れ、そこからよりよい未来社会の構築を考えるようなテーマの授業開発を試みてきた。なお、昨年度は単元「アンネ・フランクが残した言葉を追いかけて」を開発したが、引き続き本年度は、単元「女川中学生の千年後の命を守る活動を追いかけて」の開発に取り組んだ。

本発表では、現時点で到達している「国際平和文化創造力」を育成するためのN I E学習の授業デザインの理論仮説と、それに基づいて開発した、単元レベルの授業モデルを紹介していきたい。

2 「国際平和文化創造力」を育成するN I E授業デザインの理論仮説

(1) 目標としての「国際平和文化創造力」

本発表における目標としての「国際平和文化創造力」とは、平和な国際社会を実現しようとする意欲や意識をベースに、一人一人が日常生活においてよりよい未来社会の創造のために行動することについて考える、「未来文化創造」を醸成するために必要な、次の7つの「C」を行うことができる資質・能力と規定しておきたい。

- ① キュリオシティ（Curiosity）、② コミュニケーション（Communication）、
- ③ コラボレーション（Collaboration）、④ クリティカル・シンキング（Critical Thinking）、
- ⑤ クリエーション（Creation）、⑥ チャレンジ（Challenge）、⑦ チョイス（Choice）。

(2) 「ストーリー性」（物語性）のある学習材

「国際平和文化創造力」の育成を目指すN I E授業に有効と考えられる学習材としては、新たな価値の発見や再構築によって未来への希望を生み出そうとしている（した）問題解決の「ストーリー」を取り上げた、「未来文化創造型」の学習材を開発することが有効と考えられる。

具体的に本単元では、東日本大震災による津波によって壊滅的な被害を受けた宮城県牡鹿郡女川町の中学生による、「女川いのちの石碑」プロジェクトを学習材として取り上げて授業開発を試みた。

(3) 「デザイン思考」の考え方を取り入れた学習過程

単元の主要な学習活動としては、学習者が「新聞記者（ジャーナリスト）」として時空を超えて、学習材に登場する人物に取材を行い、そこで分析・解釈した「ストーリー」（物語）を編集し、情報発信するような活動を重視している。具体的に開発した本単元では、「デザイン思考」の基本である以下の4つの活動を取り入れた学習過程として組織している。

- ① 「旅人になる」…取り上げた人物の問題解決の過程を、取材を通して体験・追体験しながら、共感し、問題発見を行う。（情報の受信・発見）
- ② 「ジャーナリストになる」…取材した情報の背景を分析・解釈する。（情報の読解）
- ③ 「編集者になる」…読解された情報に関する価値判断に基づき、「ストーリー」（物語）として編集する。（情報の統合）
- ④ 「クラフトマンになる」（アーティストになる）…メッセージを込めた作品をクリエイティブに生み出す。（情報の創造・発信）

3 単元「女川中学生の千年後の命を守る活動を追いかけて」の開発

（単元レベルの授業モデルの詳細については、当日の発表資料を参照。）