

小学校学級活動におけるTAPの活用

—Z市立H小学校2年生の学級会を事例として—

Deployment of the TAP in the elementary school classroom activities: A case study of class meetings of a second-grade pupil in the H Elementary School

川本和孝

Kazutaka Kawamoto

キーワード：学級活動、話し合い活動、振り返り、TAP

Keywords：Classroom activities, Discussion, Reflection, TAP

はじめに

学級活動は学級経営における人的条件整備という観点から考えると、教育課程上において最も活用しやすい場となる。事実、学習指導要領の学級活動の(2)のアに示された「希望や目標を持って生きる態度の形成」¹⁾や、ウに示された「望ましい人間関係の形成」¹⁾は、学級経営と非常に密接な関係を有している。そのような、学級経営における人的条件整備の一環として、体験的な活動がここ数十年間の中で活発に行われている。この背景としては、「小学校学習指導要領解説 特別活動編」に以下のように書かれていることも影響があろう。

特別活動の各内容の特質に応じて、例えば、「意図的にあるグループ作業を行わせ、ここで感じたことなどを率直に話し合うことにより人間関係を形成するために大切なことを理解させる手法」や「人間関係を形成するための基本的な知識や方法などについて、ロールプレイングやグループで練習をするような手法」を、効果的に取り上げることも考えられる。その際、このような手法を学級活動の「(2) 日常生活や学習への適応及び健康安全」の「(ウ) 望ましい人間関係の形成」の授業において活用する場合は、日常生活と関連付けながら、集団での話し合いを通して、個人の目標を自己決定し、個人で実践するなどの指導方法の特質を十分に踏まえて活用する必要がある¹⁾

(「小学校学習指導要領解説 特別活動編より抜粋」※下線部は筆者)

上記したような学級活動の内容(2)と関連させた活動(以降広義で捉えた「体験学習」と記述)は、その内容が示す通り、個人のスキルトレーニング的に行われているものが多い。また、そのように用いられる体験学習は、一般的に教師の手によって考えられた、構成的なプログラムである。当然のことながら、そうした事例が悪いということではない。事実、学級活動の内容(2)と関連させた個人の目標を自己決定し実践していくための体験学習は、十分に意義のある活動であると言える。しかし、ここで留意しなければならないことは、特別活動の本質はあくまでも「子

供たちによる子供たちの活動」、という自治的活動である。そのため、体験学習自体にどれだけの効果的であったとしても、それだけに終始するということは、特別活動における領域固有の目的を達成するには至らないということである。これは、学級活動におけるTAP (Tamagawa Adventure Program) の活用の際にも同様のことが言え、非日常的な活動であるTAPをいかにして学級活動と関連付けていくかが、大きな課題となる。しかし、学級活動におけるTAPの活用を考える上で、TAPの特質とも言える体験的な学びをはじめ、考え方、そして振り返りの方法を身に付けることは、特別活動の目標に大きく寄与するものである。中でも、活動と活動を結び付けていく上で最も重要となる「振り返り」によって得られる「学び方」は、アクティブラーニングにも通ずる学習集団の基盤を育むことが可能となると考える。

そこで本稿では、こうしたTAPにおける「振り返り」に焦点を当て、学級活動の内容(2)ではなく(1)との関連性を模索した、Z市立H小学校2年生の学級会の事例をもとに、小学校学級活動におけるTAPの活用に関して考察していく。

1. アドベンチャー教育における振り返り

近年では学級における人間関係の構築のために、アドベンチャー教育のみならず、様々な体験学習法(構成的な非日常的な活動における気づきを、学びに変えていくために体系化した学習法)を用いることが増えてきている。この体験学習法において極めて重要な要素として「振り返り」が挙げられるが、教科等でも「振り返り」・「見通しを立てる」ことが浸透してきていることもあり、その重要性は十分に認識されてきている。事実、平成27年8月に報告された「教育課程企画特別部会における論点整理」²⁾にも、次のような振り返りに関する記述が多々見られる。

- ・「学習活動を自ら振り返り意味付けたり、獲得された知識・技能や育成された資質・能力を自覚したり、共有したりすることが重要である。」
- ・「さらに試行錯誤しながら問題の解決に向けた学習活動を行い、その上で自らの学習活動を振り返って次の学びにつなげるという、深い学習のプロセスが重要である。また、その過程で、対話を通じて他者の考え方を吟味し取り込み、自分の考え方の適用範囲を広げることを通じて、人間性を豊かなものへと育むことが極めて重要である。」
- ・「問題を発見し、その問題を定義し解決の方向性を決定し、解決方法を探して計画を立て、結果を予測しながら実行し、プロセスを振り返って次の問題発見・解決につなげていくこと(問題発見・解決)や、情報を他者と共有しながら、対話や議論を通じて互いの多様な考え方の共通点や相違点を理解し、相手の考えに共感したり多様な考えを統合したりして、協力しながら問題を解決していくこと(協働的問題解決)のために必要な思考力・判断力・表現力等である。」

〔『教育課程企画特別部会における論点整理(2015)』より抜粋〕

このように改めて振り返りに関する事項を見ると、振り返りには知識やスキル及び具体的なタスク(コンテンツ)に関するだけでなく、自己や他者の感情、自己や他者との関係、グループ状況や雰囲気なども含まれることが分かる。各教科等の振り返りはどちらかといえば、知識・スキル及びタスクに関する事項が中心となりやすいため、感情・対人関係及びグループ状況等に関する事項に関しては、教育課程上において特別活動が非常に重要な役割を果たすのである。

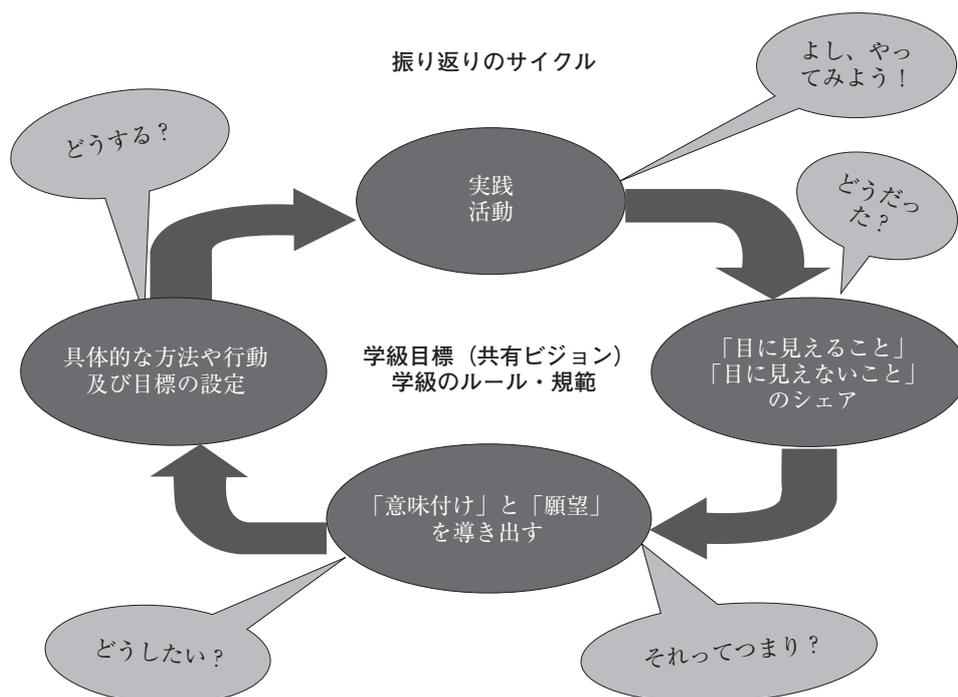


図-1 「TAPにおける振り返りのサイクル」

こうした振り返りは、TAPを通じてどのようにして身に付けることが可能となるか。川本(2015)は、以下の3つのステップを通じて、振り返りの方法をTAPを通じて体験的に学習していくことができるとしている(図-1)³⁾。

ステップ1:「目に見えること」と「目に見えないこと」のシェア

- ① 何が起こっていたか、自分や仲間が何をしていたか、どのような表情だったか、という「目に見えること」
- ② 自分や仲間が、何を思っていたか、考えていたか、どのような雰囲気だったか、という「目に見えないこと」

TAPや学級活動の振り返りの多くは、①の「目に見えること」における「何が起こっていたか」を伝え合うだけで終わってしまうことが多い。これは、「目に見えること」の振り返り自体が悪いというわけではなく、②の「目に見えないこと」に関する振り返りが欠如しやすいためを指している。この「目に見えないこと」のシェアに関しては、活動中に仲間に目を向けるための意識化が必要となるため、活動当初はいかにしてその意識化を図るかが課題となる。そのため、②の定着化のためには、「目に見えること」と「目に見えないこと」の双方を付箋等を書いて視覚化するといった(それをカテゴリー分けする等も必要)、②の意識化のための工夫が必要になるであろう。

ステップ2:「意味付け」の作業と「願望」を導き出すこと

先の「目に見えること」と「目に見えないこと」のシェアで得た情報によって、その遊びや活動が自分にとって「どんな意味があったのか」という意味付けを行うことや、「だからどうしたいのか」という願望を生じさせることである。それによって、先の「目に見えること」と「目

見えないこと」のシェアで得た情報から、次に向けての目標や願望を具体化していくことができる。

ステップ3：次に向けての具体的な方法と行動及び目標の設定

意味付けと願望を導き出すことによって得たことに対して、それを実現させるための具体的な方法や行動目標を考えていくことである。自分自身が「こうなりたい」という願望に対して「こうすればいいのではないか」という具体的な方法や行動の計画を立てたり、「こうしたい」という目標を立てたりすることによって、次の遊びや活動に変化を生じさせることができる。

この3つのステップをしっかりと循環させ、年間を通じてスパイラルアップさせていくことによって、子供たちは仲間と共に、自分たちの掲げた目標に対する達成感を味わうことの喜びを知っていくことができるようになる。また、ステップ3における目標の設定と具体的な方法を設定する段階において、学級における話し合い活動は、活動そのものに必然性を持たせることができる。つまり、学級活動の内容(1)の話し合い活動(以降学級会)におけるTAPの活用は、こうした振り返りの存在が極めて重要な役割を果たすのである。

2. アドベンチャー教育における振り返りを通じて必要な指導

学級会におけるTAPの活用の際に、教師はどのような指導を心掛ければいいのであろうか。井上(1985)を参照にしながら、振り返りを通じて必要となる教師の指導を次のようにして考える⁴⁾。

① 自分や仲間を目を向けるための指導

「目に見えること」と「目に見えないこと」の振り返りを通じて、自己や仲間を目を向けることを意識化させ、それを定着させること。

② 気付くための指導

「目に見えること」と「目に見えないこと」の振り返りを通じて、自己やグループ、または学級の良さや課題に気付けるようにすること。

③ 目標を持つための指導

振り返りによって気付いたことから、自己やグループ、または学級の「もっとこうになりたい」という目標や願望を生じさせること。

④ 実践化していくための指導

自己やグループ、または学級が掲げた目標を達成するために、自分たちでそのための実践を生み出させること(一生懸命になれる活動)。また、そのためには、自分たちで話し合う事が必要となる。

⑤ 自信を持つための指導

実践を通じての達成感や、仲間との振り返りを通じて、自己やグループ、または学級に自

信を持たせられるようにすること。

⑥ 集団の一員としての自覚を持てるための指導

実践による達成感や他者からの感謝などを通じて、一人ひとりの子供たちが、学級に「自分の居場所がある」と思えるようにしていくこと。

このように、振り返りを通じてアドベンチャー教育の実践と学級活動における指導に、一貫性を持たせていくことによって、以下のようなことが期待できる。

- ① 個人や集団の目標設定（アドベンチャー^{*}と関連させて）
- ② 個人や集団の目標に向けてチャレンジしていくこと（アドベンチャーとChallenge by Choice^{*}と関連させて）
- ③ 他者の尊重や帰属意識の醸成（Full Value^{*}と関連させて）
- ④ 自己肯定感や自己有用感の醸成

※ 上記の用語に関しては、本年報の「TAPにおけるアドベンチャーに関する諸理論に対する再考察」を参照のこと

Z市立H小学校の取り組み

Z市H小学校の2年4組では、上記のようなTAPと学級会を関連させた取り組みを、1年次から継続的に実施してきている。また、2年次では、TAPの活動と関連させて以下のような学級会を展開してきている（表-1）。

TAPに関しては年度内に2回実施しており、年間の計画で基本的に1学期に1回の実施を目途としている。なお、この2年4組では学級目標は学期ごとに作成しており、1学期は5月26日の学級会で、2学期は9月14日のTAPで、3学期は学級会以外の時間を用いて決定している。

次からは、9月14日に実施したTAP（3・4時間目）と、その後（5時間目）に実施した学級会の実践をもとに、TAPと学級会の関連について述べていく。

平成27年9月14日の活動から

- ・1学期の学級目標：「けんかをしてもしゃさしいクラス」

※この段階では2学期の目標が決まっていなかった。

- ・活動における学級目標に対する確認事項：「やさしくなるために必要な事」
- ・活動のキーワード：集団決定、収束する、まとめる（出し合う、比べ合う）
- ・活動時間：3・4時間目
- ・活動のルール

- ① ルールをまもろう！
- ② うれしくなることばをつかおう！
- ③ ゆうきをもとう！
- ④ ころもからだもあんぜんにやろう！

※ このルールは1年次から同じものを使用しており、これを通じてアドベンチャー教育における、「Adventure」、「Full Value」、「Challenge by Choice」、といった要素の意識化を図ってきている。

表-1 平成27年度Z市立H小学校2年4組学級会実施一覧表(平成28年1月18日現在)

| 回 | 日にち | 学級会の内容 |
|----|--------|---|
| 1 | 4月7日 | 1学期の係決め |
| 2 | 4月15日 | 4月のお誕生日会でやるビンゴの景品の有無を決めよう |
| 3 | 5月19日 | みんなであそぶ遊びを決めよう |
| 4 | 5月26日 | 学級目標を決めよう |
| 5 | 6月24日 | 2年4組のマークを決めよう |
| | 7月1日 | TAP(3・4時間目) |
| 6 | 7月8日 | 学活ノートを決めよう |
| 7 | 7月8日 | もんげーおもちゃランドについて |
| | 9月14日 | TAP(3・4時間目) |
| 8 | 9月14日 | ハロウィーンパーティーのルールを決めよう (TAPの活動と関連させて) |
| 9 | 10月2日 | ゾンビごっこでどんなくすりを使うか |
| 10 | 10月21日 | みんながやりやすい復活の仕方を考えよう (タッチか名札かお札か) |
| 11 | 12月7日 | ハッピーニューイヤー会について(会の名前と目的について) ※役割分担は翌日に決定 |
| 12 | 12月24日 | 心配なことを聞いて、あそびのルールを決めよう |
| 13 | 1月13日 | 3学期のかかりを決めよう |
| 14 | 1月(予定) | 1月のお誕生日会でやることを決めよう |

活動のキーワードから分かる通り、2年4組の児童は学級活動における話し合い活動を1年次から継続的に行っていたことにより、意見を出し合ったり比べたりすることができるようになってきていた。しかし、7月1日実施したTAP活動における課題解決の際に、多くの意見が出されたことによって、意見の収束(集団意思決定)にとっても時間を要した。同様のことがこの前後の学級会にも起こっており、集団決定にむけて意見をまとめていくことに課題があると、この時は担任との協議の上、TAP活動によって意見の収束(集団意思決定)を重点的に取り組んでいくことに至った。そのため、出来る限り多くの意見(活動中における作戦)が出されるような課題解決アクティビティを基にTAP活動を構成している。

主な活動内容(全4グループ/7~8人)

① あいさつ及び学級目標の確認

② 地面に置かれたフラフープを全員がくぐる(活動名:フープⅡ)

ルール

- ・ スタートの合図までフラフープを持つことはできない
- ・ 全員がくぐり終えたら、フラフープを地面に置き、全員が座る
- ・ タイムの目標設定をする
- ・ 設定した目標を達成するための方法を考える(画用紙に作戦を記入)

- ・ 作戦を実際に実践する
 - ・ 目標を達成した場合、「残りの回数でギリギリ達成できるタイム」を新たに設定し、再度挑戦する。また、目標を達成できなかった場合は、方法論に対する見直しを行い、再度挑戦をする。
- ③ ②の活動を振り返る
- ・ たくさん出た意見をどのようにまとめていったか（「目に見える」振り返り、収束ポイントの確認）
 - ・ 仲間の「素敵」だった意見、嬉しかった・感謝した行動（目に見えない振り返り）
 - ・ 仲間に優しくできたか（学級目標と関連させて）
 - ・ グループがもっと「素敵」になるために必要な事と、どうすればそれが達成できるか（グループの状況分析と目標の設定）
- ④ ③を通じて、「今日の自分の目標」を設定する。
- ・ 学級目標である「優しくなるため」に必要な事（個人目標の設定）
- ⑤ 20メートル程先にあるロープに囲まれた1～20までの番号を順番に踏む
（活動名：キーパンチ）
- ルール
- ・ ロープの中に入れるのは1人だけ（全員が一度は入らないといけない）
 - ・ 踏む順番を間違えたり、2人以上ロープ内に入ったりしたらペナルティー（プラス5秒）
 - ・ 20まで踏み終えたら、スタートラインまで全員が戻ってくる
 - ・ タイムの目標設定をする
 - ・ 設定した目標を達成するための方法を考える（画用紙に作戦を書く）
 - ・ 考えた方法を実際に実践する
 - ・ 目標を達成したら、「残り回数でギリギリ達成できるタイム」を新たに設定し、再度挑戦する。また、目標を達成できなかった場合は、方法論に対する見直しを行い、再度挑戦をする
- ⑥ ⑤の活動を振り返る
- ・ たくさん出た意見をどのようにまとめていったかを確認する（「目に見える振り返り」、収束ポイントの確認）
 - ・ 仲間の「素敵」だった意見、嬉しかった・感謝した行動（「目に見えない振り返り」）
 - ・ ③で設定した目標を達成できたか
 - ・ 個人目標を達成できたか
 - ・ 振り返りを通じて今のクラスに必要だと思ったことを考える（これからは活かしたいこと）

本時の活動は、先にも述べた通り「多くの作戦が出やすい」アクティビティーを選出していたため、活動中には予想通りグループ内で様々な意見が出されていた。そのため、学級会の板書と

同様に出示された意見は必ず画用紙に書き出すように指導した。その結果、それらの意見を児童自らが比べ合い、意見を出し合って意見を収束させ、そして実際にチャレンジしてみることができていた。また、それを振り返り、修正をしたり、全く違う方法を試したり、という活動の展開も見る事ができた。活動後の振り返りシートの「自分が頑張ったところ」の欄には、7月1日のTAP活動後の振り返りシートと比較して、格段に「人の意見をしっかり聞いた」というコメントが多かったのも印象的であった。

なお、2学期の学級目標は本時の活動によって、4グループから出された、「やさしく、ルールを守って、きょうりょく、たすけあう」の頭文字を取って「やるきだ」に決定された。

本時のTAP活動後の5時間目に、2年4組では10月末に学級でハロウィーンパーティーを企画し、そのための話し合いが行われた。議題は「ハロウィーンパーティーのルールを決めよう」であったが、実施内容は子供たち自身が考案した「ゾンビごっこ（ゾンビ鬼ごっこ）」に決定していた。ルールは至って簡単であり、最初のゾンビ（鬼）にタッチされると、その人はゾンビになっていくというものである。この「ゾンビごっこ」のルールを決定する一番のきっかけとなったのは、話し合いの途中で「実際にやってみる」ということであった。「ゾンビごっこ」という遊び自体を知らない子供がいたことも一因として挙げられるが、直前のTAPで「考えたことを実際にやってみて、それに修正を加えていく」という方法を活用した、とも考えられる。また、その際に子供たちからTAPを通じて決定された、学級目標である「たすけあう」と関連させて、「一度ゾンビになった人が復活する方法が欲しい」という声が上がった。その結果、復活ができるお札に関するルールやアイデアが多数挙げられ、「復活のお札を作ろう」ということに至った。その後、子供たちがお札に関する様々なアイデアを絞っていき、お札を折り紙で作るか、名札を使うか、という2点に絞られた。話し合いは難航したが、担任の先生の助言もあり、折り紙で作るお札は大きくてわかりやすいがゴミがたくさん出る、一方名札は小さくて分かりづらいが、改めて作る必要がなくゴミも出ない、ということが比べ合いと収束のポイントとなっていることを、子供たち自身も理解し始めた。その結果、学級としては初めて多数決をすることなく、お札は折り紙で作るということに決まったのである。

※ その後、「子供たちは全員で折り紙のお札を作成し、ルールを守って活動することができた」（担任の先生談）とのことであった。

おわりに

これまで述べてきた通り、振り返りを中心としたTAPの活動は、学級会と密接に関連させることが可能となる。特に、TAPという非日常的な活動に日常的な課題を関連させることによって、学級の内在化した現状を顕在化させ、目指す学級を再確認することが可能となるのである。そして、その際に絶対的に必要となるのが「振り返り」である。小学校や中学校においてTAPを活用する際には、短い時間内での活動を余儀なくされるため、どうしても「活動ありき」のプログラムになりやすい傾向がある。しかし、活動とのバランスをしっかりと取りながら、十分な振り返りの時間を確保することや、振り返りシートを用いることによる、活動後の焼き付けの効果によって、TAPで得た学びを持続していくことが可能となる。このように、学級活動にTAPを活用していくためには、振り返りによる現状分析と、それによって生じる「自分たちの生活にどのよう

にいかしていくのか」または「どうしていきたいのか」という課題や願望を、明確にしていくことが極めて重要となる。つまり、振り返りによる児童の「意識の変容」が起こるからこそ、次の活動における「行動の変容」を生じさせることができる、ということである。

こうしたTAPと学級活動や特別活動全般との関連性を図る取り組みは、それ自体が現在主流となっているアクティブラーニングでもあり、また効果的なアクティブラーニングを可能とする集団を育成していくという点においても、大きな役割を果たすことが期待される。そうした意味においても、今後の更なる実践の積み重ねと研究が求められてくるであろう。

※ 本解説は、平成28年に発刊された「初等教育資料1月号」に掲載の「心とからだを育てるアドベンチャー教育の取組」をもとに、大幅な加筆・修正を加えたものである。

【参考文献】

- 1) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 特別活動編』東洋館出版社、2008年
- 2) 中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会「教育課程企画特別部会における論点整理」2015年
- 3) 川本和孝「『ねえ、一緒にやろう…』—仲良しグループの輪を学級全体に広げていくために—」『児童心理』臨時増刊号小学三年・四年生の学級生活 金子書房、2015年 pp.69-73
- 4) 井上裕吉「『教え方』より集団指導観の重要性」『特別活動研究』明治図書 No.214 1985年 pp.17-20