

==AG5 遠隔合同授業「知恵の蔵」==

AG5では、2019～2021年の3年間、中南米の日本人学校4校(サンパウロ日本人学校、リオデジャネイロ日本人学校、サンホセ日本人学校、アグアスカリエンテス日本人学校)と共に、遠隔合同授業の実践研究に取り組んできました。

遠隔合同授業において教師が直面した様々な課題を明らかにし、その一つひとつの対応策を考え、実践してきました。その中で、成功した事例のうち、繰り返し見られる「パターン」がいくつかできました。それらを「問題状況/解決のアクション/その結果」の3観点から簡潔に言語化、イラスト化して、知見をパターンとしてまとめたのが、このAG5遠隔合同授業の「知恵の蔵」です。

問題解決への対応策といっても、どの教室、どの授業にも当てはまる理論があるわけではありません。この「知恵の蔵」は、問題状況に対する多様なアイデアが示されています。本取扱説明書で使い方の例を示していますが、主に、遠隔合同授業について会話を始めるきっかけとして活用いただければ幸いです。

★なぜ、知恵の蔵としてまとめたのか？★

知恵の蔵は、パターンランゲージをもとに制作をしています。パターンランゲージとは、状況に応じた判断の成功の経験則を記述したものです。成功している事例の中で繰り返し見られる「パターン」が抽出され、抽象化を経て言語化(ランゲージ)されたものです。「こうすれば、こうなる」というものではなく、こんなやりかたがあるのか！他の方法もあるかな？と教師たちが遠隔合同授業について会話を始めるためのきっかけをつくりました。何かからはじめればいいのかわからない時、やってみてわからないことがあった時、パターンランゲージをみて「こんな方法があったのか」と参考にしてみてください。

★誰が作ったの？★

AG5では、遠隔合同授業のパターンランゲージを合計で28枚作成しました。本研究チームである、サンホセ日本人学校、アグアスカリエンテ日本人学校、サンパウロ日本人学校、リオネジャネイロ日本人学校の実践から生まれてきたものです。毎月、4校が集まるオンラインでの合同遠隔研修会での実践報告を通して「困りごと」「解決のためのアクション」「その結果」を共有し、言語化していきました。そして、その知見を視覚翻訳家の黒木歩さんがイラストで示しまとめたものが、A5知恵の蔵です。

★どうやってみるの？★

知恵の蔵の見方は、図1のとおりです。まず、遠隔合同授業における実践者が直面した「困りごと」が一番上に示されています。そして、それを解決する「アクション」が真ん中に示されています。そしてその結果、どのような「状態」になったかを一番下に示しています。

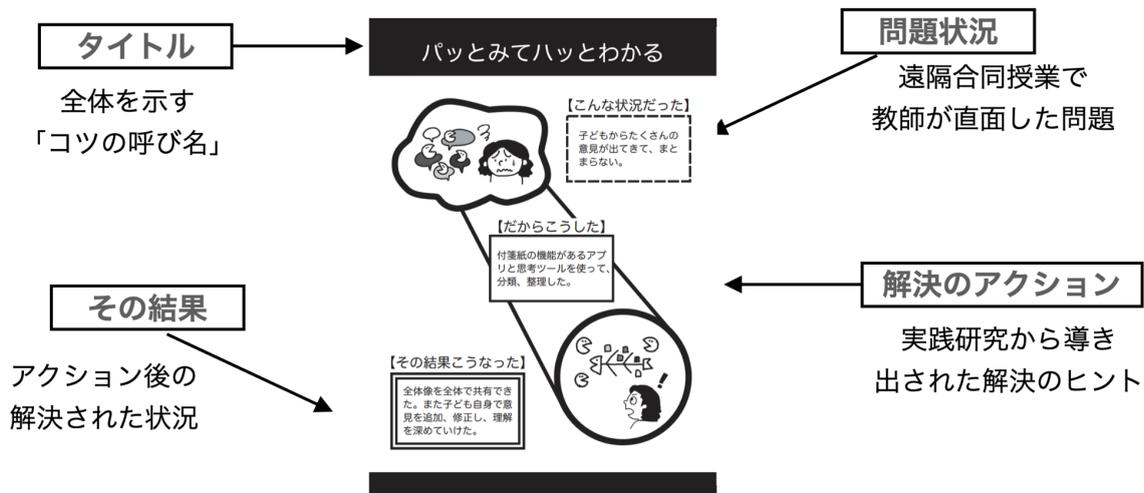


図1: 知恵の蔵のみかた

★パッケージに含まれるもの★

知恵の蔵の一覧表は、表1-3の通りです。表1は遠隔合同授業の設計について、表2は児童生徒の多様性を発揮させる学習環境デザイン、図3は協働的な学習支援に関するものです。これを印刷しパッケージ化したものを、海外の日本人学校に配布しています。

- ・28種類のパターンカード
- ・取扱説明書(本紙表)
- ・「知恵の蔵」一覧(本紙裏)

★開発したパターンランゲージ★

遠隔合同授業の設計(ID): 9枚

<p>オンラインで手書き ～みんなで見ても学び合おう～</p> <p>【こんな状況だった】 オンラインでは机間指導ができません。ノート指導もやりづらい。</p> <p>【だからこうした】 共有編集アプリを導入し、オンライン上で自分のノートを一覧で見えるようにした。</p> <p>【その結果こうなった】 教師は子どものノートを確認しながら、遠隔指導ができるようになった。また、子どもは他のノートを参照しやすくなった。</p>	<p>パッとみてハッとわかる</p> <p>【こんな状況だった】 子どもからたたくさんの意見が出てきて、まとまらない。</p> <p>【だからこうした】 付箋紙の機能があるアプリと思考ツールを使って、分類、整理した。</p> <p>【その結果こうなった】 全体像を全体で共有できた。また子ども自身で意見を追加、修正し、理解を深めていった。</p>	<p>クラウドでフォローアップ</p> <p>【こんな状況だった】 授業についていけない子どもや参加できない子どもが複数出てきてしまふ。</p> <p>【だからこうした】 クラウドにその日の授業資料や動画を上げておき、いつでも学習や振り返りができるようにした。</p> <p>【その結果こうなった】 子どもが自分のタイムスケジュールや振り返りができるようになった。</p>	<p>なんでもかんでも画面共有 NG</p> <p>【こんな状況だった】 何かに戻るとみんなでも画面共有で見せていたら「さっきのもう一度見せて」と、などの声が多く出てきて、授業が進まない。</p> <p>【だからこうした】 画面共有で一気に見せたほうが良いもの、一人一人画面でも見られるように分けられるものを見分けるようにした。</p> <p>【その結果こうなった】 子どもが自分のペースで戻たい部分を確認しながら、教師の説明を聞くことができるようになった。</p>
---	--	---	--

<h3>学びの航海図</h3> <p>【こんな状況だった】 学ぶ意義を実感できない。</p> <p>【だからこうした】 課題解決までの全体像を示した計画表を配布し、進捗の記入を促すようにした。</p> <p>【その結果こうなった】 共通しを持つことと振り返りを書くことで、意欲が伸びるようになった。</p>	<h3>小さな積み重ねを一步步</h3> <p>【こんな状況だった】 教師は、経験したことがない、やり方から知らないことに取り組み、進捗が不安を感じ、動けなくなることもある。</p> <p>【だからこうした】 PMOシートで、到達、課題、関心、疑問の観点から経験を振り返り、教員を振り返るよう促した。</p> <p>【その結果こうなった】 経験したことがない、やり方から知らないことに対しての不安が軽減され、一歩ずつ行動できるようになった。</p>	<h3>拡大&ハイライトで共同注視</h3> <p>【こんな状況だった】 教師が望むたいものも子どもも抱えているかわからず不安を感じる。</p> <p>【だからこうした】 見たい部分（話し、資料、動きなど）を全画面に拡大し、ペンの機能で示したりした。</p> <p>【その結果こうなった】 子ども全員の視界に情報を伝えることができ、子どもも安心して話を聞けるようになった。</p>	<h3>今オンライン今オフライン</h3> <p>【こんな状況だった】 遠隔学習で相手と相手とつながりづらくなったと、相手のことが気になって目の前の課題に集中できない。</p> <p>【だからこうした】 授業中ずっと相手とつながるだけでなく、授業や意見交換など交流場面のみオンラインでつなげるようにした。</p> <p>【その結果こうなった】 授業や意見交換など、相手とつながることで、自分の考えを深めることができた。</p>
---	--	--	---

<h3>子どもの振り返りで授業改善 / 授業計画</h3> <p>【こんな状況だった】 毎時の授業で振り返りの時間を設けたいが時間の手配がつかない。</p> <p>【だからこうした】 非同期ツールを使って、授業終了時に各自振り返りを入力させ、その内容を全員で閲覧できるようにした。</p> <p>【その結果こうなった】 子どもの学習状況を把握し、次の授業準備に活かすことができるようになった。</p>			
--	--	--	--

児童生徒の多様性を発揮させる学習環境デザイン: 10枚

<h3>ふたりで話して、全体へ!</h3> <p>【こんな状況だった】 全体に対して意見を求めると意見が生まれにくい。</p> <p>【だからこうした】 「Think Pair Share」を導入した。</p> <p>【その結果こうなった】 自分の考えを持ち、ペアで意見を共有し、深めるプロセスを作ることによって、より対話的な意見交換を促すことができた。</p>	<h3>子どもの多様な参加を拓く</h3> <p>【こんな状況だった】 授業で子どもから生まれる「問い」に対して、じっくり考えさせたい。</p> <p>【だからこうした】 非同期で意見を共有できるように、オンライン上で「対話の部屋」を作った。</p> <p>【その結果こうなった】 授業時間外を使って、他の人の意見を見たり反応したりして、問いを深めることができた。</p>	<h3>みんな振り返りマスター</h3> <p>【こんな状況だった】 子どもが振り返りで、何を書けばいいのかわからない。</p> <p>【だからこうした】 何が書いたら学んだとするのか(到達基準)の視点としてルーブリックを示した。</p> <p>【その結果こうなった】 子どもは、ルーブリックの観点(到達基準)で振り返りを書くようになった。優秀な振り返りをめざす子どもも出てきた。</p>	<h3>「？」は学ぶ原動力!</h3> <p>【こんな状況だった】 示した課題に対して、子どもがワクワクしていない。</p> <p>【だからこうした】 子どもの「体当たり?」「問い」「なぜ?」を引き出すきっかけとなる「仮の答え」を示した。</p> <p>【その結果こうなった】 子どもは「知りたい!」の思いがけず、仮の答えをきっかけに、自分たちで調べ、理解を深めるようになった。</p>
---	--	--	---

<p>話し合いで深めたい「問い」を自分で選択!</p> <p>【こんな状況だった】 子どもがテーマに対して関心が持てず、意欲が湧かない。</p> <p>【だからこうした】 授業で出てきた複数の問いを軸として話し合いのグループをつくり、自分でグループを選択させた。</p> <p>【その結果こうなった】 関心のあるテーマを選べたことから、積極的に意見を話し合い、理解を深めていくことができた。</p>	<p>一人ひとりがアーティスト</p> <p>【こんな状況だった】 経験したことがない創作活動（自由画、絵画、粘土）のハードルが高く、やらうとする気にならない。</p> <p>【だからこうした】 一人一台端末で、子どもがすぐに、簡単に取り扱える創作アプリを導入した。</p> <p>【その結果こうなった】 経験したことがない創作活動に対して「できそう!」「できるかも」とやる気は生まれ、取り組めるようになった。</p>	<p>「遊び」を通じた関係づくり</p> <p>【こんな状況だった】 オンライン上では、発言がしづらく、沈黙の時間が長い。</p> <p>【だからこうした】 お互いを知って、関わり、共に笑いを共有できる「遊び」の活動を導入に実施した。</p> <p>【その結果こうなった】 子どもは、遊ぶときのようにリラックスし、体を震わしたりするようになり、安心して発言できるようになった。</p>	<p>一つの扉からどこへでも</p> <p>【こんな状況だった】 子どもは教室とは違って学校生活に必要な情報がどこにあるのか、何があるのか、オンライン上だと把握しきれない。</p> <p>【だからこうした】 子どもが学校生活に必要な時間、資料、習題などを一つのページで作った。</p> <p>【その結果こうなった】 子どもは、そのページを入口として、学校生活に必要なすべての情報を手に入れ、遠慮なく授業に参加できるようになった。</p>
--	--	---	---

<p>遠隔合同授業での「声のものさし」</p> <p>【こんな状況だった】 ついつい教室にいる子どもばかりが話してしまったり、その会話や発言を遠隔地の子どもに届けられていない。</p> <p>【だからこうした】 一つの音声を機器を接続し、必ず発言するときはその機器を手にして話すようにルールを作った。</p> <p>【その結果こうなった】 教室での発言や会話を遠隔地の子どもにも確実に伝える意識を持つようになった。</p>	<p>力をかしたり、かりたり</p> <p>【こんな状況だった】 PCやグループウェアでも、内容を介して子ども同士の理解のやりとりができていたため、物音と手動がなかった。</p> <p>【だからこうした】 子ども同士がオンライン上で遠隔のやりとりを促すように、物音と手動がなかった。</p> <p>【その結果こうなった】 子ども同士で、困ったときに自分たちで力を貸したり、借りたりできるようになった。</p>		
--	---	--	--

対話的、協働的な学習支援:9枚

<p>「聞く」ではじめる対話的な授業</p> <p>【こんな状況だった】 対話的な授業の展開にならない。</p> <p>【だからこうした】 連絡をする「聞く」だけでなく、会話を始めるための「聴く」の指導を行った。</p> <p>【その結果こうなった】 人の発言を「聞く」だけでなく、質問や反応をしながら「聴く」ことで対話が展開されるようになった。</p>	<p>帽子をかぶって さあ話そう!</p> <p>【こんな状況だった】 話し合いで意見がなかなか出なかったり、論点がずれたりする。</p> <p>【だからこうした】 話し合いの場面に「シックス・ハット」の6つの視点を導入した。</p> <p>【その結果こうなった】 論点がずれることなく、話すべき点は定まり、話し合いが深んだ。</p>	<p>みんなでファシリテーター</p> <p>【こんな状況だった】 教師としては、話し合いを進めることができない。</p> <p>【だからこうした】 子ども自身がファシリテーターになれるように、話し合いの流れやポイントを示した。</p> <p>【その結果こうなった】 教師に頼らずに、子どもたちだけで話し合いを進めることができるようになった。</p>	<p>バーチャル空間にリアリティを演出</p> <p>【こんな状況だった】 遠隔地の人たちと合同で授業をしている実感がわかない。</p> <p>【だからこうした】 バーチャル空間でオンライン上に臨場感あるもののリアリティを演出した。</p> <p>【その結果こうなった】 遠隔地の人たちと共に学んでいる実感を味わえるようになった。</p>
--	--	--	--

<p>○×サインで意思表示</p> <p>【こんな状況だった】 教師の問いかけに対して、子どもが「自分ごと」として意見をなかなか出せない。</p> <p>【だからこうした】 自分の意見の立ち位置を明確にするために、○か×かのサインと一緒に意思表示させた。</p> <p>【その結果こうなった】 最初に自分の考えを示すことで、その立場から考え、意見を出せるようになった。</p>	<p>非同期型の協働学習で足跡を残す</p> <p>【こんな状況だった】 遠隔地の協働学習の際、得意な得意分野から得意分野で行うことがあるが、同期型と違って一緒にやれている感覚を掴みにくい。</p> <p>【だからこうした】 非同期型で協働学習を進める際には、子どもにコメントやフィードバック、感想を示したスタンプなどで声や反応を残すように促した。</p> <p>【その結果こうなった】 お互いの存在を感じながら、非同期型でも相談をして、協働学習を進めることができた。</p>	<p>授業の相互参照から自分の授業づくりへ</p> <p>【こんな状況だった】 子どもに同時に共同作業をさせたいが、授業や教材に入れる人数制限の弊害で難しい。</p> <p>【だからこうした】 共同編集アプリで同時に作成させた。</p> <p>【その結果こうなった】 子どもが同期や人数制限に悩まず、お互いの進捗状況を確かめ、相談しながら共同作業ができるようになった。</p>	<p>○○モデルで合意形成</p> <p>【こんな状況だった】 遠隔の授業では、それぞれの状況や進捗が違いため学習のペースや指導方法にずれが生じることがある。</p> <p>【だからこうした】 双方にとって無理のないペースや方法をステップアップにし、モデル化した。</p> <p>【その結果こうなった】 双方の子どもは、ステップごとに進捗で成功体験を積み重ね、学習を続けさせることができた。</p>
--	--	--	---

<p>共同編集でノートと意見の見える化</p> <p>【こんな状況だった】 オンライン上での情報交換で、意見が多すぎて、どれを取り上げればいいのか判断するのに時間がかかっていた。</p> <p>【だからこうした】 質問、ヘルプ、つぶやきなど物をかけて書き込み、または共同編集を使って共有するルールをつくった。</p> <p>【その結果こうなった】 子どもが出した多くの情報の中から、取り上げるべき内容を把握し、対応できるようになった。</p>			
---	--	--	--