問いの立て方で 思考の深さとアクションが変わる!

課題を定めたけれどもその後の活動に広がらない、調べ学習で終わってしまって次のアクションにつながらない といったことはありませんか?

「どのような問いを立てるか?」問いの質は、探究を深められるか否かに大きく 影響します。問いの候補も、アイデア発想と同様に複数の案を出し、その抽象 度で比較し、最も示唆に富んだ問いを見出すプロセスが必要です。

「示唆に富む問い」とは、課題の本質に向かっている問い、アイデアが広がる可能性を大いに含んでいる問いと言えます。そして、立てた問いとその後の活動を経て、さらに新たな問いが生まれるような活動のサイクルも重要です。

本稿ではこの問いの形を**課題設定文**と称して、課題設定の際に活用しています。 課題設定文は「誰 (= 当事者) のために行うのか」「自分達にできることは何か」 を意識できる構成となることがポイントです。例えば、以下の2つの問いでは、 どちらが具体的なアクションにつながりやすいでしょうか。

- 1) 「地域住民の交流の活性化について」
- 2) 「どうすれば、地域住民同士の交流を活発にできるか?」

安心な空気をつくるとアイデアはどんどん広がる!

指導案 1 (P4) でご紹介した No,because の対話と Yes,and の対話。 図式化すると右図のようなイメージで捉えられます。 No,because の対話は、アイデアを広げようとしてもすぐに元の場所に戻されてしまう状態、一方、 Yes,and の対話は、参加メンバーの様々な切り口が連鎖してアイデアがどんどん広がっていく状態です。

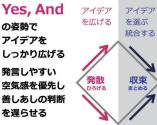
アイデア発想など「発散の活動」の前にこのアイスブレイクを行うことで、チームメンバー全員が Yes,and の姿勢で臨めるようになり、安心してアイデアを広げられる感覚を掴むことができます。

とは言え、実践ではやはり、既成概念を越えた飛躍したアイデアには、つい否定の意見を言いたくなることも理解できます。そのような時は善しあしをすぐに判断せず、否定の言葉をぐっとこらえて、「さすが!」と言った声がけをし、安心して発言できる場づくりをしましょう。そして、アイデアを選択、統合をする「収束の活動」の時間になってから善しあしを判断をすると良いでしょう。

課題設定文: ** ○○○について ○ どうすれば・・・できるか? How might we? 問いの形にすることにより 解決のアイデアを出しやすくなります。

課題設定文の例 当事者 当事者 上徒 (+教員) とうすれば 毎日通いたくなる図書館を 創り出せるか? どうすれば 地域住民同士の交流を 活発にできるか? 上徒 (+教員) 地域住民+生徒 機光体験を創り出せるか?

No,becauseの会話 いやいや、だって… Yes, Andの会話 いいねえ、だったら…



広げきった後で 良い点、悪い点を 冷静に検証する

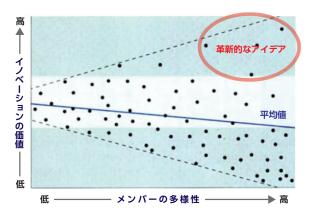
= 批判的思考力

知らない者同士がイノベーションを生む!

P5にも記したように、普段あまり話さない生徒同士の組み合わせでグループワークを行うと、設定された課題に対して複眼的な視点から発想の幅を広げられるとともに、多様なメンバーとの協働による生徒の成長にもつながります。(勿論、活動の前にアイスブレイクを入れ、協働しやすい場をつくることは欠かせません。)

右図は、革新的なアイデアは、多様なメンバーで行うグループワークから 生まれやすいことを語っています。

本学が各校で本プログラムを実施する時も、クラス、学年を越えてグループを編成いただくことがあります。授業後の振り返りでは、普段あまり接点のない生徒と取り組むことで、自分にはなかった貴重な視点を多く得られ、多様な人々との協働が生む効果を実感できたという声を多く聞きます。



引用: Fleming. Lee Perfecting Cross-Pollination, Harvard Business Review 00178012 Sep 2004 Vol 82. Issue9

広げたアイデアをまとめる際のポイント

アイデア発想シートを用いた場合を想定して、広げたアイデアを選択・統合する際のポイントをご紹介します。

書籍『アイデアのつくり方』の中で「アイデアは既存の要素の新しい組み合わせ」と記されています。アイデアを絞る時も、単なるひとマスのアイデアだけではなく、右図のように、最初のアイデア、それを膨らませたアイデアを組み合わせて1つのアイデアセットと捉えると良いでしょう。雲形でアイデアを囲むと、楽しくわかりやすく囲めそうです。

アイデアを組み合わせる際は、相性の良いアイデアを掛け算したり、提案の焦点がボヤけそうな時は思い切って引き算したりして提案の方向性を固めていくこと、「相性の良い風を引き込む」感覚が大切です。



例えば、図書館の利用を促進する課題設定に対して、P15 にも記したように、図書館×併設カフェ×記憶力を高める方法という組み合わせのアイデアセットが考えられます。また、図書館におみくじのアイデア(相性の良い風)を組み合わせることで、児童が積極的に図書館を利用するようになった小学校の実例もあります。司書の方が大吉から凶まで6種のおみくじを用意、おみくじには占いとともに推薦図書が書かれており、偶然の出会いを演出しています。子供達からは「おみくじに薦められた本だと読む気が出る」「読んだらとてもおもしろかった」等の声があったそうです。



(引用:東京都世田谷区和光小学校図書館、変わる図書館5、教育ルネサンス、読売新聞、2021.4.21)

探究テーマを自分ごとに引き寄せるには?

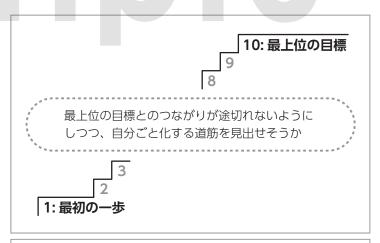
成果発表会の様子を拝見していると、探究を自分ごと化するための道筋をなかなか見出せていない様子をよく見受けます。

SDGs (2030 年までに達成すべき持続可能な開発目標) のように地球規模の大きな課題に対して高校生が真正面から取り組もうとしても、企業や地方自治体等が多くの時間、資金、労力を使って立ち向かっている内容を越えていくには難易度が高く、高校生が「総合的な探究の時間」を中心とした活動時間の中でできることは限られます。

右図のように、最上位の目標達成に向けて、中位の目標、下位の目標、最初の一歩と、生徒自身が段階的に目標を立てられることが理想的ですが、実際には、そのつながりが途中で途切れてしまうケースも見受けられます。

そのような時は、SDGs17の目標を頭の隅で意識しながらも、まずは生徒自身の身近な出来事や体験から出てきた興味、関心をもとに取り組んでみてください。その延長線上を見渡した際、SDGsの何番目の目標とつながりそうだ!といったスタンスであれば取り組みやすいと考えます。

粗削りでも良いので、大人が気づきにくい着眼点と発想で、 好奇心の翼を広げ、探究を楽しむ姿勢を期待しています。





深掘り!

「自分ごと視点」と「当事者視点」

本稿では、自分ごと視点と当事者視点を以下のように分けて捉えています。

- 1) **自分ごと視点**:自分の生活と距離がある社会課題を、本人の関心が強く、自分ができることに引き寄せる視点(will+can)
- 2) **当事者視点** : 他者のために取り組むテーマにおいて、その当事者の悩みや願いを理解し、共感する意識を高めて取り組む視点 (need)

探究では、自分ごと視点と当事者視点の双方を持つ ことが望ましいですが、当事者視点の獲得にはそれ 相応の経験と想像力が欠かせません。

問題発見と解決に関わる活動を発展的に繰り返し「探究的に学ぶ」感覚を掴むために、初めての探究は、Will(自分で取り組みたいこと)と Can(自分でできること)に重きを置いて取り組むと、生徒自身で自走しやすくなると考えます。



自分ごと視点と当事者視点



初めての探究は「Will」と「Can」に重きを置くと 主体的に取り組む感覚を掴みやすい

デザイン思考をどこで活用するか?

探究型学習とデザイン思考は親和性が高く、両者には右図の6つの共通点があります。

特に有効なのは、**高校1年生が入学直後のマインドセットへの活用**です。安心して創造的に活動するための心構え「クリエイティブ・マインド」を身につけるために、探究(デザイン思考)ガイダンスを複数の高校で実施しています。

まだまだ緊張感の漂う新入生たちですが、同級生と協力しながら、安心して創造的な活動を行うための空気感をつくることで、その後のクラス活動の活性化が期待できます。

一方で、探究活動の実践に踏み込んでいった場合、デザイン思考は、人間中心の視点を持ち、他者や社会の課題を見つけ、創造的に解決につなげる際に効力を発揮します。つまり、各探究領域の中でも「課題解決型」探究に向いていると言えます。デザイン思考を扱う際は、その特性を把握してどのようなテーマに適しているのか見定めることも大切です。

探究型学習とデザイン思考 6つの共通点

多様な他者と協働する

失敗から 学ぶ 考えを可視化する

当事者に 共感し 理解する

発散と収束 を繰り返す

安心かつ創造的な活動を行うための空気をつくる

探究におけるデザイン思考の活用時期と領域

 3年
 理数探究 古典探究 地理歴史探究
 国際探究 地理歴史探究
 課題解決型探究

 1年
 共通基盤としてのデザイン思考の活用により クリエイティブ・マインドを身につける