

群 教 セ	G08 - 03
	令6.287集
	商業

主体的に自分の意見や考えを発信し、 自ら思考を深められる生徒の育成

—実社会の課題解決に生かしていくための学習活動を通して—

特別研修員 角田 大輔

I 研究テーマ設定の理由

現在、グローバル化、情報化が急速に進み社会が大きく変化している。情報過多な状況の中、何が正しい情報で、何が正しくない情報なのかを自分自身で判断し思考する資質・能力を養うことが重要となっている。中央教育審議会答申（令和3年1月）では、今後の学校教育について、児童生徒の「自ら課題を見つけ、それを解決する力」を育成するため、他者と協働し、自ら考え抜く学びを実現することが重要であるとされている。また、高等学校学習指導要領（平成30年告示）の改訂の経緯では「子供たちが様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくことや、様々な情報を見極め、知識の概念的な理解を実現し、情報を再構成するなどして新たな価値につなげていくこと」と示されている。物事を多角的に捉え問題を考察する力や、自分の意見を表現し、他者と協力して問題解決する能力の育成が重要であると考える。

本研究の対象は、第1学年商業系学科の20名である。授業に対し真面目に取り組むことができるが、コミュニケーションをとって自分の考えを発信したり、他者と意見を共有したり、物事をうまくまとめたりすることに課題が見られる生徒が多いため、学習に対して常に受け身になってしまいます。

そこで、実社会の課題を取り入れたマーケティングの学習活動を通して、生徒の興味や関心を高め、意見交換しながら解決策を導き出し、更に改善する場面を設定することで、考えをアウトプットし、自らの思考を深める機会を充実させたいと考え、本テーマを設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 研究上の手立て

生徒が主体的に自分の意見や考えを発信し、自ら思考を深めていけるように、次の二つを手立てとして考えた。

手立て 1 シミュレーション活動を取り入れる

具体的なシミュレーションが想定できるように、企業の組織と同様の役割を考え、ミーティングの場面を設定する。チーム全員が意見を言いやすい雰囲気を作り、活発な意見交換を促す。

手立て 2 ブラッシュアップの機会を設ける

提案した解決策をブラッシュアップして再度提案する機会を与える。他チームからの意見を取り入れて問題点を把握し、改善する作業を学習活動に組み込むことで、論理的に物事を考えることや思考が深まるように促す。

手立て 1 については、シミュレーション活動を通して、実社会の会議を疑似体験することで、社会とのつながりをより深く感じられる。役割分担を明確にすることで、それぞれの役割に対する責任感が高まり、積極的に考えを発信したり、活発な意見交換をしたりする場面になると考える。

手立て 2 については、ブラッシュアップの機会を設け、他チームから意見を取り入れることで、これまで気付かなかつた視点を得ることができる。これにより、課題解決に向けたよりよい提案が可能になり、チーム全体で試行錯誤を繰り返しながら論理的に物事を考えることで、思考も深まると考える。

III 実践例

1 単元名 「第8章プロモーション政策」（第1学年・2学期）

2 本単元について

本単元では、消費者の購買行動を促進する様々なプロモーションの種類とその特徴について学ぶ。プロモーションとは販売促進とも訳され、消費者志向のマーケティングを実現するために重要である。その中で、消費者に選んでもらえるにはどのようにすればいいのか、新しいメディアを使ったプロモーションにはどのような利点があるのかなどを学び、そこで得た知識や技術と結び付け、収集したデータを活用し、まとめる力を養う。また、実際にプロモーション政策を事例と関連付けて取り扱うことで、内容をより理解させるとともに、収集・分析・発表する技術を身に付けさせる単元である。

以上のような考え方から、本単元では以下のような指導計画を構想し実践した。

目標	(1) プロモーション政策について事例と関連付けて理解するとともに、収集・分析する技術を身に付ける。 (知識及び技術) (2) プロモーション政策を活用し、マーケティングの対象となる消費者を見出すことができる。 (思考力、判断力、表現力等) (3) プロモーション政策について自ら学び、活動や実習に主体的かつ協働的に取り組む。 (学びに向かう力、人間性等)
評価規準	(1) プロモーション政策について事例と関連付けて理解するとともに、収集・分析する技術を身に付けている。 (知識・技術) (2) プロモーション政策を活用し、マーケティングの対象となる消費者を見出している。 (思考・判断・表現) (3) プロモーション政策について自ら学び、活動や実習に主体的かつ協働的に取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)

過程	時間	主な学習活動
つかむ	第1時	○プロモーション政策について関心をもつ。 ・本校のポスターを個人で作成する。
	第2時	○プロモーション政策の概要を理解し、広告を作成する意義やメディアの種類と特徴を理解する。 ・教科書、ワークシートを活用し理解する。Canvaのスライドにまとめる。
	第3時	○広報の重要性や役割、種類やそれぞれの特徴を理解する。 ・教科書、ワークシートを活用し理解する。Canvaのスライドにまとめる。
	第4時	○新しいメディアの特徴や変化を理解し、顧客のニーズに合わせた販売員活動について理解する。 ・教科書、ワークシートを活用し理解する。Canvaのスライドにまとめる。
追究する	第5時～ 第6時	○実社会の課題に対し、プロモーション政策の知識・技術を活用してチームで解決策を導き出す。 ・SWOT分析で本校の現状把握を行い、Canvaを使ってポスターを作り学校の魅力を発信する。
	第7時	○課題に対する解決策を提案し、チーム間で情報共有を行い、新たな視点を得る。 ・各チームが作成したポスターと広報手段をFigJamで共有し、お互いに質問や意見交換を行う。
	第8時 (本時)	○他チームの意見を取り入れ、解決策をブラッシュアップし、よりよい広報手段が提案できる。 ・他チームの意見(FigJamに入力されたもの)を参考に、問題点を洗い出し、改善案を提案する。
まとめる	第9時	○第1時に作成したポスターをブラッシュアップし、本单元について個人で理解を深める。 ・ワークシートと他チームの意見を参考に、個人で作成したポスターを改善する。

3 授業の実際

本時は全9時間計画の第8時に当たる。第1時では生徒の興味・関心を引き出す目的で本校のポスターを個人で作成させた。ポスター作成を選んだ理由は次のとおりである。本校は近年入学者数が減少傾向にあり、この状況を改善するため、生徒に学校の魅力を効果的に伝えるポスターを作成させ、実社会の問題解決を体験させる機会を提供したいと考えた。第2時から第4時まではプロモーション政策に関する知識を定着させた。第5時から第7時までは既習事項を活用し、チームで「学校紹介のポスターを作成し、効果的に周知する方法」について取り組み、検討会で情報共有を行って、他チームからの意見を集約した。本時は、手立て1・手立て2を取り入れ、より効果的な広報活動のために新たなアイデアを提案する学習活動を行った。

(1) 手立て1

各チームでリーダー、ファシリテーター、プレゼンター、ドキュメンタリーという実社会の会議を想定した役割を考えた。リーダーは全体の統括、ファシリテーターは円滑な話合いの支援、プレゼンターは発表、ドキュメンタリーは議事録を作成する業務である。リーダーが主体となり意見交換を促すと、日頃発言の少ない生徒が積極的に会話に参加する様子が見られた。また、ファシリテーターが「〇〇さんの考えについてどう思う」と意見を求めたり、チームで解決しようとするよい雰囲気を作ったりしながら活動する姿があった。さらに、プレゼンターが「具体的に意見をまとめたいから意見を言って」と投げかけると「色を変更してみる?」「一回青にするのはどう?」など主体的な議論が行われていた(図1)。



図1 意見交換の様子

(2) 手立て2

これまでの学習活動を基にブラッシュアップする機会を設けた。第5・6時では、チームごとに既習事項を活用して広告計画を立案し、ポスターを作成した(図2、図3)。その後、第7時ではクラス全体で検討会を行い、他チームの意見や改善点を共有した(次ページ図4、図5)。本時では、他チームの意見を参考に改善策をまとめたり、提案する

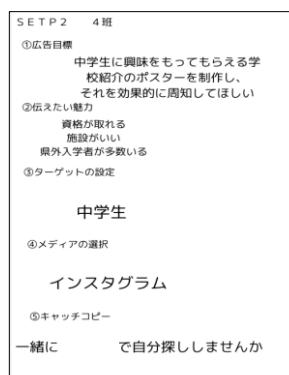


図2 広告計画



図3 改善前ポスター

内容を整理したりしながらブラッシュアップを行い、ポスターの修正に取り組んだ（図6）。ブラッシュアップの過程では、チーム内で活発に意見交換が行われた。「二次元コードはよい案なのでこのままにしよう」と肯定的な意見を取り入れる発言や、「商業科だけ掲載する？」という問い合わせ、「だめだよ。普通科も書こう」など、意見を対立させ試行錯誤しながら改善策を考える場面や、「中学生だけではなく保護者にも見てもらえるように工夫しよう」と対象者に視点を当てた提案をするなど、自ら思考を深める姿が見られた。



図4 他チームの意見(FigJamの付箋)

第7校時にFigJamで共有した生徒のコメント

- ・ハロウィン限定のポスターだから、オールシーズン対応のポスターにしたほうがいい
- ・もっと明るい背景にしたほうがいい
- ・メディア選択が少ない・情報が少ない
- ・インスタグラムの二次元コードを貼るのはとってもよい案だとと思いました
- ・本校の強みが書いてある
- ・キャッチコピーが工夫されていてよいと思った

図5 図4を文字にしたもの(一部抜粋)



図6 改善後ポスター

(3) 考察

手立て1では、役割があることで一人一人に責任感が芽生え、自分の意見や他者の意見を尊重しながら主体的に取り組んでいる姿や、日頃から発言が少ない生徒がコミュニケーションを図ろうとする姿が見られた。また、振り返りからは「役割があることずっと聞いているだけでなく、自分の意見をしっかりと出せた。」「意見が出ないときや進行に困っているとき、積極的に声をかけることができた。」とあり、この手立てによってチーム全員が考えを発言しやすい雰囲気を作りながら、主体的に意見を交換したり発信したりする場になったと考える。手立て2では、振り返りで「自分が考えていないかった意見が出て、こういう意見もあることが分かった。」「自分で思いつかなかつた考えを知ることができる。」と記述しており、この手立てによって他者の意見を取り入れ、よりよい解決策を探求しようとする姿勢が、自ら思考を深める機会につながったのではないかと考える。

IV 研究のまとめ

1 成果

手立て1では、生徒たちは自分の意見を積極的に発言し、活発な議論を繰り広げた。「本物の会議みたい」という感想からも、授業で学んだことが社会の場で生かせるという実感を得られた。手立て2では、生徒たちは再度提案を行う場面で積極的に意見交換を行い、よりよい解決策を模索した。「見やすさが大事だよね」などの具体的な意見を出し合い、試行錯誤を繰り返す中で、自ら考え、よりよい提案へつなげようとする姿勢を示した。これらの手立てを用いたことで、生徒たちの主体的な学びを促進し、思考を深めることにつながり、徐々に目指す生徒像へ近づいた。

2 課題

手立て1では、生徒に任せすぎると議論が脱線したり、時間内に結論が出なかつたりした。議論の焦点を定め、時間を有効に活用できるよう、適切な声かけや指示を行う必要がある。手立て2では、提案された意見を過度に受け入れたり、自身の意見を簡単に変更したりする傾向が見られた。今後は意見の取捨選択や優先順位の付け方を学習する時間を確保し、重点的に指導していきたい。

本報告書に掲載されている商品又はサービスなどの名称は、各社の商標又は登録商標です。

Canvaは、Canva Pty Ltd. の商標又は登録商標です。FigJamは、Figmaの商標又は登録商標です。

なお、本文中には™マーク、®マークは明記していません。