

## 授業崩壊への処方

授業崩壊への処方として3つの授業の型を紹介します。

詳しいことについて書けません。

ですから、ここでは視点として参考にして頂ければと思います。

ひとつは授業を「いきなり始める」型です。

まさにいきなり「ノートを開いて」「教科書の ページを開いて」と指示から授業が始まります。

荒れるスキを与えないという考え方です。

TOSS の向山洋一氏は、授業の初めの3分に着目して論を展開しています。「よけいな言葉を削る」「最初の3分で子どもの心をわしづかみにする」といいます。

その修行の方法として、授業の初めの3分を録音して、書き出してみる、そこから余分な言葉を削るということを提案しています。

ふたつには、「学習ゲーム」型です。

例えば、国語学習の初めに「漢字パズル」「漢字クイズ」「教材文ダウトを探せ」などから始める型の授業です。

そもそも、子どもは教師の話はうざいと思っているという前提に立っています。

また、漢字を例にした場合、伝統的な授業観では、「効率的に覚える」ことを目的にしていますが、学習ゲームに代表される新しい授業観では「自律的に楽しむ」ことを目的にしています。

なお、学習ゲームには主に2つの流れがあります。

ひとつは、横山駿也氏（ケンチャコ開発者）が主宰する日本基礎学習ゲーム研究会。

このグループの基本理念は、面白くない勉強をゲームという衣に包んで子どもに与えるというものです。

もうひとつは、上條晴夫氏（授業づくりネットワーク研究会代表）率いる学習ゲーム研究会。

こちらは、ゲームを通して、なす事によって学ばせるというワークショップ型授業の枠組みをつくっています。

いずれも著書がありますのでご参照下さい。

3つ目には、「授業行為工夫」型です。

これは、おそらく70年代の授業論から生まれたものだと思います。家本芳郎氏などがそのようなことを書いていますので、全生研などを中心とする（日本作文の会もそうかも）要するに70年代授業論からの派生だと.....。

たとえば、ザリガニの絵を描かせるのに、ザリガニを段ボールに入れて教室に持ち込みます。

すると、子どもたちは、何も言わなくても段ボールに集中します。

教師は、「静かにしている人にだけ中身を見せよう」などといえます。

こうしたタイプの授業です。

現在、授業の導入において一般化された方法ですが、こうしたことを見直してみるのも授業の工夫という観点ではよいのだと思います。

いずれにしても、学級崩壊への処方が「初めの3日間」であったのと同じように、授業崩壊への処方は「初めの3分間」なのです。授業をどう始めるかは授業のあらゆる段階の中で最も重要なことなのです。

