

## コンフリクト

2023. 12. 3

授業を知的におもしろくするために、もっと魅力的にするために、何かできることはないか。授業がスタートし、生徒への働きかけを通して、スムーズな流れで学習課題へともっていく先生がいる。生徒は、今日はこれを考えていくのだな、よしやってみようとなっていく。その手腕は見事である。

しかし、このような授業は、まだまだ少ない。授業の平均値を上げたい。ポイントは、導入である。コンフリクトというものがある。ズレ、対立、衝突、葛藤などを意味する言葉である。これを導入に使う。

例えば、子どもの感想がある。それらにはズレがある。そのズレを顕在化してコンフリクトに基づく問いや学習課題を用意する。すると、子どもの学びが起動する。社会科や理科の授業では、コンフリクトは生みやすい。素朴概念では説明できない状況をつくり、問題意識を醸成するのである。視覚化された図表や実験では、既有知識で説明できない状況を作り出すことは比較的容易である。

しかし、国語の場合はむずかしい。そこで、生徒同士の解釈のズレを取り上げ、AかBかの二者択一型の学習課題を提示する。決して正解を求めているわけではない。どういった根拠を取り上げ、どういった理由で説明するのかを問題としている。解答にこだわって、クローズドエンドを求めているのではない。多くの根拠と多くの理由を表出するオープンエンドとして課題を提示する。このような課題を投げかけると、様々なところから根拠があがり、多くの理由が交流される。拡散型の展開となる。

こういった授業を経験していくと、生徒は変わっていく。コンフリクトを使った授業全体の流れを考えてみる。自分の考えをもつ。コンフリクト（ズレ、葛藤、対立を自覚する）。内化その1（自分の考えを顕在化する）。外化（自分の考えを比較して課題解決を図る）。内化その2（自分の考えを強化、付加、修正する）。リフレクション（自分の考えを精緻化し、変容を自覚する）といった学習サイクルとなる。

コンフリクトにより、生徒が考えたくなるような学習課題を提示したい。生徒の知的好奇心をくすぐりたい。本来もっている知的欲求を引き出したい。そのために、意図的にコンフリクトを仕組むのである。それが、授業者としての面白みでもある。

授業を変えたい。だが、どうすればよいのかわからない。表面的なことを変えたとしても、持続性は低い。授業の質を変えたい。その一つが、コンフリクトである。授業開始5分で、授業は決まってしまう。ズレや対立、葛藤により生徒は学び出す。そんな姿を見たい。