The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	今年度の授業内容
Author(s)	
Citation	臨床哲学のメチエ. 2011, 17, p. 15-17
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/9117
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

今年度の授業内容　夏休みまでの取り組み

４月１６日
受講理由とあだ名の記入
「推論ゲーム」
「哲学のイメージについて」

ひとりの生徒の受講理由を全員で推論するゲームをした。この「推論ゲーム」が落ち着いたところで「哲学はどんなものだと思うか」ということをテーマに、意見を出してもらう。「普段できないことをしたい」、「哲学を教わりたい」、「なぜ倫理の授業があるのか知りたい」というものまで推論ゲームのときとは少し趣の違う発言があった。

二つのテーマともに生徒が自ら積極的に発言するということは少なかった。

４月２３日
ソクラテスの対話ゲーム

生徒たちが３人１組になり、質問をするソクラテス役、答える若者役、対話の記録をするプラトン役をそれぞれロールプレイしてもらう。生徒たちには約10分ごとに役を交代してもらい、全員にソクラテス、若者、プラトン役を体験してもらった。議論が深まっている場合は、役を交代せずに対話ゲームを続けてもよいことを伝える。時間の制約があるためせっかく盛り上がってきた議論が途中で止まってしまうのが残念。

５月７日
ソクラテスの対話ゲーム

前回とは少し形式を変え、２人の生徒による、またその次に本間さんと１人の生徒による対話ゲームを実演してもらう。(対話ゲームの間、他の生徒たちはプラトン役)

感想を聞くが…なかなか生徒の手は挙がらず、主に対話ゲームに参加したソクラテス役、若者役に発言してもらった。クラスの雰囲気が全体的に堅く、プラトン訳の記入シートに書き込む時にはすらすらと動いていたからだが、発言を求められる(実際にはあてられていない)場面では、縮こまり、こわばっていた。

5月14日
コミュニティボールをつくる

先週の授業から、大きくその形態を変えて実施。今回は、話しやすい環境を作り出すためにコミュニティボールを作成。それに伴って生徒たちは、車座になって地べたに座った状態で言葉を交わすこととなる。

毛糸を巻きながら全員が以下の質問に答えた。

1. あだ名の由来の紹介
2. この世に学校がなかったら、どうしてた？
3.(A) 今、ハマってることは？
(B) 10 億円あったらどうする？
(C) どうして生きていると思う？
(生徒の発言をもとに決めた)

一週目では、1、2 の質問に加え、3.(A)(B)(C) から 2 つを選択して答えてもらう。一周した後、時間がかなり余っていた為、二周目を開始。二周目では、3.(A)(B)(C) のうち、答えなかった二つの質問の中から一つを選び、答えてもらうことにした。生徒の中には、答えなかった質問に答える者がいる一方、一周目に答えた際、十分な答えではない、と判断された問いについてもう一度答える者もいた。(つまり、「あだ名についてさっきはこう言ったけど、本当は … です。もっと言えば … です」といったような答え方)

5月28日
写真を見て話す

アイスブレイクとしてしりとりをした。「どんなしりとりをしたい？」「英単語のしりとりは？」と提案したのだが、子どもたちからは「それは、ちょっと難しい」といった答えが出たので、普通のしりとりを行う。

写真を全員に配布し、「今回の授業では写真を見て感じたことを話す。」「コミュニティーボールを持っている人だけが話すことができる。」「なんでも話していい。」「『わからない、なにも思わなかった。』といってもいい。」と生徒たちに伝えた。

東日本大震災の写真だと解釈した生徒が多く、震災関係の話へと最初は展開したが、だんだん「写真を見た瞬間に感じたことは何だったか？」という議論へ、そして「『感じること』と『解釈すること』の違いとはなにか？」という議論へと展開。しかも、授業の重要な論点を提示してくれたのは、これまでほとんど喋っていなかった生徒たちだった。

7月2日
新しい？新しくない？
市販のジュースについて話す

円になって座り、「シークワシャージュース」を生徒に見せ、中心には模造紙を置く。「シークワシャージュース」が新しいか新しくないかについて、手を挙げて意見を出してもらう。発言した生徒には、新しい / 新しくない理由を模造紙に書いてもらう。十分程度意見を出し合ったところで、どの意見が一番納得いくか？という問いを投げかけ、一つの意見に焦点を当てて話し合う。

個々の「シークワシャージュース」の話から、ゆっくりと「存在」そのものの新しさという、抽象的な議論へと移っていく。今回のワークは、フラフープを用いた対話をひな形として、メンバーでやりやすいようにアレンジしたものだったが、ワークの見せ方、場のつくり方は改良の余地があった。一人が模造紙に意見を書いているときは、他の参加者が受動的になってしまいがち。阪大チーム三人が固まって座ってしまったことで、「三人と生徒」という構図ができあがってしまったのは反省材料。

7月9日
相互質問法

まずアイスブレイクとして、久々に参加した青木健太さんが前回来たとき(4 月) から今まで何をしていたのかについて思いついたことを自由に言ってもらう。

アーノルド・ローベル『どうぶつものがたり』のなかの「ブタのおかしや」という話を読んだ後、「豚は我慢強いか？」という問いを提示。その後、3つのグループに分かれて相互質問法をした。生徒には仮説に対する質問を一人一つ考えてもらい、順番に質問してゆく。最後の十分程度で、これまで出された仮説についての議論 (何が根拠になっていたか、等) をグループ毎に話し合った。

じっくり考えて発言しようとする子が多かった。全員に発言させることを意図していたため、発言していない子を意図的に指名。ただそのときは、決まって「わからない」「理由と同じことを考えていた」といった答えが返ってくる。振り返りでは、「他人の意見を聞いて、自分の考えが少し変わった」という子も。「人数が少なくて話しやすかった」「発見があって楽しめた」といった意見が、これまであまり発言をしなかった生徒から出てきた。