BOOK
ブック

精選した内容をびっしりと詰め込んで、①導入、②展開、③まとめで進行させる。プロの教師の授業とはそういうものだという誤解が、教師を苦しめてきたのではないか。これに対して、藤川氏は、①予告、②ライブ、③余韻で授業を構成するよう勧める。そして、教師がすべてを背負い込むのでなく、子どもたちを没入させるエンタテインメントを活かした仕組みをつくり、余裕をもって日々の授業に取り組めるようにしようという。

そのため、次の手法が盛り沢山に紹介される。発問における「ほにゃらら」による回答制約、お笑い芸人の「おもてなし精神」などのMC力の応用、伏線の張り方と「回収」、太字のフリップによる子どもの意見の見える化、承認による利得構造の実現、少数意見を出させるための抽選指名、説明不要のアフォーダンスによるシート・板書、認知リソースの負荷を下げるカンペ・掲示、客に受け入れさせてしまう「フットインザドア」「ローボール」などのセールステクニックの応用、プレゼンの動画記録による自己点検の促進。

また、「社会とつながる学校教育」の章では、ゴールとルールを定めて、地域イベントのゲームを作らせる「ゲーミフィケーション」の事例が紹介される。ICTやSNSを活用することによって、教師は楽になり、魂が解放されるというのだ。評者も、個人のペースで学習できる教材が簡単に入手できる現在においては、「しゃかりき」なプロではなく、このような双方向ライブ感覚のエンタテインメントを楽しむプロによってこそ、意欲向上や方法論獲得を支援する「ゆとり教育」も実現するのだと感じた。

（聖徳大学教授・西村美東士）

授業づくりエンタテインメント!
メディアの手法を活かした15の冒険

藤川大祐　著
1944円　学事出版
☎03-3255-5471