

CSCS Tool to Support a Legislative Role-playing Simulation: Hopes, Fears, and Challenges
ロールプレイングによる政治の学習を支援する CSCS Tool : 期待 , 不安 , 挑戦

Todd C. Reimer, Daniel C. Edelson
University, School of Education and Social Policy, Learning Sciences Program

Rept. Yoshimasa Sugimoto

1 . この論文の目的 :

Collaboratory Notebook (以下 , Notebook) という CSCS Tool をもちいた政治の学習を実践する中で , 教師が Tool に何を期待したのか , 何を不安に感じたのか , 課題は何であったのかを明らかにする . 生徒に対するインタビューから , 生徒にとってのツールを使う意味について探る .

2 . Legislative Role-playing Simulation :

2 . 1 . 実践の背景 :

初等中等教育 (K-12) の教育基準では , すべての教育活動において , 生徒達に Authentic な学習活動に参加し , そこから学ぶことが要求される . しかし , 生徒達に , 他の生徒とのコミュニケーションが求められ , 硬直した学校の構造の中で , 達成することの困難さに直面しており , 教師達は , 生徒達同士のコミュニケーションを提供する CSCS ツールの利用を模索している .

2 . 2 . 実践の目的 :

生徒達に , 目的や課題 , real-world への参加者という文脈 (Brown, Duguid, & Collins,1989;Brown and Campione,1994;Lave,1991) を盛り込んだ Role-play という Authentic な経験を提供することによって , 生徒達の積極的な学習への参加を期待すること .
事実と過程とをわけて教える伝統的な政治の教授方法を変え , 生徒達に政治や民主主義に対する関心をもってもらおうこと .

2 . 2 . 実践のデザイン :

17 週間にわたって , 185 人の生徒達が , イリノイ州議会をモデルにした議会の Role-playing に参加する . 教師達は , 生徒達が , 意思決定の過程に参加することが , 民主的な社会の育成をささえるために非常に不可欠であると考え , 生徒達は , 政党に参加し , 委員会をつくり , 法律を作るという一連のプロセスを行う . Authentic な経験を生徒達にさせるために , 法律を定めることの困難さに直面させた . そこで生徒達同士が互いにコミュニケーションを取りながら , 一連のプロセスをこなしていくことを期待したが , 7 つのクラスに分かれて行う実践であったため , 生徒同士がコミュニケーションを取り合うことが困難であった .

2 . 3 . Notebook :

非同期的に共同的な活動を行うための環境として , Notebook が導入された . ネットワーク対応で , Northwestern Univ. での CoVis プロジェクトで利用された hypermedia collaborative environment である . 時間と場所に関わらず , 生徒達が同時に同じ時間に活動しなくとも , 共通のプロジェクトに取り組むことを可能にする . 3 週間の試験利用後 , 6 週間 , 議会の Role-play において , 生徒達を支援するツールとして利用された .

シミュレーションの4段階における，生徒達の Notebook の利用

シミュレーションの段階	Notebook の役割
政党への加入の表明	生徒達は，Notebook をつかって，地域や国の問題について議論し，自分の信念について考え，はっきりさせる．それが，自分にあった政党への参加につながる．
政党のリーダーの選出	行政官に立候補した生徒は，ノートブックを使って，演説と選挙民の支援をもとめる運動を行う．生徒は，候補者の主張を議論し，すべての義務を明らかにし，他の候補者に対抗する
委員会での公聴会の準備	委員会のメンバーと議案の発起人は，Notebook を使い，委員会により審議されている7から9の議案について議論する．生徒達は，対面でおこなおう公聴会のまえに，議案を議論し，修正案をしめし，投票までの戦略を決める
議会の準備	生徒は，委員会を通った25の法案に対するスピーチの準備をする．政党のメンバーは法案に対するフィードバックや，投票までの戦略について議論し，最終的には政党のリーダーが決定する．2日間の議会では250人もの議員を前に代表者がスピーチする．

3．教師の不安：生徒達は，Notebook を使わないのではないか：

- ・生徒達は，自分達の意見を Notebook を使ってやり取りすることに興味をもたないかも
- ・生徒達は，Notebook により公開されてしまうことで，萎縮してしまうかも
- ・Notebook で大勢の聴衆に対して意見を書くという活動は，意味をなすと思われぬかも
 生徒達の Notebook の利用は広範囲にわたった
 - ・2学期のコース期間中，371人の生徒達から8000ものコメント
 - ・インタビューから，17人の生徒が Notebook を使う時間をもっと欲しい

4．生徒達による Notebook を使うことの意味付け：

- 1) 自分達の考えを表明し，他の学生たちが何を考えているか知るため（個人の信念の共有）
- 2) 他のクラスの学生と直接コミュニケーションをおこなうため
- 3) 個人の義務や責任とスケジュールを調整するため
- 4) 公的に発言する前に，自分のスピーチを他の生徒のコメントをもとに修正するため

5．個人の信念の共有：

Jessica 「みんなシャイだし，クラスの前で話すことなんて嫌いなもの．だけど，Role-Playing で，みんながなにを考えているかを知る機会がふえたし，なにより，Role-Playing に参加する機会がある．みんなが何を考えているのかしめることは重要だと思うなら，Role-Playing は重要な機会だといえるの」

Maria 「私達は，もともと人々の考えを変える力をもっている．何を考えているのかを人々に聞く力もある．すべての人の意見を聞く機会もある」

「自分自身を表現できる．不適当なコメントをする人もいるけど，自分自身を表現している．押しとどめるものはなにもない．それは重要なことだと思う．とくに10代にとっては．自分達を表現するという自分達の権利が侵害されていると感じている．」

6. 他のクラスとのコミュニケーション個人の責任や義務とスケジュールの調整：

「他のクラスと議論することが求められた。クラスは隣り合ってもいなかったが、4つも5つも政治のクラスがあって、いつものクラスのようにまとめる人物もいなかった。共和主義者のリーダーは、同じクラスにいなかった。彼女が必要なおときには、Notebook をつかい、手紙を書いた。」

議長選挙についての Natalie と Kathy の会話

・持ち上がった疑問に直接答えるための価値あるモノとして、Notebook を認識している

7. 個人の責任や義務とスケジュールの調整：

・活動と議員の権利に対する責任を Authentic に再現するため、生徒達は共同して活動し、政治における目的を達成することが求められる。

簡単な仕事でも、それをやり遂げるために、ミーティングのスケジュールをやりくりしている例

「昨日欠席した学生は、今日の3時30分までに集まること。みんな、今週末の委員会を組織することについて知る必要があるから。Amy」

「誰かアナウンスしないといけない。昨日休んだけれど、今日いる人すべてにチャンスを与えなくてはならない。Mark」

「Amy に賛成だわ。今週末の委員会を組織する必要があるし、そのため、今日の夜までやらないといけない。Dave」

8. スピーチの準備：

先にあげた3つと異なり、スピーチの準備は自発的なものでなく、教師は、すべての生徒に対して、少なくとも1つのスピーチを書き、それぞれの政党の「Speech Preparation Note」に投稿することを求めた。他の生徒からのさまざまなフィードバックの機会が得られ、スピーチはよりよくなっていくという教師の願いがもとになって、こうした方法がとられている。

スピーチの準備の例

「Notebook は、他のクラスとのやり取りに本当に役に立つ。それは、Notebook に自分達の法案を載せると、みんなからコメントが得られるから。時々、自分達の法案にたいする考え方がわからないときがあるけど、それはネガティブだととらえないな。自分達はいつも「これは、なにかが起きようとしているんだ、きいてよ」と呼びかけるように努力している。そうだから、沢山の質問にも答えられるように準備しているよ。」

この生徒は、Notebook を以下の活動を成し遂げるために使っている。1) 自分達の法案について、他の生徒達は、どの様に考えているのかを知る(データを集め分析する) 2) 他の学生たちの意見から法案をよりよいものにする(主張を再考し、改める) 3) 対抗勢力の考えを変え、理解してもらうよう試みる(議論と、同意の形成)。一言で言えば、生徒達は、民主的な過程における効果的な参加に必要とされる技能の訓練を Notebook を使って行っている。

9. 教師の希望： Notebook は、議会のシミュレーションにおいて、十全的で包括的な参加 (authenticity and overall participation) を行う学生を増加させる

・ Notebook が、他の生徒達と直接やり取りし、社会的に変動する政治の機能を十全的に再構成するきっかけになること。

・ 硬直的な学校の構造が、生徒達が直接コミュニケーションを取ることを阻んだ

学習活動の阻害

・ クラスを超えて、オープンエンドに議論したり、質問したり、説得したり、批評したり、擁護したりといった政治的な運動に取り組んだ

・ Notebook によって、公的に発言することに怯える生徒達（ラテンアメリカ人や特殊教育を必要とする生徒）の参加が増加すること

・ 大勢の前で発言する自信に欠けていても、ノートブックを使って、自分の考えを述べたり、そのフィードバックを得たり、コメントを書き直したりすることが、生徒達に、参加を促すためのきっかけとなる

10. 残された課題：時間と評価

・ 生徒たちも教師も時間がない

教師：

当初、「どのような話題に熱心か、どのような話題に生徒達は発言しているか。」を知るために、Notebook を使うことを考えた。実践において、Notebook での議論の急激な増加にともない、観察する時間をみつけることが困難になった。

他の生徒達によって意見が評価され、意見が読まれるために意見を書いていることを認識した。生徒達が、活発に Role-playing に参加し、Notebook にある意見を読む機会がある限り、能動的なオブザーバーとして、生徒達が、生徒達の参加を詳細に見ていることの重要さに気づく

生徒：

調査したり、法律を書いたり、Notebook のページをみたり、議会でのスピーチを準備する時間がほしい

・ 生徒達の活動の評価

・ Notebook への生徒達の書き込みをもとに活動を評価 発言数の増加により不可能

・ スレッドの生徒たちの発言をもとに、研究者と教師たちが評価について議論

移民政策についての発言

「あなたは、あなたが外国に移住したときに要求される事柄を、外国から移住した人に対し応じてもらうことをどのように考えているのか Miguel」

教師 A: レベル分けで評価することが適切なのか？文法面では不十分な成績になるけど、

教師 B: D をつけるね

教師 C: Scott は Miguel の発言をさして話しているのだと思う。

研究者：たとえ、短く文法的にあやまっているといっても、Miguel のコメントは、とても意味のあるものように思える

教師 C: 自分のクラスの学生だ - Miguel はクラスでは、一言もしゃべらない2ヶ国語を喋る学生であることから、彼の発言を喜んだ。事実、Miguel は政治を選択したのは2回目であり、最初の学期では、単位を落とした。 -

教師達は、生徒達の Notebook への書き込みをどのように、あるいはどう評価すべきなのか。これは、今も教師達が直面しているディレンマのひとつである

11. 結論

ある教師は、Notebook を「Role-playing における生徒達の経験を高めるもの」としている。議会の Role-Playing のような、大規模なロールプレイの支援での、Notebook への書き込みの理解に私達は非常に興味を持っており、他の状況で CSCL ツールの利用が私達の発見をどのように拡張するか考察していきたい。