

活動報告

リメディアル授業におけるアクティブラーニングの試み —パラグラフ・ライティングを中心として—

渡邊 重人*

日本大学経済学部非常勤講師

Active Learning in Remedial Courses: Focusing on Paragraph Writing

Shigeto WATANABE

Part-time Lecturer, College of Economics, Nihon University

The Department of Finance and Public Economics of the College of Economics, Nihon University, has been offering remedial courses for English, Japanese, and Mathematics since 2010, and the author has been teaching Japanese here since 2012. For effective learning to be achieved within the limited time allocated for the remedial Japanese course, one session (90 minutes) per day, for three days, the author focuses on paragraph writing to improve students' writing skills. As the remedial courses are implemented before the university's enrollment ceremony, specific study skills required in order to study at the university level are also covered. From 2016, part of the content and teaching style were revised and a consensus game (NASA game), which serves as an ice breaker, active learning-based writing exercises, and simulation of essay writing were introduced. In this article, the author's teaching practices during the course and the course survey results are reviewed and analyzed in detail to examine the effectiveness of active learning in remedial education.

キーワード：リメディアル, パラグラフ・ライティング, 小論文作成

Keywords:

Remedial, Paragraph Writing, Essay Writing

はじめに

日本大学経済学部金融公共経済学科では、2010年より、国語・英語・数学のリメディアル授業を実施している。リメディアル授業は入学式前に各分野90分×3日で実施され、1クラスの人数は25～40名となっている。筆者と高橋啓之は2012～2017年の国語を各3クラス担当しており、本稿は筆者の担当したクラスの2012～2015年の概要と2017年の活動報告（2016年の学修内容・授業方法の見直しを含む）である。

*E-mail: watanabe.shigetoll@nihon-u.ac.jp

投稿：2017年10月30日 受理：2018年1月19日

1 これまでのリメディアル授業の概要

国語では、2012～2015年の学修内容として、大学生に求められるスタディ・スキルと文章作成についての基本的な確認、論理的な文章を書く技術の修得を設定した。なお、課題に取り組む作業はあるものの、授業スタイルそのものは知識伝達型といえる。2012～2015年に共通するスケジュールは下記のとおりである。

第1日：大学生に求められるスタディ・スキル

ノート・テイキング クリティカル・リーディング 情報収集 レポート作成時の注意事項

第2日：文章作成についての基本的な確認事項

表記の基準 横書きの原稿用紙の使い方 レポート等で用いる書き言葉

第3日：論理的な文章を書く技術

説明文作成 パラグラフ・ライティングの基本

1. 第1日

第1日は大学生に求められるスタディ・スキルを中心に扱った。国語における「書くこと」の能力をブラッシュアップする前に、筆者と学生の間でスタディ・スキルについての共通認識を形成する必要があると考えたためである。学生は自分なりのスタディ・スキルを身に付けている。とはいえ、授業初日に各自のスキルを確認し、筆者と学生の間で共有することは困難である。そこで、大学生に求められるスタディ・スキルとして、ノート・テイキング、クリティカル・リーディング、情報収集、レポート作成時の注意事項について確認した。

ノート・テイキングに関しては、教員による授業スタイルの違いについて概説し、対処法を扱った。高校までの授業に比較して、情報量は多くなり、抽象度は高くなるのが大学での授業である。そのため、より能動的なノート・テイキングが肝要となる。その参考として、授業スタイルについて提示した。

- ・プリント配布タイプ : レジューメ・資料・演習問題等を配布
- ・口頭説明中心タイプ : 重要な用語や図程度の板書
- ・板書中心タイプ : 板書の視写が中心となるため、記憶に残りやすい
- ・パワーポイント中心タイプ : 箇条書きが多く、キーワードをつかみやすい

ただし、いずれのタイプであってもノート・テイキングには各自の工夫が欠かせない。そこで、工夫のためのポイントを提示した。

- ・聞いただけでわかったつもりにならない
- ・口頭説明のメモを配布資料に書き込む（疑問点や感想も含む）
- ・規則性のある自分なりの記号や略語（注意喚起、疑問点等）をつくる
- ・ノートは理解するための〈道具〉＝役に立つノートをつくる

ノート・テイキングでは特に聞きながらメモをとることが求められ、キーワードを捉えるには技術が必要となる。繰り返し、声の大きさ・高さ・調子、身振り、板書の文字の大きさ、チョークの色等に注目し、キーワードを捉える。こうしたノート・テイキングの工夫は小学校・中学校・高等学校でも必要な技術であり、当然のことともいえる。しかしながら、リメディアル授業においては確認の意味も込めて言及した。

クリティカル・リーディングに関しては、大学でのレポート作成の準備として、文献の読み方を扱った。ただし、リメディアル授業の限られた時間内でクリティカル・リーディングを実践することは難しいため、次のような手順の確認のみとなった。

- ・読む前に書誌情報（奥付等）をメモする
- ・「目次」「はじめに」「まえがき」「おわりに」「あとがき」等を読む
- ・講義内容と関連させながら読む
- ・段落ごとに中心となる部分に線を引く
- ・主張の理由や根拠となる部分に印を付ける
- ・著者の主張に同意できる部分には○印を付ける
- ・理解できない部分，疑問を感じた部分には？を付ける（付箋も可）
- ・新しく得た知識や情報には！を付ける
- ・通読後，著者の立論を「主張+根拠」のかたちで書き抜く
- ・全体の構成を図式化する

情報収集に関しては，学部図書館・国立国会図書館・各種論文検索ナビゲータを活用するよう促した。これは，情報不足のため，文章が書けないという学生がいるためである。筆者の担当している講義「日本語表記」（2単位）においても情報収集を重視している。授業時に「環境破壊の現状と対策」というテーマの小論文（721～800字）を課しているが，文章表現力は十分であっても，具体例等の情報が不足しているケースが少なくない。なお，クリティカル・リーディング同様，情報収集の実践は割愛した。

レポート作成時の注意事項に関しては，作成の前に課題をよく吟味するよう促した。

- ・自分の考えや意見が求められているのか？
- ・調べたことの報告が求められているのか？
- ・文献の要約が求められているのか？

さらに，レポートの完成度を高めるための一工夫について確認した。誤字脱字，書式，体裁，参考文献リスト，提出方法については科目や担当教員によって基準が大きく異なるため，提出前に再確認する。こうした手順を大切にすることで，レポートの完成度は高められるからである。

2. 第2日

第2日の文章作成についての基本的な確認事項では，表記の基準，送り仮名の本則と許容，横書きの原稿用紙の使い方，レポート等で用いる書き言葉について扱った。表記の基準は，公用文，学術論文，技術系文章のケースを参考にしたものをプリントで例示した。必要以上に漢字を多用した文章は読みにくいということを学生に共有してもらい，適宜ひらがなで表記することで読み手の負担を軽減することを意識してもらうための取り組みである。動詞，助動詞，形式名詞，補助形容詞，副詞，接続詞，接尾語のうち，ひらがな表記が推奨されるケースを中心に，その補足として漢字書きが推奨される副詞，分野によって基準が異なるケース等を紹介した。送り仮名の本則と許容については，大学で作成するレポート等の文章では原則として本則を使用するよう促した。横書きの原稿用紙については，使用経験の少ない学生が例年いるため，基本的な使い方を確認した。レポート等で用いる書き言葉については，パラフレーズをまとめたプリントを配布し，文章中での話し言葉と書き言葉の混用を避けることを指示した。

3. 第3日

第3日の論理的な文章を書く技術では，パラグラフ・ライティングの基本を扱った。その際，パラグラフ・ライティングに関するテクニカル・タームを用いず，説明文作成を通して論理的な文章の書き方を体感してもらえようにした。これは，体感の後，テクニカル・タームを用いてパラグラフ・ライティングの概念を整理・確認することで，理解が促されることを期待した取り組みである。

課題はジャンケンについての説明文作成とした。これは，貝田桃子による高等学校（対象は高校3年）で

の事例を参考にしたものである（貝田 2002）。貝田実践では、「仮に、今ここに『ジャンケン』について全く知らない人が存在したとして、この人に対してことばだけで説明しなければならないとする。最も一般的な『ジャンケン』に関して、そのやり方について述べよ。（2001・金沢大学 改）」という問題文を生徒に提示し、説明文作成に取り組んでいる。その際、わかりやすい説明をするための「三大原則」として「・初めに全体像を述べる（ママ）／・次に細部の説明へとうつる。／・重要なものから説明していく。」という点を挙げている。筆者もこれらを学生に確認してもらうことを企図してこの課題を設定した。

この説明文作成は、大学入学を目前にした学生にとっても、知識の偏差の解消と説明文作成への集中という点で有効な課題であると考え、実施した¹。まず、ジャンケンという遊びを説明の対象とすることで、学生間の知識の偏差が解消される。次に、知識の偏差が解消されれば、説明文作成自体に集中することができる。その結果、文章の完成度は知識の偏差に左右されなくなる。この点を想定し、導入した課題である。

なお、リメディアル授業では「日本語の読み書きはできるが、ジャンケンの概念のない留学生」を読み手として設定した。読み手を意識することで、ジャンケンの何をどのように説明するかが明確になる。書き手の思いつきをただ述べるのではなく、読み手が必要とする説明をしなければならないからである。

説明文作成の作業手順は下記のとおりである。

- 1 ジャンケンの説明に必要な要素を思いつくだけ、各自書き出す（10分）
- 2 説明に必要な要素にモレやダブリがないか、確認する（周囲との確認可 5分）
- 3 説明の順序＝優先順位を考え、要素に番号を付す
- 4 説明のポイントの先行提示：「ジャンケンについて、次の○点に分けて説明する。」
- 5 ナンバリング：各段落の冒頭を「第1に～」「第2に～」のようにする
- 6 800字以内で説明文を執筆する（40分）

説明文作成の作業手順について確認する際、説明に必要な要素の数＝段落の数となること、優先順位の決定が説明文の構成になることに触れた。説明に必要な要素をそのまま各段落の中心的な話題とする。さらに1段落＝1話題とすることで、説明に必要な要素の数はその文章を構成する段落の数となる。同時に、説明の優先順位を決定すれば、それは説明文の構成を考えることとなる。こうした点を学生に意識してもらいつつ、パラグラフ・ライティングを理解するための基盤づくりをした。

この作業手順を踏むことで、書き出す前にアイデアをまとめ、構成を決定することの重要性について確認してもらった。通常の授業時において、この作業手順を軽視する学生は少なからずいる。例えば、60分で800字の小論文を書く場合、開始早々に書き出し、すぐ筆が止まる。数分後、再び書き始めてすぐに止まる。これを繰り返して完成にたどり着く。こうした手順による執筆が非効率な方法であると学生が気づくことが、各自の文章作成の見直しに役立つと考え、この取り組みを設定した。

説明文作成後、論理的な文章を書く技術としてのパラグラフ・ライティングの基本を扱った。このパラグラフ・ライティングの基本については、2017年の取り組みにおいて解説する。

2 2017年の取り組み

2016年は、学生の取り組みを活性化させるために学修内容と授業方法の見直しを図った。変更点は、説明文作成の割愛、アクティブラーニングによるアイスブレイクと文章作成の導入である。2017年は2016年の取り組みを継承しており、一部を除いて変更点はない。以下に2017年の実践の詳細を報告する。

第1日：アイスブレイク コンセンサスゲーム（NASA ゲーム）

スタディ・スキル

第2日：アクティブラーニングによる文章作成

第3日：パラグラフ・ライティングの基本

テクニカル・タームの確認 小論文作成シミュレーション

1. 第1日

第1日のアイスブレイクではコンセンサスゲームであるNASAゲームに取り組んだ。リメディアル授業では一部の附属校出身者を除いて学生の多くが初対面であることを考慮し、導入としてアイスブレイクを設定した。NASAゲームを通じて合意形成の有効性を確認するとともに、グループでの教え合い・学び合いによる文章作成の導入になるよう留意した。

NASAゲームは、個人作業とグループ作業によって合意形成を目指すコンセンサスゲームである²。月面に不時着した宇宙船乗組員が、母船にたどり着くまでに必要な物資15品に優先順位を付けるというゲームで、まず個人で取り組み、次にグループで話し合う。その後、正解の順位から個人での順位を引いた差、正解の順位からグループで合意された順位を引いた差を求める。導き出された差をそれぞれ15品分合計する。この合計の数値の差から、話し合いによる合意形成が有効であったかが確認できる。なお、各作業の時間配分は以下のとおりである。

- ・個人での優先順位の検討 (10分)
- ・グループでの優先順位についての合意形成 (25分)
- ・正解との差の算出と比較、グループでの振り返り (15分)

NASAゲームのグループづくりは学生に委ねた。番号の近い者どうし、席の近い者どうし、どのようなかたちでもよいとした。その際、先に2～5名になったグループが周囲に声をかけるよう促した。初対面の者が多く、やや緊張しているようであったので、円滑にグループづくりが進むようにとの配慮である。

NASAゲーム中の机間指導は、特定のグループへの指導ではなく、全体にフィードバックするかたちになるよう留意した。特定のグループの観察によって得たもの(結論→理由となる話し方、具体的な説明を求める質問の仕方、メモのとり方等)を、そのグループだけでなく、全体が共有できるようにアナウンスした。これは、ファシリテーターとして、学生どうしの対話を促すことを目指したためである。

スタディ・スキルについては2015年までの内容をほぼ踏襲した。時間の都合上、割愛も検討したが、このスタディ・スキルの確認をアカデミック・スキルへの導入と位置付け、実施した。さらに、文章作成についての基本的な確認事項もスタディ・スキルに含めるかたちで扱った。

2. 第2日

第2日のアクティブラーニングによる文章作成では、「私の趣味」というテーマで250～400字の文章作成に取り組んだ(テーマは2016年からの継続)。その際、わかりやすい文章の特徴について個人作業とグループ作業によって確認し、そこから得られた知見を踏まえて各自で執筆することとした。

まず、個人作業として、下記の文章Aと文章Bを読み比べて、わかりやすいほうを決めたうえでプリントにその理由をまとめた(10分)。この取り組みでは、その文章をわかりやすいと感じるのはどうしてなのかという点について言語化するよう促した(箇条書きも可とした)。

文章A

私の趣味は剣道である。4歳の頃から剣道に興味を持ち、6歳からは近所の道場に月4回通うようになった。以後、現在に至るまで、このペースで稽古に励んでいる。

剣道の魅力は、一瞬の打突に全身全霊を込められることである。剣道の勝負は一瞬で決まる。試合の際、私はいつも「後の先」を狙う。「後の先」とは、相手より一瞬後に動くが、結果的にはこちらが先に打ち込んでいるという立ち合いのスタイルである。この「後の先」が決まれば、相手の動きに瞬時に

対応し、一瞬の打突に全身全霊を込められたということになる。これこそが剣道の魅力である。

文章 B

6歳の頃から剣道に興味を持ち、近所の道場に月4回通うことから始めた。以後、現在に至るまで、このペースで稽古に励んでいる。これが私の趣味である。

剣道の勝負は一瞬で決まる。試合の際、私はいつも「後の先」を狙う。「後の先」とは、相手より一瞬後に動くが、結果的にはこちらが先に打ち込んでいるという立ち合いのスタイルである。この「後の先」が決まれば、相手の動きに瞬時に対応し、一瞬の打突に全身全霊を込められたということになる。この一瞬の打突に全身全霊を込められるということが、剣道の魅力である。

文章 A と文章 B には明確な構造上の違いを設定した。文章 A は、第 1 段落の冒頭の一文「私の趣味は剣道である」、第 2 段落の冒頭の一文「剣道の魅力は、一瞬の打突に全身全霊を込められることである」がそれぞれの段落で中心となる話題の先行提示となっている。これによって、第 1 段落は趣味の概要、第 2 段落は趣味の魅力が話題となることが読み手に端的に示される。つまり、文章 A は、段落の中心的话题を読み手に予告する一文が冒頭に置かれ、その後補足情報となる複数の文が続くという構造を持っていることになる。一方、文章 B は、第 1 段落、第 2 段落とも最後の一文まで読まなければ中心的话题は明示されない。なお、読み比べの時点ではパラグラフ・ライティングに関するテクニカル・タームは学生に示していない。

次に、NASA ゲームの際と同じように 3～6 名でグループとなり、どちらの文章がわかりやすかったかについて話し合い、グループでの合意形成を図った (25 分)。机間指導の際、文章 B のほうがわかりやすいという発言が、あるグループで見られた。すると、この見解に対して、文章 A、文章 B ともに 400 字に満たない字数であることが起因しているのではないかという発言も出た。文章が長くなく、かつ複雑でないためにどちらであっても言いたいことが汲み取れてしまうというわけである。この指摘が出ることによって、「もし、この文章の字数が多かった場合、どうなるか」という議論に発展し、その結果、「わかりやすいのは文章 A」という合意に至ることとなった。各グループの合意形成が終了した時点では、いずれのグループにおいても文章 A がわかりやすいということになり、段落冒頭でその段落の中心的话题を提示することが有効であるとの知見を学生全員で確認することができた。

合意形成で得られた知見を踏まえて、「私の趣味」というテーマで 250～400 字 (2 段落構成) の文章を作成した (45 分 = 個人作業 20 分 + グループ作業 25 分)。文章 A・B と同じテーマを設定した理由は 2 点ある。第 1 に、グループで作成プロセスを開示し合い、議論しながら執筆するためである。テーマが同じであれば、文章 A・B のいずれがわかりやすいかという合意形成で得られた知見を活用しつつ、書くことができる。第 2 に、文章 A を参考にすることで執筆が容易になるという点を重視したためである。

この文章作成を個人作業とグループ作業の組み合わせとしたのは、教え合い・学び合いによって各自の文章作成プロセスを開示してもらうねらいからである。まず、個人作業の 20 分で、「趣味の概要」、「趣味の魅力」についてのアイデアを整理し、執筆した。次に、グループ作業の 25 分で、どのような流れで執筆したかを各自が開示しつつ、推敲に取り組んだ。その結果、グループでの対話を通して不十分な箇所の指摘や改善点について、学生間で教え合い、学び合うことができた。

個人作業での文章作成プロセスでは、全員が書き出す前に「趣味の概要」と「趣味の魅力」についてのメモを作成した。これは、段落冒頭での内容の先行提示を学んだこと、2 段落構成で執筆することを条件としたことが反映された結果である。

グループ作業での文章作成プロセスの開示では、アイデアの整理と構成が重要であることが確認された。言いたいことをすべて述べるのではなく、字数を踏まえてアイデアを整理することが有効であること、構成を十分に検討することが有効であること等の発言があった。さらに、「趣味の魅力」を読み手に伝えるためには、読み手に共感してもらえるような具体例を挙げる必要があるといった発言も出ていた。

グループ作業での推敲では、段落冒頭の一文が効果的に書けているか、文章作成の基本が踏まえられているかが話題になった。「何が趣味なのか」や「どこに趣味の魅力があるか」を段落冒頭の一文が端的に示しているかについて、お互いにチェックしていた。また、文体の統一、読点の打ち方、文末表現の重複のチェックに関する発言も出た。

なお、グループでの教え合い・学び合いを通して不十分な箇所の指摘と改善点の把握はできたものの、それを活用したリライトにまでは至らなかった。作成例があり、個人作業で文章はほぼ出来上がっているのに、グループでの対話とリライトを並行して進めてもらうつもりであった（2016年はリライトを設定しなかった）。ところが、並行して作業するのは困難であったようで、どのグループにおいても作業時間の大半を対話による推敲に費やすこととなったのである。

最後に授業全体を振り返り、論理的な文章＝わかりやすい文章を書くためのポイントについて再確認した（10分）。段落冒頭にその段落の内容を端的に示す一文を配置すること、その後に補足説明になる文を続けることが、わかりやすい文章を書くためのポイントであると再確認することができた。

振り返りでは、グループ作業の際、特に議論になった「スマホゲームの魅力はたくさんある」や「水泳の魅力は二つある」といった段落冒頭の一文について、筆者がコメントした。グループで各自の文章を読み合っている際に、「『たくさんある』では、趣味の魅力が冒頭の一文で伝わらない」、「『二つある』ではなく、『～と～の二つである』のように具体的にしたほうがよいのでは？」といった発言が出たためである。そこで、段落冒頭の一文は具体的にしますが、一文が必要以上に長くないようにするようコメントし、全体へのフィードバックを図った。

3. 第3日

第3日は、パラグラフ・ライティングの基本を扱った。その内容は、テクニカル・タームの確認、小論文作成シミュレーションである。第1日、第2日のアクティブラーニングに対して、第3日は知識伝達型の講義となったが、大学での授業スタイルのヴァリエーションを学生に体験してもらうために設定した。また、第2日の文章作成がパラグラフ・ライティングの基本に通じるものであることを想起してもらえよう留意した。

テクニカル・タームの確認はプリントを用いた。学生に提示したテクニカル・タームは以下のとおりである。

- ・パラグラフ

- トピック・センテンスとサポーティング・センテンスから構成され、日本語の段落に相当する。1トピック・センテンス+1以上のサポーティング・センテンスをパラグラフの基本構造とする。

- ・トピック

- 話題・内容を意味する。

- ・トピック・センテンス（主題文・中心文・要約文）

- パラグラフ冒頭の一文中で、そのパラグラフで言及するトピックを端的に示す。なお、トピック・センテンスの直後に逆接の接続詞は置けない。

- ・サポーティング・センテンス（支持文）

- トピックについての説明・例示・考察等を示す補足情報となる文で、複数の文となることが多い。

- ・コンクルーディング・センテンス（結論文）

- パラグラフの最後の一文中で、まとめの役割を持つ。トピック・センテンスと同様にそのパラグラフのトピックを端的に示すことが多いため、まとめや強調の必要がない場合は使用しないこともある。

- ・1パラグラフ＝1トピックの原則

パラグラフ・ライティングに関するテクニカル・タームについては、原則としてカタカナ語を用いた。例えば、パラグラフは日本語の段落に相当するが、その性質に違いがある。パラグラフには、各パラグラフに

共通する基本構造がある。しかし、文字の量や意味のまとまりによって区切られた段落は、共通構造を持たないことが多い。この点を明確にする意図からカタカナ語を用いることとした。

テクニカル・タームを踏まえたうえで、第2日の取り組みのねらいについてあらためて確認した。第2日の取り組みがパラグラフ・ライティングの基本を学修するための布石であったことを多くの学生と共有することができた。しかし、この時点では「250～400字では、論理的ということがわからない」という発言も出たため、「では、もう少し長めの文章で確認してみよう」ということになった。

テクニカル・タームの確認に続き、パラグラフ・ライティングを用いた小論文作成シミュレーションとして、構成、マッピング、小論文作成プロセスの3点を挙げ、説明した。これは、文章作成は個人作業が中心となることから、そのプロセスがブラックボックスとなり、共有されにくいことを踏まえての取り組みである。テーマは「科学技術の光と影」、字数は800字（721～800字）とした。800字の小論文をベースとして1200～1600字の小論文を書くことを踏まえた汎用性から設定した字数である。なお、情報は収集済みとし、構成、マッピングでのキーワードの絞り込み、小論文作成プロセスの確認の3点を中心に解説した。

第1に、構成については、時間や字数の制限を踏まえる必要がある。小論文の構成には、頭括型、尾括型、双括型等がある。例えば、序論・本論・結論という代表的な構成の場合、尾括型となる。学生の多くはこのパターンに親しんでいる。しかし、時間制限のある小論文試験等の場合、結論に達する前にタイムアップとなるおそれがある。そこで、推奨するのは頭括型と双括型となる。これらの構成であれば、少なくとも結論は確実に読み手に伝わる。また、タイムアップ、字数オーバーになりそうな場合はあえて結論をカットすることもできる。つまり、総論での結論の先行提示を最大限活用することで、尾括型よりも選択肢が増えることになる。また、字数の制限も考慮する必要がある。800字で総論・各論型の構成を想定した場合、各論のパラグラフは4～6となる。したがって、扱うことのできるトピックも4～6となる。そこに総論と結論を足せば、800字の場合、全パラグラフ数は6～8となり、これを構成のデフォルトとして活用する。その構成は、800字の提案型小論文の場合、以下ようになる。

構成例 A

- 総論：主張（結論）＋全体の見取り図の提示→1パラグラフ
- 各論：言及対象についての肯定的な面に関する具体例と説明→1パラグラフ
- 各論：言及対象についての否定的な面に関する具体例と説明→1パラグラフ
- 各論：肯定的な面と否定的な面の比較、問題点の確認→1～2パラグラフ
- 各論：オリジナルの対策の提示、対策実施の意義や具体的な実施方法→1～2パラグラフ
- 結論：主張（結論）の簡潔な繰り返し→1パラグラフ

構成例 B

- 総論：主張（結論）＋全体の見取り図の提示→1パラグラフ
- 各論：背景説明（現状説明・何が問題なのか）→1～2パラグラフ
- 各論：既存の対策の提示とその問題点→2パラグラフ
- 各論：オリジナルの対策の提示、対策実施の意義や具体的な実施方法→1～2パラグラフ
- 結論：主張（結論）の簡潔な繰り返し→1パラグラフ

第2に、マッピングでのキーワードの絞り込みについては、キーワードが各論のパラグラフのトピックとなることを踏まえる必要がある。そもそも「科学技術の光と影」というテーマは抽象的であり、そのまま論じると、小論文が曖昧なものになりかねない。そこで「光」と「影」が何を意味するかを定義し、具体化する。今回は、「光」＝メリット、「影」＝デメリットとし、二項対立の思考によってキーワードを整理、補足し、4～6のキーワードとなるように絞り込む。マッピング作成例（資料 図1）を基に絞り込んだ4つのキーワードを示す（作成例はワードを使用したのが、実際はフリーハンドでかまわない）。

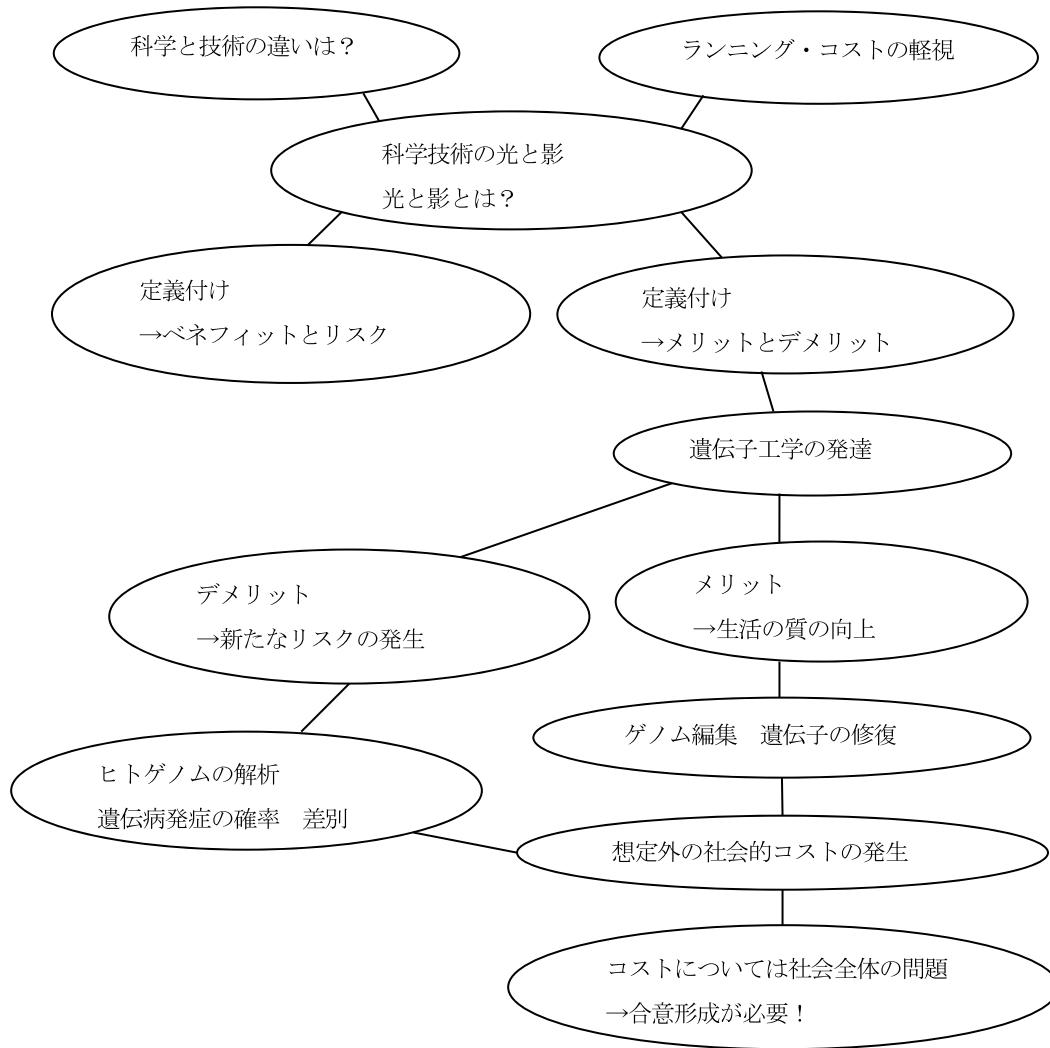


図1 マッピング例 (小論文に活用しない部分は一部割愛した)

- 1 科学技術のメリット＝生活の質の向上
- 2 科学技術のデメリット＝新たなリスクの発生
- 3 科学技術による社会的コスト
- 4 科学技術についての社会的な合意形成の必要性

第3に、小論文作成プロセスについては、トピック・センテンスの作成、総論と結論の作成、サポーティング・センテンスの作成を扱った。まず、マッピング後のキーワードを基に各論のパラグラフのトピック・センテンスを作成する。次に、各論のパラグラフのトピックを踏まえて、総論と結論を作成する。ここまではメモあるいは下書き程度とし、小論文執筆に際しては、出来上がった総論から書き始め、各論のパラグラフのトピック・センテンスにサポーティング・センテンスを足していく。結論は、総論があるため、主張の簡潔な繰り返しに留める。

絞り込んだキーワード＝トピックを基に各論のパラグラフのトピック・センテンスを作成する。作成の際には、パラグラフ間の関係性を明確にし、つながりを強めることに留意する。トピック・センテンスの先頭に置かれる接続詞を効果的に用いることで、パラグラフ間の関係性は明確となり、つながりも強められる。以下に構成例Aに基づいた各論のパラグラフのトピック・センテンスを示す。

- 1 科学技術のメリットとして、生活の質の向上が挙げられる。
- 2 一方、科学技術のデメリットとして、新たなリスクの発生が挙げられる。
- 3 つまり、科学技術にはメリットとデメリットという光と影があり、それは社会的コストを生じさせる。
- 4 そこで、科学技術についての社会的な合意形成をする必要が生じる。

作成した各論のパラグラフのトピック・センテンスをつなげて読み、論理の筋道を確認する。この方法は、英文を読む際のスキミングを応用したものである。スキミングの応用については、倉島(2012)や渡辺(2017)が推奨している。この応用は短時間に論理の筋道=構成を確認できる方法として有効であり、「日本語表記」でも推奨している。授業では、まず個人でトピック・センテンスをつなげて読んで確認し、次に近くにいる者どうしで論理性が確保できているかを確認するというかたちで実施している。

総論と結論を作成する際には、800字の小論文の場合、簡潔にすることに留意する。総論は主張(結論)+全体の見取り図であるが、必要以上に字数を多くすることはできない。「日本語表記」においても、結論の先行提示を学修した直後の小論文に、800字程度であるにもかかわらず、総論に300字も費やしたものが見られることがある。これは、総論が全体の見取り図であることを意識し過ぎてしまい、すべてのキーワードを盛り込もうとした結果といえる。とはいえ、全体の字数を踏まえたバランスは必要である。そこで、800字の小論文の場合、キーワードを必要最小限とし、1センテンスでまとめることも可とする。主張の簡潔な繰り返しである結論についても同様に1センテンスでもかまわないこととする。

トピック・センテンスにサポーターセンテンスを加える際には、1パラグラフ=1トピックの原則とセンテンス間のつながりに留意する。補足情報に関連性の薄い情報を入れると、トピック・センテンスとサポーターセンテンスのつながりを低めるだけでなく、そのパラグラフのトピックが何であるかということが揺らぎかねない。また、1パラグラフの字数が必要以上に多くなる原因にもなるからである。

ここまでのシミュレーションを踏まえた小論文作成例を以下に示す。

科学技術の光と影とは、そのメリットとデメリットのことである。この前提に基づき、社会的な合意形成の必要性について述べる。

科学技術のメリットとして、生活の質の向上が挙げられる。例えば、遺伝子工学の発達は、遺伝病の治療を可能にする。遺伝子を自在に書き換えるゲノム編集によって、治療が困難な遺伝病であっても、原因遺伝子の修復が可能になるからである。こうしたメリットは、私たちの生活の質を大きく向上させる。

一方、科学技術のデメリットとして、新たなリスクの発生が挙げられる。遺伝子工学の発達には、未知のリスクの発生するおそれに伴う。例えば、ヒトゲノムの解析は遺伝病発症の確率を明らかにするが、それを理由とした差別等にもつながりかねないからである。こうしたリスクは大きなデメリットといえる。

つまり、科学技術にはメリットとデメリットという光と影があり、それは社会的コストを生じさせる。この光と影は表裏一体であり、人間の概念や現実には強い影響を与える。科学技術の発達が新たな局面を迎えれば、想定外の社会的コストが生じるおそれもある。

そこで、科学技術についての社会的な合意形成をする必要が生じる。なぜなら、科学技術の発達によるメリットは大きいからである。肝要なのは、メリットとデメリットのバランスをどのようにしてとるかということになる。そのためには、科学技術のメリットとデメリットを明確にし、コストの負担を吟味しなければならない。科学技術の専門家だけでなく、人文・社会科学の有識者、市民代表も含めて、科学技術の発達による社会的コストを広く議論し、合意形成を図ることが求められる。

以上のように、科学技術にはメリットとデメリットという光と影があり、そのバランスをとるために社会的な合意形成をすることが必要となる。

4. 2017年の取り組みについての振り返り

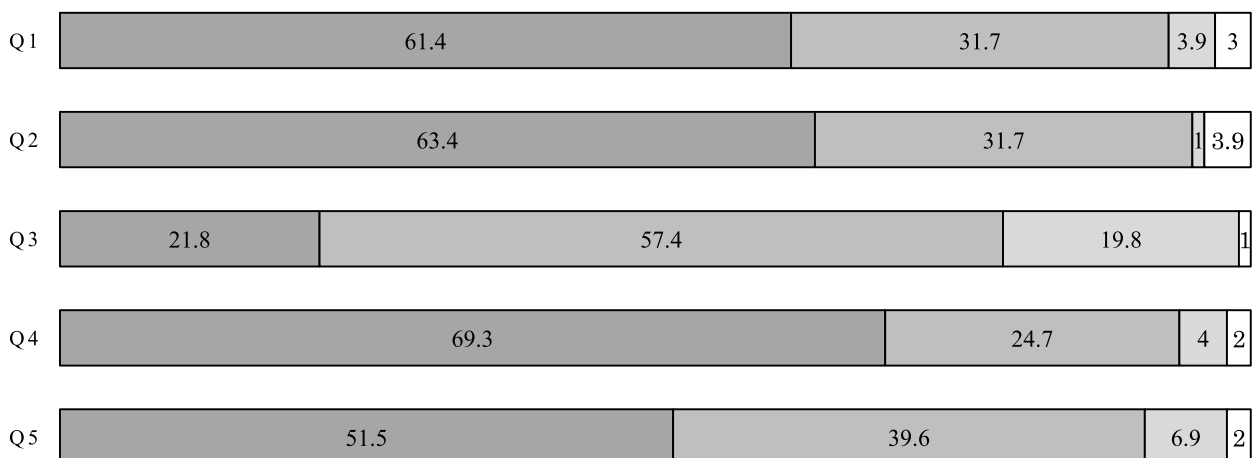
第3日の振り返りの際、今回の授業についての無記名アンケートを学生101名（欠席者を除く）に対して実施した。下記の質問項目について、「1 そう思う 2 どちらかといえばそう思う 3 どちらかといえばそう思わない 4 そう思わない」の選択肢で答えてもらった。

- Q1 第1日でコンセンサスゲーム（NASA ゲーム）を実施したことは、第2日のアクティブラーニングの場面で有効でしたか。
- Q2 文章を書く際に話し合うことは有効でしたか。
- Q3 論理的な文章＝わかりやすい文章を書くことができましたか。
- Q4 パラグラフ・ライティングの基本を理解したことは、今後、役に立つと思いますか。
- Q5 パラグラフ・ライティングを活用して、自分でも文章を書く練習をしたいと思いませんか。

アンケート結果（資料 グラフ1）を参照すると、NASA ゲーム、アクティブラーニングによる文章作成、パラグラフ・ライティングの概念の理解についてはおおむね満足できる結果となった。Q1～Q5の回答における「1 そう思う」「2 どちらかといえばそう思う」の値を合計すると、いずれも過半数となっている。

しかし、Q3の回答から学生の自己評価がやや低めであることがわかる。第1日の段階で、このリメディアル授業では教え合い・学び合いによって文章をブラッシュアップすると学生に伝えてある。学生もそれを踏まえて個人作業とグループ作業に取り組んだ結果、Q2では「1 そう思う」が63.4%、「2 どちらかといえばそう思う」が31.7%となり、アクティブラーニングによる文章作成が有効であると認識したと考える。にもかかわらず、Q3では「1 そう思う」が21.8%となり、他の質問項目に比較して低くなっている。ただし、「2 どちらかといえばそう思う」は57.4%であり、全体としては肯定的に評価しているといえるが、学生の自己評価はやや低めといえるだろう。

学生の自己評価がやや低めとなったのは、リライトに時間を割くことができなかつたためと考える。前述のように、グループ作業での推敲を有効であったととらえている学生は多い。しかし、リライトの時間がとれなかつたため、推敲の結果をフィードバックすることができなかつた。それが影響し、論理的な文章＝わかりやすい文章が書けたという自己評価がしにくかつたのではないだろうか。グループ作業での推敲を基に各自がリライトに取り組むことができれば、教え合い・学び合いによる文章のブラッシュアップがより実感できるようになると考える。



■ そう思う ■ どちらかというそう思う ■ どちらかというそう思わない □ そう思わない

グラフ1 授業アンケート結果

3 今後に向けて

2017年を含めて、これまでのリメディアル授業では、パラグラフ・ライティングの問題点については扱っていない。例えば、日本語によるパラグラフ・ライティングには、「語り」の違和感、「見た目に“黒っぽく”なること」、「いつもパラグラフの先頭に完全な主題文を置くのは難しいこと」といった問題点がある(渡辺2017)。特に主題文＝トピック・センテンスの位置については、日本語で書かれた文章の場合、パラグラフの中間や最後に配置されることも少なくない。しかし、リメディアル授業においては、パラグラフの基本構造として常にトピック・センテンスを冒頭に配置する点を強調した。そのうえで、第3日の振り返りでは、今回学修したパラグラフ・ライティングの基本は唯一の方法ではなく、ジャンルやテーマによって必要に応じた文章作成ができるようになることが肝要である旨を伝えた。

今後は、パラグラフ・ライティングの問題点についても、90分×3日の学修内容に取り入れることが課題である。2016・2017年のリメディアル授業において、パラグラフ・ライティングの有効性については学生と共有できたと考える。そこで、パラグラフ・ライティングの問題点についても学生に考えてもらい、必要に応じた文章作成へとつなげる授業とすることが課題である。

注

1. 貝田実践については、貝田(2003)にその他の実践とともにまとめられている。その後、瑞名英雄・石田明美(2005)においても、小学校・中学校での実践例が報告されている。
2. NASAゲームについては伊藤(2014)が中学校・高等学校における実践例を報告している。また、小林(2016)もアクティブラーニングへの導入となるワークショップ型授業の一例として、NASAゲームの取り組みを挙げている。

引用・参考文献

- 伊藤新一郎(2014)「学校教育活動におけるコンセンサスゲームの可能性について」『研究紀要』北海道立教育研究所附属理科教育センター, 第26号, 38-45ページ。
- 貝田桃子(2002)「ももチャンの小論文の授業を楽しむ21 相手にわかりやすく説明する三大原則」『月刊国語教育』第22巻第10号, 82ページ。
- 貝田桃子(2003)『小論文トレーニング』岩波書店。
- 倉島保美(2012)『論理が伝わる 世界標準の「書く技術」「パラグラフ・ライティング」入門』講談社。
- 小林昭文(2016)『いまからはじめるアクティブラーニング導入&実践BOOK』学陽書房。
- 瑞名秀雄・石田明美(2005)「伝え合う力を高める学習指導の追求～論理的な表現力の育成～」『研究紀要』金沢大学教育学部附属中学校, 第48号, 32-44ページ。
- 渡辺哲司(2017)「付録 パラグラフ・ライティングの指導事項」(渡辺哲司・島田康行『ライティング高大接続一高校・大学で「書くこと」を教える人たちへ』ひつじ書房), 187-193ページ。