

「イノベーション探究Ⅰ」～地域再発見プログラム～第4回

1. 実施日

令和3年6月5日（土）1・2限

2. 場所

講堂

3. 対象

グローバル科1年生（6・7組）

4. 講師

京都橘大学経済学部 准教授 乾 明紀 先生

5. 内容

講演・WS「チーム探究のキモ！―シェアドリーダーとリサーチクエスト―」

(1) 講演・WS 「チーム探究とリーダーシップ」

- ① 「グループ」と「チーム」の違いについて学ぶ。
- ② チーム探究を行うために必要な「シェアド・リーダーシップ」とは何かを学ぶ。
- ③ ワークショップをとおして、個人のシェアド・リーダーシップの開発を行う。
コンセンサスゲーム「砂漠で遭難したら？」
 - ・個人でワーク
 - ・チームでワーク（チーム意見の創出、結果の分析）
 - ・振り返り（チーム活動内でのシェアド・リーダーシップについて）

(2) 講演 「探究（研究）の過程を理解する」

- ① 探究とは何かを学ぶ。
- ② 探究には(1)問う過程、(2)答える過程、(3)まとめる過程の3つの活動があることを学ぶ。
- ③ 探究（研究）の流れを学ぶ。

(3) 講演・WS 「リサーチクエストに関するアドバイス」

- ① 「テーマ」と「リサーチクエスト」の違いを学ぶ。
- ② 良質なリサーチクエストとは何かを学び、判断する。
 - ・個人でワーク
 - ・チームでワーク（共有、議論）
- ③ テーマからリサーチクエストを考えてみる。
- ④ RQ設定後のプロセスについて学ぶ。
- ⑤ 個人探究とチーム探究の違いについて学ぶ。

6. 学び

- (1) チーム探究では、全員が同じ一つの目標を有し、シェアド・リーダーシップが必要である。トップダウン方式のリーダーシップではなく、メンバーそれぞれが必要な時にリーダーシップを発揮したり、フォロワーに徹するといった、リーダー

シップをシェアする考え方が必要であることを理解させる。

リーダーシップを高めるために必要な具体的行動、個人のリーダーシップ性を、コンセンサスゲームをとおして、実感させる。

(2) 探究活動でポイントとなる過程、全体の流れを学び、今後の見通しを持たせる。

(3) よい RQ の設定方法、判断基準を学び、複数の RQ に対し、実際に「良さ」を基準を用いて判断させる。

テーマに対する切り口、視点を間に挟み、与えられたテーマに対する RQ の設定を体験することで、今後の RQ の設定に役立てる。また、切り口・視点となるテーマに関する論点や、基礎的な知識・情報、発想力などが必要であることに気づかせる。

7. 課題

今回の講演とワークを踏まえ、各チームのテーマから RQ を作成する。

8. 授業の振り返り

アイスブレイクを取り入れることで、チーム内での議論が活発に行える生徒が多く、今後の探究活動でも、チームビルディングに力を入れる必要があることが分かった。チームで活動することを楽しく感じさせ、探究活動に対して意欲的な状態を作り出して行けるようにしたい。また、個人での活動、ペアでの活動、チームでの活動というように、段階を踏み、活動の場を広げていくような展開の方がよいことが分かった。この活動に関しては、イノベーション探究の時間だけでなく、様々な授業内で積極的に取り入れて行くべきである。

指導者側のフィードバックやフォローがどこまでできるのか、また、していくべきなのかを検討していく。