

小学校におけるマルチプル・インテリジェンスの活用 2

○新田早苗

NITTA, Sanae

京都府南丹市立園部小学校

西村晋作

NiSIMURA, Sinsaku

大阪府大東市立谷川中学校

村上忠幸

MURAKAMI, Tadayuk

京都教育大学

【キーワード】MI, 探究学習

1 はじめに

近年、団塊世代の教員の大量退職に伴い、20代の若い教員が学校現場に入ってきている。若い世代教員が入ることで現場が若返り活気づくという良い点もあるが、大量のベテランの教員が急激に退職するということで今までの教育実践が十分に継承されていないという問題がある。

2 「MI」を実践する背景

教師からの一方的な知識伝達の授業を受けていた児童は受け身で学習意欲が低いことが多い。

変動社会へ移行した現在状況は一変した。誰もが情報社会の中で知識が用意に得られるようになり、知識そのものをたくさん知っていてもその知識をもとに何かを創造し、どのように課題を解決していくかということに価値がおかれている。教育現場もこの現実を直視し、場当たり的な指導をするのではなくどの教師が実践しても児童一人ひとりにあった指導捉え方ができる一つの試みとしてマルチプルインテリジェンスMIの以下実践を行った。

3 MIについて

(1) MI理論とは1980年代、H. ガードナーが提唱した「多重知能理論」である。『人間の知能というものは、単一ではなく、比較的独立したさまざまな知能能力からできている』という考えである。

人の能力は脳科学的観点から以下8つに分けることができるというものである。

- ① 身体・運動能力
- ② 空間的認識能力
- ③ 論理・数学能力
- ④ 言語能力
- ⑤ 人間関係形成能力
- ⑥ 自己観察・省察能力
- ⑦ 音感能力
- ⑧ 自然を認識する力

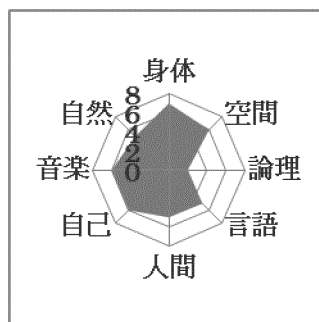
(2) MIの可視化（レーダーチャート化）

方法はMIのチェックシートにチェックを入れ、8つの能力それぞれのスコア（チェック数）をだす。それをレーダーチャート化するこ

とで可視化（村上、2012）できる。表1に示すのが、小学校向けのチェックシートの一部である。

表1 論理数学的能力について

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| ☐ | 「なぜ」という質問をよくする。 |
| ☐ | 数字を使った遊びが好きだ。 |
| ☐ | 算数の授業が好きだ。 |
| ☐ | コンピュータゲームが好きだ。 |
| ☐ | 将棋や五目ならべなど頭を使う遊びが好きだ。 |
| ☐ | 実験したり、試したりすることが好きだ。 |
| ☐ | 理科の授業に興味がある。 |
| ☐ | 共通点を見つけ出すことが好きだ。 |



・チェックシートの数値だけではわかりにくいがレーダーチャートに示すことで可視化できる。

4 探究授業「チョウチョの産卵」での実践

●小学校3年生での実践

日時：平成25年7月11日（木）4校時

場所：南丹市立園部小学校

- (1) MI調査
- (2) MIプロフィールによる班分け
- (3) 担任の児童（個別）のみとり調査
- (4) MIによるチーム学習の有効性の検討

探究学習「科学クラブ」の実践

●小学校4～6年生での実践

日時：平成25年11月5日（火）

対象：南丹市立園部小学校4～6年生20名

5 おわりに

子どもの可能性を広く捉える一つの手法としてMIの可能性を探っていきたい。