

甚小ESDの話し合いに役立つ思考スキル・定義・展開例

～道徳や総合学習におけるよりよい話し合い活動に向けて～

	思考スキル シンキングツール	定義 ※思考法	思考例や展開例 ・は思考例 ①②等の数字は展開例
①	多面的に見る Xチャート Yチャート Wチャート くま手チャート PMI	<p>多様な視点や観点に立って対象を見る</p> <p>※「あの人だったら」発想法</p> <p>※立場を変える</p> <p>※「鳥の目」「蟻の目」「魚の目」</p> <p>※ゼロベース思考法</p> <p>※経験則を疑う</p> <ul style="list-style-type: none"> 代表制ヒューリスティクス 感情ヒューリスティクス 再認ヒューリスティクス <p>・アンカリング効果</p> <p>・後知恵バイアス</p> <p>・確証バイアス</p> <p>・保有効果</p> <p>・現状維持バイアス</p> <p>・フレーミング効果</p> <p>・サンクコスト効果</p> <p>・連合の原理</p> <p>・同調の原理</p> <p>※表現をポジティブに変える</p> <p>※たくさん生み出す</p> <p>※真似をする</p>	<p>・自分が物になったつもりで</p> <p>・自分が大人になったつもりで</p> <p>・自分が未来の人や歴史上の人物になったつもりで</p> <p>・マンガの登場人物になったつもりで等</p> <p>・子どもだったら、大人だったら、親だったら、男だったら、女だったら</p> <p>・様々な出来事を大局的、またマクロ的に眺める視線</p> <p>・直面している課題や、目の解決すべきテーマについて、相手や周囲と関係にも気を配りながら判断を行う視点</p> <p>・流行を常に把握し、その変化を的確に察知して方向を決定する視点</p> <p>・今までの努力を一度忘れて、その場の状況だけをベースに考える。</p> <p>・身近な成功体験から判断しようとしていませんか？（過去と同じ方法でやろうとしていませんか？）</p> <p>・本当に論理的に考えた結果ですか？（自分の好き嫌いがベースにありませんか？）</p> <p>・知っているからと安易に高い評価を与えていませんか？（今まで名前を知らなかった選択肢も考慮しましたか？）</p> <p>・事前に見た情報に引っ張られていませんか？（その情報に妥当性はありますか？）</p> <p>・「やっぱりね」と一言で終わらせていませんか？</p> <p>※結果を知った後で、あたかもそれを事前に予見したかのように考える傾向</p> <p>・都合の悪い情報は無視していませんか？</p> <p>・自分の所にあるからと高い評価をしていませんか？（他人の物だったら評価しますか？）</p> <p>・前例踏襲で本当によいのですか？（なぜ前例を踏襲するのですか？）</p> <p>・今の気分で物事を見ていませんか？（ネガティブ視点とポジティブ視点で意味が変わりませんか？）</p> <p>・「今までの努力を無駄にしたくない」と思い込んでいませんか？</p> <p>・権威のある人の発言に何の疑いも持たずに従っていませんか？</p> <p>・周りのみんなが選んでいるから、それでいいと思ひ込もうとしていませんか？</p> <p>・古めかしい→伝統を感じさせる、懐かしさを感じる、味のある</p> <p>悪い→注意が必要な、適当でない、引けを取る</p> <p>・とりあえずたくさんの方のアイデアを出してみる</p> <p>・世の中の多くの発明は、それまでにあるものが前提となって生まれている。異なる分野のことを組み合わせたり、見方を変えたりすることで新しい物となる。</p>
②	順序立てる ステップチャート プロット図	<p>視点にもとづいて対象を並び替える</p> <p>※CRFの原則</p> <p>※PREP（プレップ）法</p> <p>プレゼン用</p> <p>※SDS法</p>	<p>・何かを伝えようとするときには、結論（Conclusion）、理由（Reason）、裏づけ（Fact）の3つがセットになっていると説得力が増す。</p> <p>・理由は多くとも3つまで。多すぎると聞く方は飽きてしまう。</p> <p>・プレゼンテーションは、最初に、①結論を話す。次に、②結論に至る理由を話す。そして、③理由に対する具体例、事例を挙げて説得力を高める。最後に、④ポイントとなる内容を繰り返し述べて終わる。P = Point R = Reason E = Example P = Point</p> <p>・最初にこれから伝えたいことの概要や目次を話す。次に各部分の詳細を順番に話して、最後に結論を持ってくる。</p>

		講演用	S = Summary (概要) D = Detail (詳細) S = Summary (まとめ)
③	焦点化する ピラミッドチャート	重点を定め、注目する対象を決める ※ワンスライド・ワンメッセージ(スライド資料) ※グラフ化で見える化	・プレゼンのスライド1枚に、多くのものを詰め込みすぎない。1枚のスライドで言いたいことは一つだけに絞る。この鉄則を守ると、資料がシンプルになり、差し替えが便利。 ・数字を羅列した表よりもグラフで表示。示したいところは色をつけて。
④	比較する ベン図	対象の相違点、共通点を見つける ※弁証法 ※クリティカルシンキング 二項対立(二律背反)	①肯定の意見を考える。 ②否定の意見を考える。 ③二つを比べることで、より高次の考えが生まれる。全体が見えてくる。 ①二項対立の問題を設定する。 ②グループの中で互いの意見を傾聴する。 ③全体で意見交流して、より高次の考えや全体像を浮かび上がらせる。
⑤	分類する ベン図 座標軸	属性に従って複数のものをまとまりに分ける ※KJ法 ※事実と解釈を分けて考える	①思いついたことを付箋紙等を書く。 ②似たもの同士をまとめてカテゴリーに分けていく。 ・単に「理論→理論→理論」と、理屈をつなげていだけだと、いつしかまったく根拠のない理論を生み出してしまふ。それよりも「事実→理論→事実→理論」と考えた方が、現実から離れることなく、思考を深めることができる。
⑥	変化をとらえる 表・座標軸 同心円チャート	視点を定めて前後の違いをとらえる	
⑦	関係づける コンセプトマップ・表	学習事項同士のつながりを示す	
⑧	関連づける コンセプトマップ	学習事項と実体験・経験のつながりを示す	
⑨	変換する	表現の形式(文・図・絵など)を変える	
⑩	理由づける クラゲチャート フィッシュボーン	意見や判断の理由を示す ※クリティカルシンキング 「なぜを5回繰り返す」 ※前提を疑う。 「そもそも」「どうして」	・「なぜを5回繰り返す」と真の原因が見えてくる。 ・「そもそも」これは正しいのか? 「どうして」そう言えるのか? と考えるクセをつける。
⑪	見通す キャンディチャート フィッシュボーン KWL	自らの行為の影響を想定し、適切なものを選択する ※As is To be 思考 現状のものを改善する As is = 現状 To be = あるべき姿	①前提をいったん白紙にして、あるべき姿を描く。(ゼロベース思考) ②あるべき姿を描いたならば、ここで初めて現状分析をする。あるべき姿と比較して、そのギャップを捉える。そのギャップをどのように埋めていくかを、変革プランとして詰める。 ※例えば、10年後の自分を考える時に使う事ができる。
⑫	抽象化する ピラミッドチャート	事例からきまりや包括的な概念を作る ※帰納法	・いくつかの現象から、より一般的な規則や原理を抽出する。
⑬	具体化する	学習事項に対応した具体例	① S = Specific (具体的に) 目標は具体的に! 実現する様子が想像できるレベルの具体性が必要。

		を示す ※SMART目標設定法	②M = Measurable (測定可能な) 目標の達成が測定できなければ、目標と言えない。測定とは、数字で明確に設定すること。 ③A = Achievable (達成可能な) 実際に達成できる目標でなければ、アクションにつながらない。 ④R = Result-oriented (成果に基づいて) 目標設定は、達成した成果を考えて設定する。 ⑤T = Time-bound (期限付き) 目標には必ず期限をセットしなくてはならない。
		※問題設定を疑う	・曖昧な質問では、曖昧な答えになる。
⑭	応用する	既習事項を用いて課題・問題を解決する ※オズボーンのチェックリスト法	・他に使い道はないか？ (そのまま新しい用途はないか？改造して新しい使い道はないか？違う層へ提案できないか？他の地域へもっていったらどうか？) ・他からアイデアを借りられないか？ (何か似たものはないか？何かの真似はできないか？歴史からアイデアを借りられないか？全く違うカテゴリからヒントを得られないか？) ・一部を変更したらどうか？(色、動き、音、匂い、様式、型、場所を変化させたらどうか？) ・大きくできないか？(時間、頻度、強度、高さ、長さ、価値、材料を増大できないか？) ・小さくできないか？(減らす、小さくする、濃縮する、低くする、短くする、軽くする、省略する、分割することはできないか？) ・一部を代用できないか？(人を、ものを、材料を、素材を、製法を、動力を、場所を代用できないか？) ・並び方を変えられないか？(要素を、型を、レイアウトを、順序を、因果を、ベースを変えられないか？) ・逆にすることはできないか？(反転、前後転、上下転、左右転、役割転換させたらどうか？) ・組み合わせができないか？(ユニットを、目的を、主張を、アイデアを組み合わせたらどうか？)
⑮	推論する	根拠にもとづいて先や結果を予想する ※演繹法	・ある前提から論理的に推論して結果を導き出す。
⑯	広げてみる ウェビングマップ (イメージマップ)	物事についての意味やイメージ等を広げる ※ブレインストーミング法	①他人の意見を批判しない。 ②他人の意見をヒントにさらに発展させる。 ③思いついたことを自由に述べる。 ④少しでも多くのアイデアを出す。
⑰	構造化する プロット図 ピラミッドチャート フィッシュボーン バタフライチャート	順序や道筋をもとに部分同士を関係付ける ※「なぜなぜ坊や」 問題解決の4つのステップ	①「問題の明確化」…現状を把握して、何が問題なのかをはっきりさせる。 ②「問題の根本原因を探る」…シンキングツールの「なぜなにシート」などを使い、構造化する。「なぜなぜなぜ？」をずっと繰り返して、問題の要因を構造化して根本原因を特定していく。 ③「打ち手を考える」…ブレイン・ストーミングなどで、いろいろなアイデアを出して検討する。 ④「実行プランを作成する」…実行プランのよさは、費用×効果×期間の3つで評価する。費用がかからず、すぐに効果が出るものをまずは実行し、効果が高いが、時間のかかるものは早めに着手し全体プランを作成する。
⑱	要約する ステップチャート	必要な情報に絞って情報を単純・簡単にする	
⑲	評価する KWL・座標軸	視点や観点をもち根拠にもとづいて対象に意見をもつ	

発表の仕方のいろいろ

ワールドカフェ方式
ポスターセッション方式
プレゼンテーション方式

参考文献

「3分でわかる ロジカル・シンキングの基本」 大石哲之著 日本実業出版社発行
「3分でわかる クリティカル・シンキングの基本」 小川進・平井孝志著 日本実業出版社発行
「3分でわかる ラテラル・シンキングの基本」 山下貴史著 日本実業出版社発行