

奨励賞

【図画工作科】

自ら端末に残す 記録・振り返り 「マイ・ふり返しシート」 作成を通して

兵庫県神戸市立若草小学校

くぼ たともこ
久保田 智子

実践の概要

筆者が担当する3年生以上の図画工作科（以下、図工）では、1人1台端末（以下、端末）の活用を児童に委ねている。学習者主体で学びの記録・振り返りを行えるよう各自のタイミングで端末に残すことや、振り返りの質の向上を目指してきた。本実践は、4年生を対象に3つの「絵に表す活動」において、①端末活用の意識調査を行い、結果の比較や自由記述の分析から児童の意識を探る。②図工の学びを深める振り返りになるよう手立てを講じ、「マイ・ふり返しシート」作成後に①と照らし合わせて、振り返りの記述内容の変化をとらえ考察を行った。

論文内容の紹介

1 | 調査・実践とその結果

(1) 端末活用の意識調査（1回目6月）

題材『言葉から形・色』後、Webアンケート11項目・5件法で回答。「端末での記録・振り返りは楽しい」平均4.34（SD：0.96、以下同様に表記）、「自分でめあてを決めるようになった」4.26（0.83）の平均値が高かった。児童は、端末を肯定的に使っていることが示唆された。平均値が3点台の「次に何をしたいか考えるようになった」3.72（1.11）、「自分がどう学んだかわかるようになった」3.74（1.12）を課題項目とした。

(2) 端末での記録・振り返りの実践

- ①Microsoft Formsでの振り返り：授業の終末時・導入時・授業外でも全員の回答を可視化して知らせ、結果から考えさせる。
- ②Sky株式会社SKYMENU Cloud発表ノート（以下、ノート）での制作過程の記録（写真や動画）・振り返りの蓄積：共有・配布・添削機能があり、図工の特性に合っている。以下、①②での留意点を挙げる。
 - ・児童の判断でいつでも使う。
 - ・白紙、教師配布のノートに関わらず自由に作成する。
 - ・提出物の共有やグループワークの日常化。
 - ・教師のフィードバックの充実。

児童は、自分のタイミングで主体的に取り組めるようになってきた。

(3) 「学びを深める振り返りとは」の授業実践 題材『まぼろしの花』（9月）

学びを深める振り返りについて考える学びの場を設定した。

- ①互いのめあて・振り返りをじっくり読み合う。
- ②チャット形式で活発に意見交換する。
（Sky株式会社SKYMENU Cloud 気づきメモ活用）
- ③各自ノートにまとめて共有し、話し合う。
- ④（教師）児童が②③で導き出した学びを深める振り返りに必要な要素（キーワード）「めあて・友達・道具や材料・色や形・時間・次へ」等を載せたノートの例を配布する。
- ⑤ノート④を更新し「マイ・ふり返しシート」を作成する。

結果、児童は自分の学びに応じて要素を選択し、自分だけの「マイ・ふり返しシート」を作成していた。また、(1)の得点が低い児童を抽出して以前の振り返りと比較すると、要素ごとに詳しく記述できていた。高得点の児童らも同様であったため、学びを深める振り返りに効果的だったと考える。(4)の題材での「マイ・ふり返しシート」の例を図1に示す。

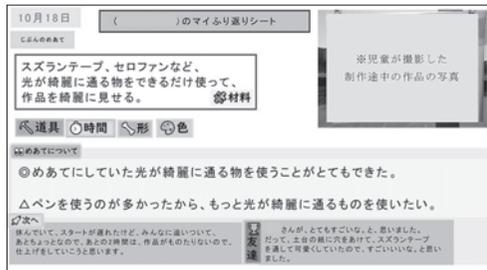


図1 マイ・ふり返しシート（一部）作例

(4) 端末活用を意識調査（2回目10月）

題材『光のさしこむ絵』

(1)と同様の調査を実施。全項目で平均値が4.02以上になった。特に「紙に書くより取り組みやすい」4.58 (1.01)、「グループワークが作品づくりにいかせる」4.46 (1.01)の項目で(1)より平

均値が上昇していた。学びの過程を見聞きすることが日常化し、互いに高め合うといった気持ちの共有も成し得た可能性が示唆された。

(5) 自由記述の分析と結果

(4)で自由記述も入力させ、結果をKH Coderでテキストマイニングし、共起ネットワークで描画すると、四つのサブグラフが出現した。KWICコンコーダンスで分析し「途中も完成も残す」「写真や動画でも振り返る」「めあてと振り返りの関係性」「便利で時間も短縮」とラベリングした。その様子を図2に、記述例を表1に示す。多くの児童が、写真・動画で振り返ることの大切さ、自分のタイミングで残す良さ、めあての大事さ等を自分なりに解釈し取り組んでいたと考えられる。

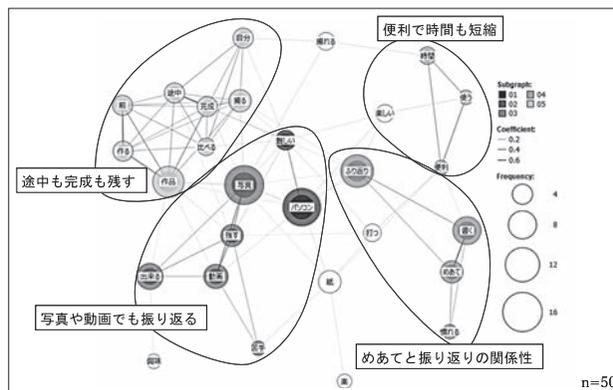


図2 「端末に記録・振り返りを残すことについて」の自由記述のサブグラフ共起ネットワーク

表1 「端末に記録・振り返りを残すことについて」の具体的な自由記述

| ラベリング | 抽出語 | 記述例 |
|--------------|----------|---|
| 途中も完成も残す | 途中・完成 | <ul style="list-style-type: none"> 途中で思ったことを書いていくと完成作品の時に達成感がわく。 途中や完成作品や作る前の写真を残していたら、どう変化したかわかるようになった。 |
| 写真や動画でも振り返る | 写真・動画 | <ul style="list-style-type: none"> 写真や動画で残すことは、とても大切なことがわかった。 みんなの写真をみれるようになって次にかかそうと思うようになった。 パソコンで文字を打つのはまだ難しいけど写真や動画で残せるからいい。 写真や動画つきの振り返りはかっこいいし楽しい。 |
| めあてと振り返りの関係性 | めあて・振り返り | <ul style="list-style-type: none"> めあてを書き続けて作業しやすくなった。 めあてについての振り返りにしたい。 くわしいめあてと振り返りを書く。 振り返りはパソコンがなかったらできない。 パソコンを使うようになって振り返りが楽しいし、めあてを考えるようになった。 振り返りにはめあてとみんなで考えたキーワードを入れて書くことが大事だと思う。 |
| 便利で時間も短縮 | 便利・時間 | <ul style="list-style-type: none"> パソコンでの振り返りは楽しいし便利です。 家でも自分の時間でできるようになった。 (紙では) あんまり振り返りが書けなかったけど、パソコンでやるようになって時間は短くても、くわしく書けるようになった。 |

2 | まとめ

成果

- ①学びを深める振り返りの要素を児童から導き出したことで、自分ごとの振り返りが増えた。
- ②端末を使えばデジタルデータが残り、児童の状況を数値化して分析できる。また、児童自ら端末に残した記録・振り返りは児童目線での学びの見取りとなる。これらは、教師の主観にとらわれない授業改善につながった。
- ③児童は端末の利点を見出し、授業中だけでなく休み時間や家でも主体的に振り返りができた。教師は、振り返りの時間管理がしやすくなった。

課題

ICTを活用した振り返りで、全ての児童が学びを深められるよう、さらなる手立てを講じていく。

児童が、どんな未来であっても、自分の生き方を豊かにプロデュースできる主体性のある人材に育ていけるよう、今後も実践的に研究を続けていきたい。

(尚、論文では詳しい調査結果および振り返りの記述内容の具体的な変化を示して考察した内容を記述した)

【主な引用・参考文献】

- ・久保田智子・森山潤「小学校図画工作科「工作に表す活動」における一人1台端末への製作過程の記録が自己効力感に及ぼす影響」『日本教育工学会 2023年秋季全国大会（第43回大会）論文集』2023 pp.103-104
- ・中山芳一『教師のための「非認知能力」の育て方』明治図書出版 2023 pp.140-141
- ・小林和雄・梶浦真『全ての子どもを深い学びに導く ICTの活用と「振り返り指導」』教育報道出版社 2023 p2

奨励賞

【外国語科】

「即興的な発信力」の向上を目指す小学校外国語科の授業改善

—自分の本当の考えや気持ちを伝え合う言語活動を、中心に据えた単元設計の構想・実践・評価—

山梨県昭和町立常永小学校

す え き た か ひ ろ
末木 貴大

実践の概要

本稿は、中学校・高等学校の英語免許状を持たない小学校学級担任である筆者が、小学校第6学年の外国語科、話すこと[やり取り]を中心領域に据えた単元の学習をどのように構想・実践・評価したのかをまとめた授業実践記録である。小学校外国語科の話すこと[やり取り]を中心目標とした単元の学習において、自分の本当の考えや気持ちを伝え合う言語活動を中心据えたバックワード・デザインによる単元設計を行うことによって、児童の即興的な発信力の向上が期待できるであろう【＝研究仮説】、単元設計を行うに当たっては、5つの手立てを講じることによって、自分の本当の考えや気持ちを伝え合う言語活動を保障する学習を行うことができるであろう【＝手立てに関する仮説】という仮説のもと、授業の構想・実践・評価を行った。1学期末と2学期末に実施したパフォーマンステストにおけるやり取りの量的・質的な比較により、即興的な発信力が向上したことを確認できた。

論文内容の紹介

I | 構想

英語を専門としない学級担任が担当することが少なくない小学校外国語科において、話すこと[やり取り]の学習をどう行っていくか、それをど

う評価していくかという点は実践上の課題である。本稿では、「即興的な発信力」を「その場で関連する質問をしたり質問に答えたりしながら、自分の考えや気持ちを英語で伝え合う力」と定義した。即興的な発信力という点から見えてきた児童に不足している力（課題）は主に3つであった。1つ目は相手からの質問に対してセンテンスで返答する力、2つ目は会話を継続・発展するためのリアクションをする力、3つ目は自分から質問をする力である。即興的な発信力の育成を目指すための手段として、筆者が大切だと考えたのが自分の本当の考えや気持ちを伝え合う言語活動であり、単元設計はバックワード・デザインの考え方に基づいて行った。

II 実践

実践は、小学校第6学年の「NEW HORIZON Elementary 6」（東京書籍）のUnit 3「Let's go to Italy.」で行った。自分の本当の考えや気持ちを伝え合う言語活動を保障するために、次の5つの手立てを講じた。

- ①目的・場面・状況を明確にしたパフォーマンス課題の設定
- ②使用する言語材料に注目した単元配列の工夫
- ③やり取りを具体的に想定したルーブリックの検討
- ④単元を通したスマールトークの積み重ね
- ⑤1人1台端末Chromebookの活用

III 評価

5つの手立てによって、自分の本当の考えや気持ちを伝え合う言語活動を保障する学習を展開できた。1学期末と2学期末に実施したパフォーマンステストにおけるやり取りを比較すると、即興的な発信力に大きな向上の変容を確認できた。自分の本当の考えや気持ちを伝え合う言語

活動を中心に据えた単元設計による学習が、即興的な発信力の向上につながったと考える。

小学校外国語活動及び外国語科では、決められたセリフを覚えてよどみなく話すことを目指す学習が多い印象がある。自分の考えや気持ちをその場で考えながら話すことを目指す学習がもっと重視されてよいと考える。

奨励賞

【総合的な学習の時間】

思いを育む！ 「三原だるまプラン」による 主体的な探究の実現

広島県三原市立三原小学校
たなかりょうこ
田中 涼子

実践の概要

令和3年度から3年間、広島県教育委員会より「探究的な学習の在り方に関する研究推進地域事業」の指定を受け、三原市立第二中学校区で単元開発・授業改善に取り組んだ。校区全体で育成する資質・能力として主体性を設定し、主体性やその他の資質・能力を効果的に育成する手法として「三原だるまプラン～ちょっと好きからのもっと好き～」を構築した。この実践を通して主体的な探究を実現し、児童の自己評価や記述、行動から資質・能力の成長を見取ることができた。

論文内容の紹介

1 三原だるまプラン

(1) 構築の着想

事業開始時の実態や参考文献で得られた知見から、次の2点を中心に取組の基盤を整えた。1点目は、児童の主体性を引き出すテーマと単元構成である。2点目は、自分自身の成長を実感できる評価である。

(2) 基本の単元構成

先述の2点を踏まえて構築したのが本プランである。三原の伝統工芸品「三原だるま」の形をモチーフに、文字どおりだるま型の単元構成にした。

まずは仮の探究課題を設定して探究を始め、探究テーマへの「ちょっと好き」を目指す。学習活動の中で心を揺さぶられる経験をし、真の探究課題へと更新する中で「もっと好き」になる。終盤に向けて、資質・能力の育成を促進すると同時に、探究テーマへの思いも育む学習プランである。

(3) 主体的な探究を実現するポイント

1点目は、児童と教師がともに考えたルーブリック評価(図1の④)である。児童と教師で考えを出し合い、資質・能力のルーブリックを作成することで、目標の具体化、成長の可視化を目指した。

2点目は、ショックから思いを引き出す課題の

更新(図1の⑥⑦)である。3年間の実践の中で、3種類のショックがあった。未知の事実と出合う「どっきりタイプ」、予想と現実のずれに気づく「びっくりタイプ」、残念なことが起きる「がっかりタイプ」である。また、ショックの回数や時期によって四つの型があることも分かった。表1のとおりである。

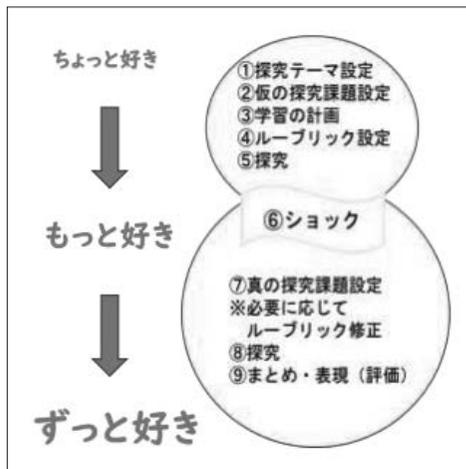


図1 「三原だるまプラン」の単元構成

2 授業実践

(1) 授業の概要

本校の前に三原城跡(天主台跡)がある。どんな天守が建っていたのか興味をもった第5学



写真 三原城跡
出典：三原市HP

表1 「三原だるまプラン」の型と特徴

| | ショック1発型 | ショック多発型 | ショックいきなり型 | ショックいきなり多発型 |
|----|------------------------------------|----------------------------|-------------------------|---------------------------------|
| 種類 | | | | |
| 特徴 | 1回のショック(気付き)で、仮の探究課題から真の探究課題へ更新する。 | 複数回のショックで、徐々に真の探究課題へと移行する。 | 単元冒頭のショックで、真の探究課題を設定する。 | 単元冒頭のショックと複数回のショックで、真の探究課題を深める。 |

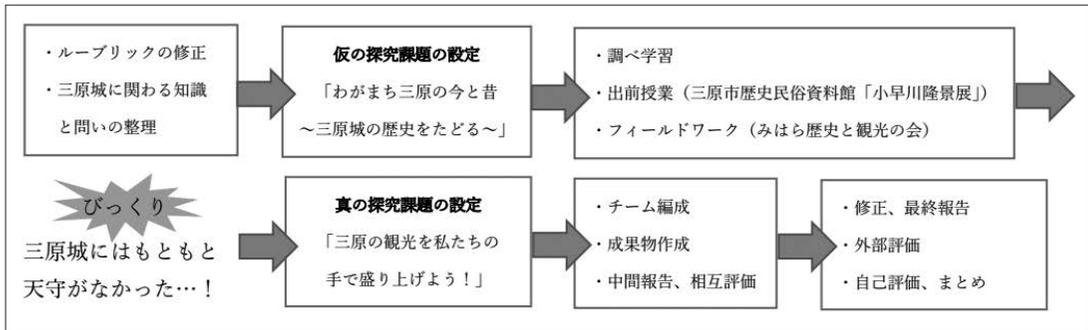


図2 三原城探究の大きな流れ

年児童の意見を取り入れて単元を構成し、実践した。

(2) 授業の実践

授業の流れは図2のとおりである。天守はもとも存在しないと知り、児童は驚いていた。しかし、海に浮かぶように見えたことから「浮城」と呼ばれ立派な城だったこと、現在も地域の方に愛されていることも分かった。この経験は、児童の価値観を揺さぶるショックとなり、真の探究課題への原動力となった。

3 | 成果と課題

(1) 成果

資質・能力の成長や探究の実現を見取る自己評価が向上した。特に、探究の実現に関する項目は、79.4%から87.0%に大きく伸びた。また、まとめでは90.7%の児童がショックをきっかけに頑張ったことや挑戦したことを記述しており、本プランに主体的な探究を促す一定の効果があることが分かった。

(2) 課題

多様な評価方法を取り入れたが、評価の時期に改善の余地がある。また、個に応じた指導に不十分な面があった。本プランのよさを生かせるよう、計画的・組織的な指導と評価の在り方を今後検討していく。

【主要参考文献】

- ・藤井千春『社会科教育全書33「問題解決学習」のストラテジー』明治図書 1996
- ・藤原さと『「探究」する学びをつくる 社会とつながるプロジェクト型学習』平凡社 2020
- ・田村学『学習評価』東洋館出版社 2021

奨励賞

【国語科】

入門期における文学的文章「精査・解釈」の学習環境デザイン

—オノマトペを介した

「表現と理解の相互循環」を核として—

熊本大学教育学部附属小学校

みぞかみ たかみち
溝上 剛道

実践の概要

本研究では、文学的文章「精査・解釈」の学習において、「活動」「空間」「共同体」の視点から実践化を図った学習環境デザインについて、その有効性を検討した。

論文内容の紹介

1 問題意識

「創造」の源とされる「想像」は、文学的文章「精査・解釈」の指導事項として示されているが、今井(2023)はその難しさを指摘した上で、オノマトペが学習の足場になると述べている。そこで、経験と結び付けながら人物の行動を具体的に想像する上で有効な学習環境について、オノマトペを介した学びの在り方を検討した。

2 実践の概要

<単元名>

オノマトペげきじょう～どんなようすかな～

<学習材>

「おおきなかぶ」(福音館書店)

「だるまさんが

「こねてのばして」(以上ブロンズ新社)

3 入門期における文学的文章「精査・解釈」の学習環境デザイン

(1) 「活動」のデザイン

場面や行動の様子を表すオノマトペを声に出しながら演じる活動にすることで、人物・動作を表す言葉と身体感覚、経験等を結び付けながら、イメージの具体化を促した。

(2) 「空間」のデザイン

「フレキシブルな教室空間」「思考素材の提供と支援」「思考過程の可視化と共有」の3つの視点に基づき、「見立てること」を大切にしながら学習空間を子どもと共につくっていった。

(3) 「共同体」のデザイン

第1次では仮の目標を設定し、それを更新していくことを大切にした。また、グループでの即興劇の場を設けて全員参加を保障した上で、オリジナル絵本を作る活動に発展させ、成果物が「共同体のライブラリー」になるようにした。

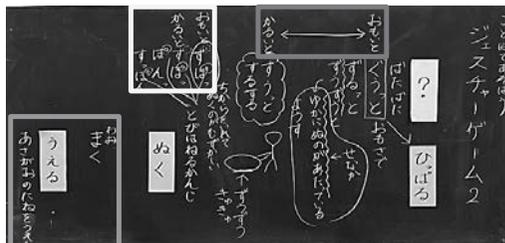
4 子どもの学びの実際

<第1次>「だるまさんが」「こねてのばして」でジェスチャーゲームをたのしむ…2時間



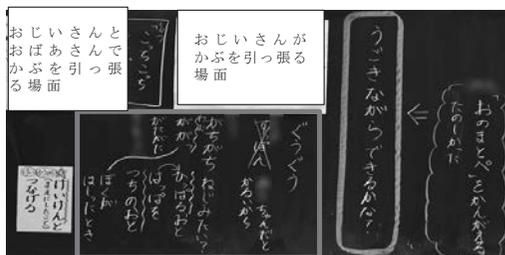
「コネコネ」「ギュッキュッ」等を基に「ようすうごきのことば」という学習用語を共有

<第2次>「おおきなかぶ」の読み聞かせを聞き、試しの活動をたのしむ…2時間



「ひびる」等でジェスチャーゲームをしながら、行動の様子を表すオノマトペを共有

<第3次> オノマトペ劇をたのしむ…2時間



「ぐうぐう(おじいさんが引張る音)」「ががっ(踏ん張る音)」等の考えが表出

〈第4次〉オノマトベ劇をしながら、「おおきなかぶ」オリジナル絵本を作る…2時間

| A班 (会話文が多い傾向) | | B班 (オノマトベが多い傾向) | |
|---------------|-------|-----------------|----------|
| オノマトベ | 会話文 | オノマトベ | 会話文 |
| 2 ぎぎぎ | 9 いけー | 13 ぐきぐき | 11 おもいな |
| | | 14 ぶぎぶぎ | 12 てつだって |
| | | 15 がきがき | 13 おばあさん |
| | | 16 ぶくぶく | ともってす |
| | | 17 ぎゅう | こしかるい |

オリジナル絵本の記述内容 (一部)

5 | 考察

同じ「ひっぱる」という動作でも、子どもたちから表出したオノマトベは、場面によって濁音、促音、長音等を組み合わせた様々な形が見られた。これは、ジェスチャーゲームや即興劇が足場となり、動作主、動作対象、場面の変化による行動の様子の違いを捉えたことの表れと考えられる。

6 | 結論

発話・行動観察、事後アンケート、成果物の分析から、「オノマトベを即興劇で効果音のように用いる活動デザイン」「教室を物語中の何かに見立てる誘いとフレキシブルな教室空間」「活動の中で芽生えてきた思いを基にした目標の共有・更新」の有効性が明らかになった。

【主な参考文献】

- ・今井むつみ・秋田喜美『言語の本質 ことばはどう生まれ、進化したか』中公新書 2023
- ・内田伸子『想像力 生きる力の源をさぐる』春秋社 2023
- ・美馬のゆり・山内祐平『「未来の学び」をデザインする 空間・活動・共同体』東京大学出版会 2005
- ・渡辺貴裕・藤原由香里『なってみる学び 演劇的手法で変わる授業と学校』時事通信社 2020