

## 特別記念賞

【図画工作科】

# 児童と創る振り返りの手引き 「めざせ! 振り返りの最上級者」活用

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）をどう使うか児童に委ねている。児童は、制作過程の記録や振り返りを自分のタイミングで端末に残している。本研究では、①4、5年生が導き出した「学びを深める振り返りに必要な項目」ごとに一覧表記した振り返りの手引き「めざせ! 振り返りの最上級者」の作成、②6年生による振り返るレベルについての提案、③結果を3～5年生に知らせ振り返りの中身について学び取る、の3実践を行った。学び合いを共有したからこそその相乗効果が見られた。

## 論文内容の紹介

### 1 | 研究の背景

#### (1) 各自のタイミングで端末に残す記録・振り返り

筆者は、主体性を高め、創造性を発揮できるような振り返りを実践的に研究している。見通しをもち粘り強く、学びを調整しながら内省し、次に活かせるよう目指している。制作に没頭することは図工の醍醐味であるが、メタ認知を働かせ、学び方や気づきを言語化して残すことも大切である。同時に、学びの過程を写真や動画で記録すれば図工ならではの振り返りとなる。令和3年度

から、児童は楽しく意欲的に振り返りに取り組んでいる。記録や思いを残したい個々のタイミングこそ、造形的な見方・考え方が働く時と考える。クラウド下では全員の振り返りを瞬時に共有でき、制作への気持ちの共有も日常化した。端末に残す意識と自己効力感との関連を調査<sup>[1]</sup>したところ、創造的な自己効力感因子のうち「グループワークが作品作りに生かせる」などの項目と中程度の相関があることも示唆された。また、児童目線での記録・振り返りは、指導と評価の一体化にもつながった。

#### (2) 児童から導き出した「図工の学びを深める振り返り」に必要なキーワードで「マイふり」

一方、振り返る内容を向上させる余地があった。昨年は、4、5年生に「学びを深める振り返りとは?」と問いかけ、チャットや対話からキーワード（以下、項目）を導き出させた。SKYMENU Cloud<sup>®</sup>の発表ノートに項目を載せ、「マイ・ふり振り返りシート」（以下、「マイふり」）を考案した。児童が導き出した項目を使うことに価値があり、振り返る観点も明確になった。関心・意欲があるのに具体的な記述が難しかった児童にも振り返りの質の向上<sup>[2]</sup>が見られた。以後、自己評価や学習状況（Learning Progressマーク）を載せるなどの工夫をし深化させている。

## 2 | 実践の概要

### (1) 手引き「めざせ! ふり返りの最上級者」の作成

対象者：5年生(現6年生) 52名

実施時期：令和5年10～11月

授業の終末時15分×3回 計45分間

「マイふり」で振り返る質が向上したことをチャンスと捉え、「どんな内容なら振り返りが深まるか」と問いかけた。SKYMENU Cloud®の気づきメモを使い、互いの振り返りについてチャットや対話を通して導き出させた(図1)。しかし、「たくさん書いていけば良い」という感想もあり、振り返るレベルに気づけるよう「めざせ! ふり返りの最上級者」(以下、手引き)を作成することにした。

完成した手引きをA3の紙に印刷すると、5年

生は各項目別に比較して使えるよう折りたたみ(図2)各机に入れてくれた。端末にも配布しておいた。振り返りのレベルは、筆者が先行研究や文献を参考に、本校の図工用にゼロ級～最上級まで設定<sup>[3]</sup>し、各項目別・レベルごとの記述例も載せた(図3)。しかし、児童にレベル設定の根拠は伝えず、どう使うかも委ね、「マイふり」の変容を見守った。

### (2) 「振り返るレベルの差はなんだろう?」を問う

対象者：6年生(53名)

実施時期：令和6年9～10月

授業の終末時15分×2回 計30分間

満を持して「振り返りのレベルってなんだろうか」と問いかけ、学び合う結果を3～5年生に伝えることも知らせた。ここでも教師の考えを

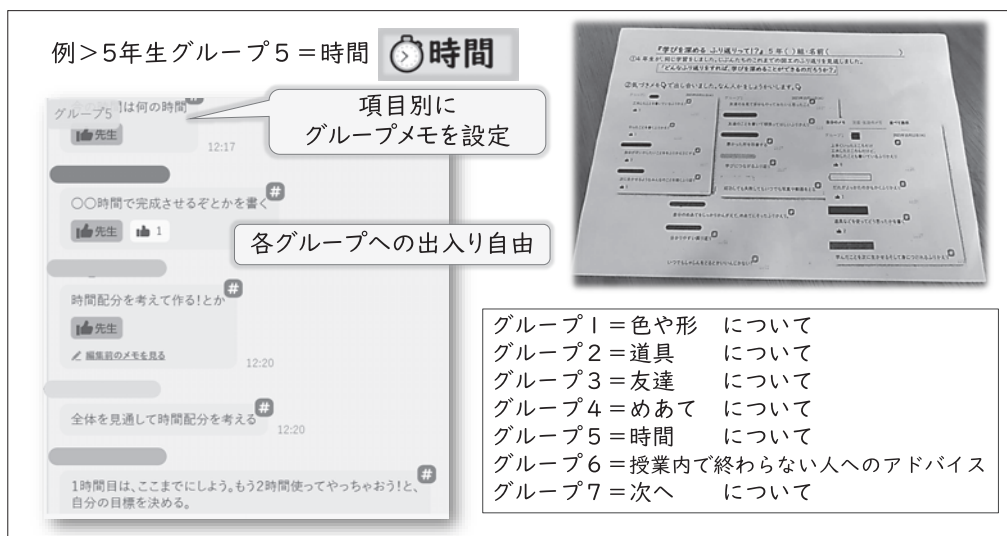


図1 振り返る中身について項目別にチャットで導き出す例

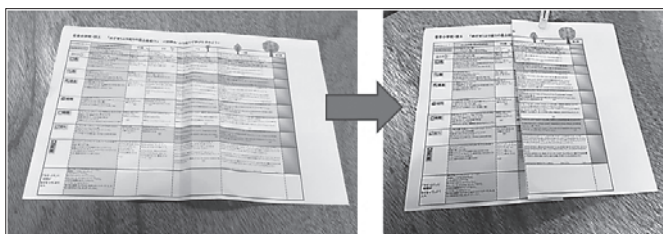


図2 折りたたんで、項目別、レベルごとに比較できる



図3 本校図工用に振り返るレベルなどを載せた手引き

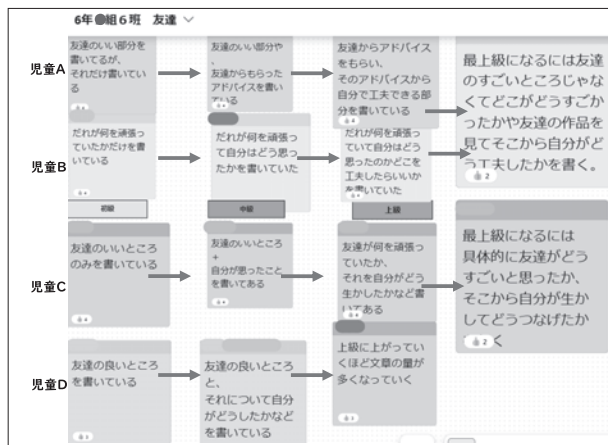


図4 項目「友達」についてのグループワークの結果

一方的に示すと自分事にならないと考えた。しかし、振り返るレベルの解釈は、3年半振り返りに挑んできた6年生でも難問である。そこで、Microsoft Whiteboardを使用しグループで考えを導き出させた。デジタル付箋なら気軽に書き直せ、考えを見合いながら進められる。活発な対話も生まれた。結果、協働的に学び合い、議論を深めた様子が示唆された(本稿では、1例のみ掲載・図4)。Microsoft Forms(以下、Forms)で学びを問うと、「自分らしさについて振り返っていれば、中級以上だと思う」という気づきが数多く残っていた。

(3) 6年生が導き出した結果を共有して考える  
対象者：3年生(50名)、4年生(51名)、5年生(47名)

実施時期：令和6年10月

授業の終末時15分間×2回 計30分間

児童は、先輩が学び合った結果を興味深く熱心に読み取っていった(本稿では各学年の目標は割愛)。筆者は「これまでの自分の振り返りは、どのレベルだったのだろうか」と問いかけ、「マイふり」を見返す時間をとった。フィードバックをより丁寧に繰り返した。実践前の調査、質問A「振り返るレベルを意識して振り返りを行っていたか」、質

問B「手引きを参照することはあったか」について、実践後と比較した(表1)。全学年で平均値が上昇した。3年生には、自分のタイミングで記録を残すことの大切さを改めて考えさせた。「上級を目指す」意識で挑戦している4年生には、中身をさらに向上させるポイントについて事例を共有し伝えた。「自分らしさ」を記述する児童が増えた5年生には、その根拠を友達の記録・振り返りから見いだせるよう話し合いの場をもった。児童全体の振り返りへの意欲が一層高まり、渾身の「マイふり」が数多く増えた(本稿では事例画像を省略する)。

表1 調査項目A、Bについての平均値、標準偏差、95%信頼区間

		6月			10月		
		平均	SD	95%CI	平均	SD	95%CI
3年	A	3.80	1.00	3.52-4.07	4.32	0.86	4.08-4.55
	B	3.94	0.76	3.72-4.15	4.60	0.57	4.44-4.75
<i>n</i> =50							
4年	A	3.59	1.07	3.29-3.88	4.12	0.86	3.88-4.35
	B	3.49	1.07	3.19-3.78	4.04	1.01	3.76-4.31
<i>n</i> =51							
5年	A	4.02	0.90	3.75-4.28	4.63	0.48	4.48-4.77
	B	4.09	0.93	3.81-4.36	4.24	0.76	4.01-4.46
<i>n</i> =47							
6年	A	4.13	0.67	3.94-4.31			
	B	4.20	0.80	3.98-4.41			
<i>n</i> =53							

### 3 考察

#### (1) 4・5年生の自由記述からの考察

「6年生が教えてくれた振り返りのレベルの違いからどんなことがわかったか」についてFormsでの自由記述を行った。なお本稿では、両学年の比較論術は割愛し、5年生の考察のみ記載する。KH Coderでテキストマイニングを行うと、総抽出語2597のうち分析対象語数は407だった。本稿では、対象語の出現回数および文書数平均値、分布プロットの語句および文書数の最小出現数、文の集計単位は省略する。共起ネットワークの描画後、6つのサブグラフを出力(図5)し、KWICから解釈した。その結果、「自分らしさを表す」、「色や形などの表し方」、「言葉の違いや詳しさ」、「振り返る態度」、「相手への伝え方」、「良さについて」と解釈された。抽出した語句の文章例を表2に示す。これらから、中級以上の振り返りには、色や形、表現方法などにどんな自分らしさがあったのかが記述してあると解釈してい

いからどんなことがわかったか」についてFormsでの自由記述を行った。なお本稿では、両学年の比較論術は割愛し、5年生の考察のみ記載する。KH Coderでテキストマイニングを行うと、総抽出語2597のうち分析対象語数は407だった。本稿では、対象語の出現回数および文書数平均値、分布プロットの語句および文書数の最小出現数、文の集計単位は省略する。共起ネットワークの描画後、6つのサブグラフを出力(図5)し、KWICから解釈した。その結果、「自分らしさを表す」、「色や形などの表し方」、「言葉の違いや詳しさ」、「振り返る態度」、「相手への伝え方」、「良さについて」と解釈された。抽出した語句の文章例を表2に示す。これらから、中級以上の振り返りには、色や形、表現方法などにどんな自分らしさがあったのかが記述してあると解釈してい

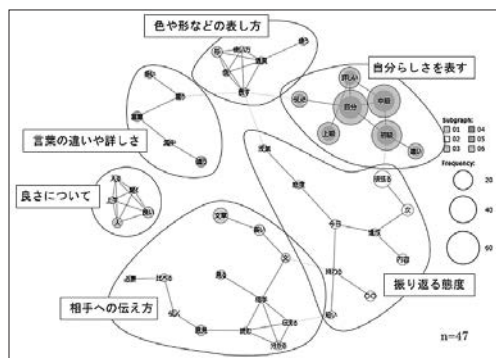


図5 自由記述についてのサブグラフ共起ネットワーク

表2 「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	文章例
自分らしさを表す	自分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中級の人は自分の思いや自分らしさを書いている。</li> <li>・中級は自分らしさや、どんなところがなぜ自分らしいのか、色や形、表し方、道具の使い方をふり返っている。</li> <li>・友達のいいところから、自分らしさに気づくのでそれを書く。</li> </ul>
色や形などの表し方	表し方	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中級は自分らしさや、どんなところがなぜ自分らしいのか、色や形、表し方をふり返って書いている。</li> <li>・道具をどんなふうにもう自分らしく使って表したか、表し方を詳しくふり返っている。</li> </ul>
言葉の違いや詳しさ	言葉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・上級になるには1つ1つのことを具体的に色々な言葉を使って書いてあるから文章が長くなり、内容のある文章が書けるのだと思います。</li> <li>・初級と中級の違いは、自分のことや自分なりといった言葉を書いて自分なりに〇〇を頑張りましたとか、〇〇を工夫しましたとか、その時の自分はどうか頑張ったとかを(中級は)言葉で詳しく書いている。</li> </ul>
振り返る態度	態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ふり返りの文の長さじゃなくて、ふり返りの態度や自分の目当てに対して振り返っていると思います。</li> <li>・最上級になるためには、授業の態度も関係している。</li> </ul>
相手への伝え方	相手	<ul style="list-style-type: none"> <li>・上級者になるためには、一つ一つの内容を詳しく、そして相手が読みやすくなるようにしたり、伝えたいことが分かるようにしたりと思いました。</li> <li>・初級は中級よりも文章は短いので相手に伝えたいことがそんなに分からない。</li> </ul>
良さについて	良さ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中級は〇〇さんの〇〇が良かったと、その人の良さを書いてることだと思いました。</li> <li>・友達をほめて、そのあとに自分の良さも書いている。自分も友達も両方のいいところをふり返っている。</li> </ul>

たことが示唆された。振り返る態度や互いの良さを認め合うこと、次の行動に活かすことが大事であるという記述も多くあった。6年生の結果から、なぜ振り返りが大事なのか改めて学び取ったようだった。

## (2) 6年生の自由記述からの考察

Formsで「ふり返るレベルの学び合いを通して、これからどんなふり返りが大事なのか改めて考えてみよう」と問いかけた。レベルの差や、振り返る大事さについて記述した文章を抽出し、注目すべき言葉を太字で表記した(表3)。その結果、振り返りへの考えをより深めた様子が見取れた。これまで様々な学びを積み重ねてきた6年生が紡ぎ出した言葉は全てが尊い。特に「ただの感想では、毎時間どんな風につくってきたのか達成感が残せない。どんなところが自分らしいのかをみつけるのが図工だと思うから振り返りをするのが大事」、「これまででは、振り返りが大事だとわかってきたけど中級以上を目指すことが大事だと思った。その理由は、芸術は自分らしさで勝負するからで、それがわからないとだめだから」という意義深い気づきに児童の成長を感じる。より

高いレベルの振り返りを目指すことへの決意とも感じられた。

## 4 | まとめ

### (1) 成果

本実践のデータ・自由記述の結果だけでなく、毎時間の学び方にも、制作過程や作品に対する深い思いを抱きながら、自分らしさに挑もうとする姿や振り返りが顕著に見られるようになった。

### (2) 課題

振り返りのレベル設定を児童の手によって更新する。誰ひとり取り残すことがないように、ICTをフル活用し挑戦を続ける。言うまでもなく筆者はこれからも伴走者に徹する。児童同士の学び合いの中から探究するからこそ互いの成長があり、図工の学びを深める鍵となる。一方児童は、図工での「つくる時間」を一番楽しみにしている。振り返りがより短くかつ充実する準備を工夫する。

図工・美術では、制作過程の途上で様々な困難に出合う。その度に、記録写真を見返したり、振り返った言葉から意味や価値づけをしたりする

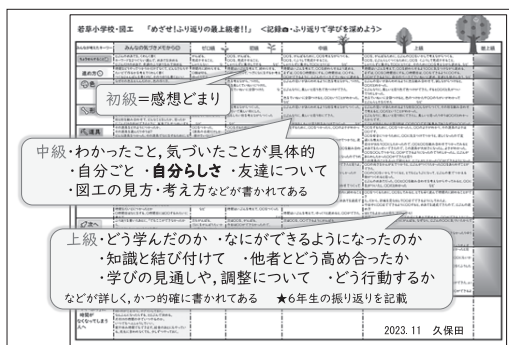
表3 「これからのふり返りに大事なこと」についての自由記述(抜粋)

自分の努力と意見を、 <b>自分目線</b> で述べる。先生や友達に自分の考えを伝えることが大事。(計2名)
自分の頑張ったこと、自分が考えたことなどを記録できて、 <b>前の自分</b> がどんなことをしようとしていたかわかるようにする。振り返りをする <b>ことで次に</b> することがわかる、次の学習につながる、 <b>高いレベル</b> で振り返ってそれをいかす。「次に活かす」関連計18名)
自分の考えをまとめたり、みんなの考えを読んだりして、 <b>考えを深めていく</b> ために大切。
みんながどこまで進んでいて、いいところや悩んでいるところなどを <b>全員が知れる</b> ようにする。
<b>今日の自分の成長を自分らしく</b> 記録する。その日したことが残せるからいいと思っている。(計2名)
みんなのを見て私とちがう意見や感想をきいて <b>友達</b> の感想と <b>私の感想</b> は違うんだなと思ひ…(以下略)。
振り返りが大事な理由はやはり、自分が頑張ったところや工夫したところを振り返る、先生にみてもらうことだと思います。それにホワイトボードを見て、 <b>自分には思いつかなかったアイデア</b> がたくさんあって、その人の数だけ <b>アイデアが出る</b> んだなと思った。
振り返りが大切な理由は、大きく分けて二つあると思います。1つ目は <b>みんなの文章力や語彙力</b> をつけて具体的に言葉で自分らしく表現できるようになるためです。2つ目は…(以下略)。
今日の悪かったところや、よかったところなどが振り返れて、その次の時間に悪かったことを直すことができるので振り返りが大事です。これからは、 <b>レベルをいしぎして振り返り</b> ます。「レベルを意識する」関連計7名)
振り返りをする <b>ことで、その時間をどのようにいつ使ったか</b> を記録することができ、それを使って <b>次回図工でどうするか</b> などを考えられる。振り返りを生かして <b>どう行動するか</b> を考える。「時間配分」、「どう行動するか」に関する内容、計4名)
ただの感想では、毎時間どんな風につくってきたのか達成感が残せない。どんなところが自分らしいのかをみつけるのが図工だと思うから <b>振り返りをするのが大事</b> 。中級以上の振り返りは、自分らしいところを書こうとしていることに気づいていた。自分らしいところがなにかわからないことが多いから、振り返りで考えられてよいと思う。これまででは、振り返りが大事だとわかってきたけど、 <b>中級以上を目指す</b> ことが大事だと思った。その理由は、 <b>芸術は自分らしさで勝負する</b> からで、それがわからないとだめだから。「自分らしさ」「達成感」等 関連 計8名)

ことで、自己効力を発揮させ、自分らしさを追求し続けられるだろう。図工で身に付けた「振り返り力」で日々の生活を大切に、自己評価や軌道修正をしながら、予測不可能な未来をたくましく切り開いていける人になってほしいと強く願っている。

【参考文献・注】

- [1]久保田智子・森山潤 (2024) 「小学校図画工作科『工作に表す活動』において児童が自らのタイミングで一人1台端末に残す製作過程の記録・振り返りが自己効力感に及ぼす影響」、日本教育情報学会、教育情報研究、第40巻 第1号、pp.15-26
- [2]久保田智子 『自ら端末に残す記録・振り返り「マイ・ふり返りシート」作成を通して』、第39回東書教育賞入賞論文 小・中学校 (奨励賞)、pp.47-49
- [3]本校の図工用に設定した振り返りのレベル↓



(「SKYMENU Cloud®」はSky株式会社の登録商標)

奨励賞

【生活科】

生活科実践における「児童と飼育動物が共に生活する場」の可能性

新潟県上越市立有田小学校

たなか こうじん  
田中 行人

実践の概要

小学校生活科において、「児童と飼育動物の継続的な関わり」について課題がある。また、そのような課題を解決できず、教師の一方的な児童への指導により、児童の飼育動物への愛着が形成されづらい実態が全国的に散見されている。本研究では、近年の社会情勢から注目されている概念である「コモン(common)」に着目し、「児童と飼育動物が共に生活する場」を中核にした生活科実践を行い、「児童と飼育動物が共に生活する場」が作り変わっていく過程で、児童の飼育動物への愛着の形成にどのように影響するかを検証、考察し、3つの成果を明らかにした。

論文内容の紹介

1 研究の目的

近年、戦争やインフレ、気候変動など、様々な困難が折り重なって、一筋縄では何も解決できない危機の時代にあって注目されている概念の1つに「コモン (common)」がある。筆者は、この「コモン」という概念が、現代社会や未来を担う子どもの育成において重要であると考えている。

本研究では、「コモン」の概念を視点に、小学校生活科「動物飼育」における「児童と飼育