

研究主題

主体的に関わり合い、自分の思いを表現する児童の育成  
～遊び方の説明とICT機器の活用を通して～



八街市立八街東小学校

## 1 研究主題

主体的に関わり合い、自分の思いを表現する児童の育成  
～遊び方の説明とICT機器の活用を通して～

## 2 主題設定の理由

### (1) 学習指導要領から

小学校国語科の学習指導要領における「話すこと・聞くこと」の指導事項には、次の内容が挙げられている。

- イ 相手に伝わるように、行動したことや経験したことに基づいて、話す事柄の順序を考えること。
- ウ 伝えたい事柄や相手に応じて、声の大きさや速さなどを工夫すること。
- エ 話し手が知らせたいことや自分が聞きたいことを落とさないように集中して聞き、話の内容を捉えて感想をもつこと。

子どもたちは遊ぶことが大好きである。休み時間には多くの児童が、外遊びや、トランプなどのボードゲームで遊んでいる姿が見られる。その姿はまさしく、「主体的」そのものである。子どもたちが新たな遊びや目新しいボードゲームで遊ぶ際は、そのやり方や勝ち方を説明することを通じて、順序立てて説明する力や、相手に伝わるように話す力を自然に鍛えることができるだろう。遊びやゲームの中では、対話や協力を自然と促す場面が多く、子どもたちが楽しみながら対話的・協働的に学んでいく姿勢を身に付けられる。また、説明を聞く場面では、子どもたちが集中して聞く態度を育むとともに、説明を正確に理解し、自分なりの考えをもつ場が自然とでき、「話し手が知らせたいことや自分が聞きたいことを落とさないように集中して聞き、話の内容を捉えて感想をもつこと」へとつながる。

学習と遊びのボーダーをフラットにしつつ、楽しさを感じながら学び、進んで対話をしたり順序立てて考えたりする力を育む。学習が遊びにリンクするような活動を設定することで、豊かな表現力とコミュニケーション能力を身につけられるのではないかと考え、今回の主題とした。

### (2) 学校教育目標から

八街市立八街東小学校学校教育目標

思いやりがあり 自ら考え行動できる 心身ともにたくましい児童の育成

#### 【目指す児童像】

- 自他を大切にし、共に生きる心をもった子
- 自分の考えをもち、学び合い、高め合う子
- めあてをもち、あきらめず取り組める子

本校の学校教育目標は『思いやりがあり、自ら考え行動できる、心身ともにたくましい児童の育成』である。「思いやりがあり」とは、自他の考えを尊重し、共に学ぼうとしたり、向上しようとする心である。「自ら考え行動できる」とは、自分の考えをもち、学び合い、高め合おうとする姿勢である。「心身ともにたくましい」とは、困難だと感じる課題に対しても、めあてをもち、粘り強く取り組もうとする態度である。この学校教育目標を達成するため、授業改善の視点を常にもち、

学力の向上を目指している。

### (3) 児童の実態から

令和4年度の千葉県標準学力調査の結果から、知識・技能の数値と思考・判断・表現の数値の差が顕著であった。知識・技能においては、各教科においてドリル学習や基礎的内容のプリントなどを繰り返して取り組むことを行った。また、映像教材やデジタル教科書などを利用することや、理科の実験や社会科見学などによる実体験を伴う学習によって、知識技能の定着に一定の成果が見られた。一方、思考・判断・表現では、問題で問われている意味を理解することができなかつたり、グラフや表が表している内容を正しく読み取ることができていなかつたりすることが分かった。さらに自分の考えを短文で説明できないことも課題であると分かった。

また、令和6年度の5月に2年生を対象に行ったアンケートでは、以下のような結果になった。

調査日 令和6年 5月

対 象 2年生 (男子20人 女子14人 合計34人)

	はい できる	どちらかといえばはい どちらかといえばできる	どちらかといえばいい どちらかといえばできない	いいえ できない
1 国語の学習は好きですか	10人 (29%)	7人 (20%)	14人 (41%)	3人 (10%)
2 自分の考えを話すことは好きですか	9人 (26%)	10人 (29%)	8人 (23%)	7人 (20%)
3 自分の考えを話すことはできますか	8人 (23%)	7人 (20%)	12人 (35%)	7人 (20%)
4 自分の考えを話すときに、難しいと思うことは何ですか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・わかりやすく説明するのが難しい。</li> <li>・言葉や理由が思い浮かばない。</li> <li>・緊張してしまう。</li> <li>・詳しく説明できない。</li> <li>・自信がない。</li> </ul>			
	はい できる	どちらかといえばはい どちらかといえばできる	どちらかといえばいい どちらかといえばできない	いいえ できない
5 chromebookを、自分や先生が使ったことで、学習に役立ちましたか	19 (56%)	10人 (29%)	4人 (11%)	1人 (3%)
6 遊びのルール説明をするときに、大事なことは何ですか	<ul style="list-style-type: none"> <li>・話をよく聞く</li> <li>・声を大きくする</li> <li>・けんかをしない</li> <li>・わかりやすく説明する</li> <li>・ルールを守る</li> <li>・仲良くする</li> </ul>			

「国語の学習は好きですか」の質問で、「好き」または「どちらかというが好き」という肯定的な回答が49%となっており、同アンケート中「国語の授業で苦手だと感じることは何ですか」という質問には、59%の児童が「自分の考えを話すことが苦手だ」と回答していた。このことから、半数程度の児童は国語に苦手意識をもっていることがわかった。

学習以外の面では、同時期に行ったアンケートにおいて、80%以上の児童が遊ぶことが好きと回

答している。しかしルールの説明をする際に大切なことについては、一番多い回答が「話をよく聞く」であり、説明に関して受け身であることが伺えた。また、順序よく説明することなど具体的な説明の方法について回答した児童はいなかった。加えて、低学年生活アンケートにおいては、友達とのトラブルで困っている旨を挙げる児童が20%いた。しかし、具体的にどういったトラブルがあったかを該当児童に聞くと、「わからない」との答えが多かった。児童同士の適切なコミュニケーション能力の不足を感じる結果となった。

上記の結果を踏まえ、自分の考えをもつこととそれを相手に適切に表現すること、主体的に関わり合うことと自分の思いを表現することを課題とし、それぞれの技能を向上させ学校生活をより豊かで実りあるものにしてほしいと願い、本主題を設定した。

### 3 研究仮説

#### 仮説1

遊びを行う際に、やり方の説明を児童が行うようにすれば、自分の思いを表現する力が高まるだろう。

生活科でのおもちゃ遊び、こまやおはじきなどの昔遊び、休み時間中の外遊びなど、児童は様々な遊びを日常的に楽しんでいる。中には、遊び方がわからないものも少なからずある。そんな遊びを楽しむためには、「説明」が必要不可欠である。遊びを楽しむために、説明の仕方を国語科を中心として学習・実践していき、高まった技能を生かして様々な遊びを楽しむことで、自分の思いを表現する力が高まるとともに、「自分の言葉で伝えられるようになった」という成長を実感できるのではないかと考える。

#### <手立て>

- ・ 休み時間等に遊ぶ際は、児童がその遊びの説明を行う機会を意図的に設ける。
- ・ 説明をする際は「はじめに」「つぎに」「最後に」や、「理由は」などの言葉を用い、わかりやすく説明することを日常化する。
- ・ ICT機器の録音・録画の機能を使い、自分の説明を振り返る。
- ・ 国語科を中心として、自身の考えの説明を2文節以上で表現させる。

#### 仮説2

少人数グループを形成して活動したり、ICT機器を用いて自他の活動を振り返る機会を設けたりすれば、自分の思いを表現する力が高まるだろう。

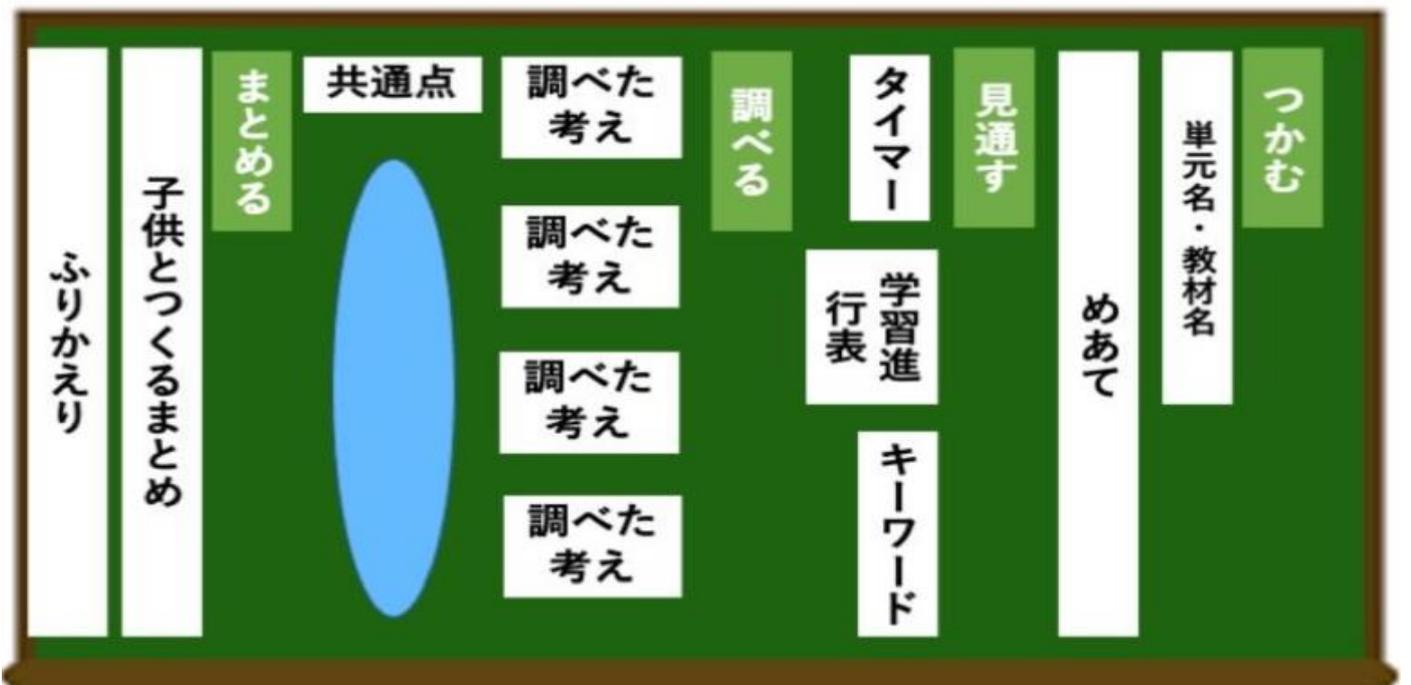
少人数グループにて互いの意見をすぐに交流できる環境を整え、日常的に話したり聞いたりする技能の向上を図る。また、少人数での活動を多くすることで、話すことへのハードルを下げることも視野に入れている。友達の良い意見や活動を見て、称賛したり真似したりすることで、自然と関わり合い、自分の思いを表現する力も向上していくのではないだろうか。

#### <手立て>

- ・ 考えの共有や交流の場の工夫
- ・ 自力解決の方法の提示
- ・ ICT機器の文字入力を、音声入力や手書き入力にすることで、児童のICT機器活用の難易度を下げ、扱いやすくする。

	学習過程	学習活動	教師の役割
つかむ	1 課題をつかむ	これまでの学習を振り返る	本時の学習の意欲を高めるために、前時までの学習のつながりを意識させる
	2 めあてを立てる	学習計画、振り返りから学習活動を想定し、めあてを立てる	本時のゴールをイメージさせる（意欲喚起、モデルの掲示）
見通す	3 見通しをもつ	音読をする、サイドラインを引くなど学習の手順を解決する	学習進行表の掲示
調べる	4 自力解決をする	自分の考えをもつ	ヒントカードの準備
	5 深める	ペア・グループで共通点や相違点を探す	問い返したり、比較・分類・関係づけたりする
まとめる	6 まとめる	考えを整理し、本時の学習内容をまとめる	同じ考えをまとめたり、つなげたりしてまとめを作る
いかす	7 次時の確認	学習計画を音読し、次の学習を確認する	学習全体のゴールイメージをもたせる
	8 ふりかえり	分かったことや、できたこと、次の学習で活かしたいことについて考える	時間・行数・条件を指定する

< 国語の基本的な板書 >



- (1) 研究の実際 研究は第2学年の1学級で実践した。年間を通して、計2回授業実践を行った。  
 ※前期は主に学習形態やルールの確立、教室の環境づくりに注力し、後期から授業実践を行った。  
 第1回校内授業研 単元名「クラスのお楽しみ会をひらこう」(9月実施)  
 第2回校内授業研 単元名「おはじきのあそび方」(1月実施)

**第1回校内授業研**

- ①令和6年9月 2年生 単元名「クラスのお楽しみ会をひらこう」  
 ②評価基準(4/8時間)  
 ・互いの話に関心を持ち、相手の発言を受けて話をつないでいる。(思考・判断・表現)【発言】  
 ・「クラスお楽しみ会」でやりたい遊びとその理由を、理由を表す言い方を使いながら話している。  
 (主体的に取り組む態度)【ノート・話し合い】

**③授業実践**

時配	学習活動と内容	指導・支援 ○評価 ◎仮説との関わり	資料
2	1 教科書の拡大掲示を見て、話し合いの流れとイメージをもつともに本時のめあてをつかむ。	・協調的な雰囲気であることや、発言の際には理由を表す言い方を使っていることをおさえる。	拡大掲示
話し方・聞き方をいしきして、クラスお楽しみ会でやるあそびをきめよう			
3	2 P61「大事な言い方」およびP63の「ここが大事」を確認し、話し合いの仕方を確認する。	・電子黒板に表示しておき、いつでも確認できるようにする。 ◎説明の仕方を提示しておくことで、伝わりやすい話し方を意識させるとともに、相手の説明がわかりやすいかどうかの指標とさせる。	電子黒板
20	3 前時にロイロノートにて作成したカードを使って、グループで話し合う。	・先に「遊び」その後に理由をつけて話すことを確認する。 ◎今までに自分が経験してきた説明の仕方を想起させ、相手意識をもって説明させる。 ○「クラスお楽しみ会」でやりたい遊びとその理由を、理由を表す言い方を使いながら話している。 (主体的に取り組む態度)【ノート・話し合い】	Chromebook (ロイロノート)

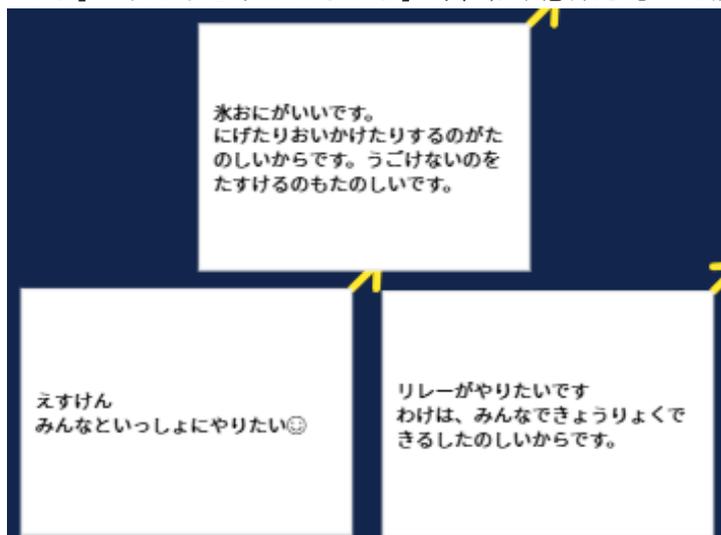
15	4 カードを整理して、グループで遊びを一つ決める。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・必要に応じて説明しなおしたり、付け加えて説明したりして良いことを伝える。</li> <li>○互いの話に関心を持ち、相手の発言を受けて話をつないでいる。</li> </ul> <p>(思考・判断・表現)【発言】</p>	
5	5 本時の振り返りをし、次時の活動を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・次回はグループごとに一つに決めた遊びを発表し、クラスお楽しみ会でやりたい遊びを決めることを伝える。</li> </ul>	

#### ④実際の授業の様子

##### ア 仮説1について

###### <成果>

- ・説明の仕方を提示しておくことで、話し始めに迷うことなく、すぐに交流ができていた。
- ・遊びたい理由として「楽しいから」等の理由を話している児童は少なく、「みんなとできる遊びだから」「みんなと楽しめるから」等、相手意識をもった説明を心がけている児童が多かった。



左は児童のカード。

先に結論を書かせ、あとに理由を続ける書き方で統一した。そのため、聞き手は説明の流れがつかみやすく理解もしやすかった。

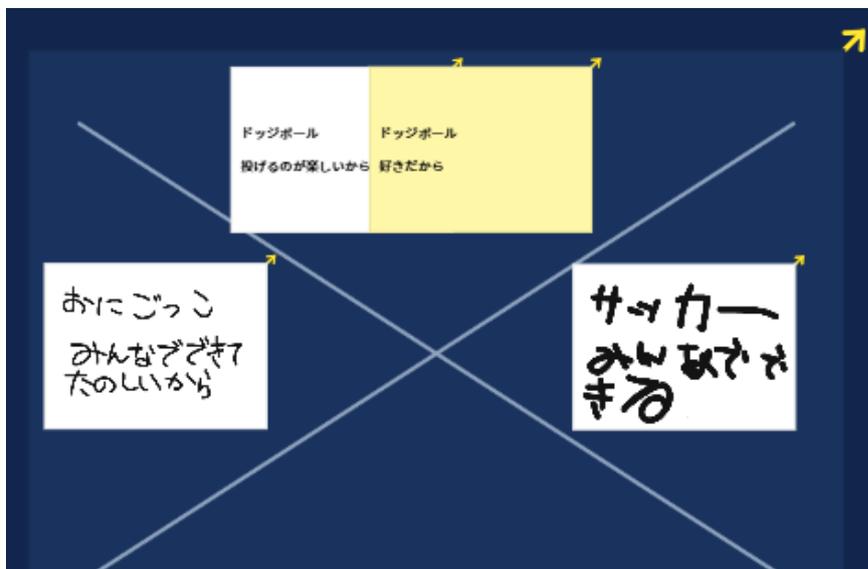
###### <課題>

- ・相手の発言を受けて話をつなぐということが難しい児童がややいた。自分が話すことに集中してしまい、相手の発言を聞いている余裕がないためだと考えられる。
- ・クロームブックの画面を見続けてしまい、聞き手に顔を向けて話している児童が少なかった。話し方の基本をおさえ、気持ちを伝える話し方ができるようにしたい。
- ・理由の説明では、「楽しいから」や「みんなとできるから」が多く、友達と同じ理由を挙げる児童が多くなってしまった。自分ならではの理由が言えるように、語彙を増やしていく必要があると感じた。

## イ 仮説2について

### <成果>

- ・遊びのカードづくりおよび操作を、ロイロノートで行った。文字入力の方法を音声入力以外にも手書き入力も可としたため、入力に手間取る児童はいなかった。



左は児童のロイロノート。  
Xチャートを用い、やりたい遊びごとに分類していた。

- ・カードの分類を行うことで、交流活動がしやすかったように感じられた。カードの内容に触れて分類分けをしているグループもあり、わからないことを積極的に聞き合う等、普段よりもコミュニケーションも多く交流できていた。

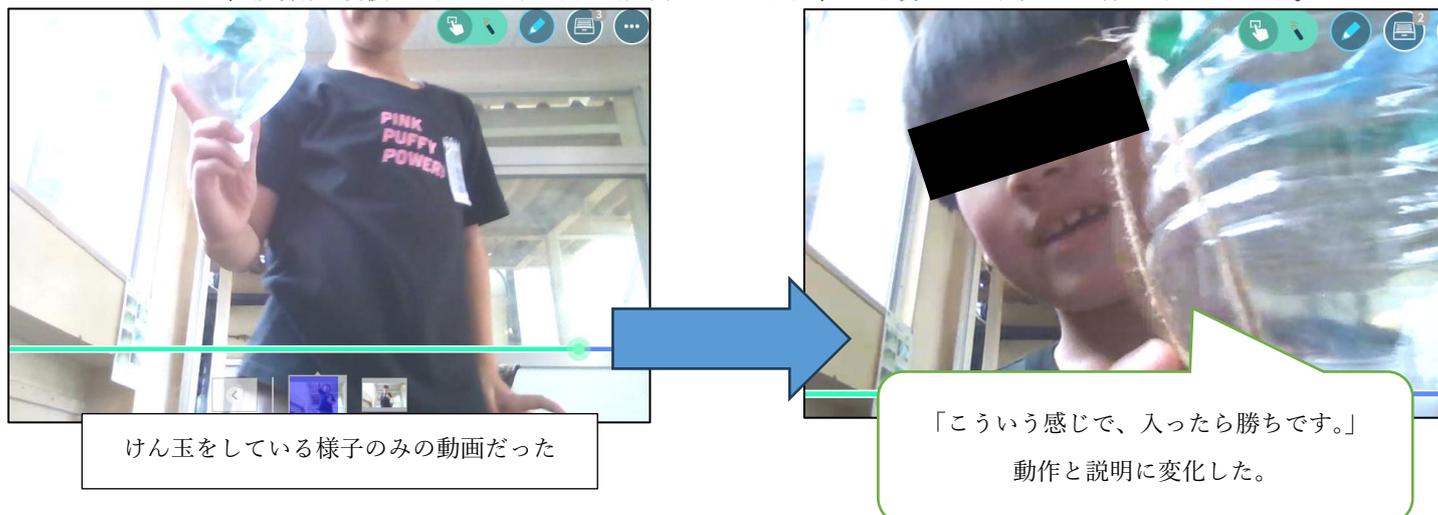


### <課題>

- ・Xチャートを用いてカードを分類する方法は確かに有効であったが、複数人で同時に作業することで混乱や言い合い等が生じているグループもあった。操作のルールの徹底が必要である。
- ・分類に分けるだけだと、最終決定が多数決になってしまうグループがほとんどであった。少数意見側に回った際にも発言がしやすくなるように、場や交流の方法を工夫する必要があった。

### ☆実践後の変化

- ・T児は自作のおもちゃの説明を動画に残した。前期は説明がなく、動作を紹介する動画を公開していたが、授業実践後はそこにやり方の説明が加えられ、より分かりやすい内容となっている。



けん玉をしている様子だけの動画だった

「こういう感じで、入ったら勝ちです。」  
動作と説明に変化した。

- ・交流の仕方については、授業実践前と授業実践後で、それほど大きな変化は見られなかった。
- ・授業実践の後、非言語コミュニケーションについて伝えた。言葉以外にも身振り手振り、動作や表情によっても感情や意図が伝わることを教え、児童同士のトラブルの回避やより円滑なコミュニケーションができるようにした。
- ・遊びに関しては、9月で熱中症の危険があるということで、室内遊びが主だったが、多くの子どもたちが教室内でボードゲームを遊んでいた。積極的にルールを説明する児童もいたが、いつも同じ児童が説明していた。多くの児童が活躍できるように機会を与えたい。

### 第2回校内授業研

①令和7年1月 2年生 単元名 「おはじきのあそび方」

②評価規準（3／5時間）

- ・相手に伝わるように、行動したことや経験したことに基づいて、話す事柄の順序を考えている。  
(思考・判断・表現)【ノート・発言】
- ・積極的に相手に伝わるように話す事柄の順序を考え、今までの学習を生かして、昔の遊び等の遊び方について説明しようとしている。

(主体的に取り組む態度)【ノート・話し合い】

### ③授業実践

時配	学習活動と内容	指導・支援 ○評価 ◎仮説との関わり	資料
2	1 前時を振り返り、本時のめあてをつかむ。	・前時に書いた文章を確認して本時の活動の見通しをもつことができるようにする。	前回のノート (遊び方の説明文) 単元計画表
	あそび方のメモをつかって、せつめいのれんしゅうをしよう。		

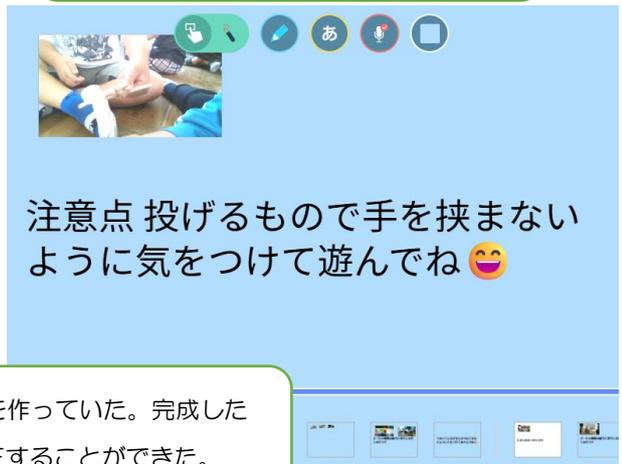
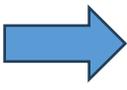
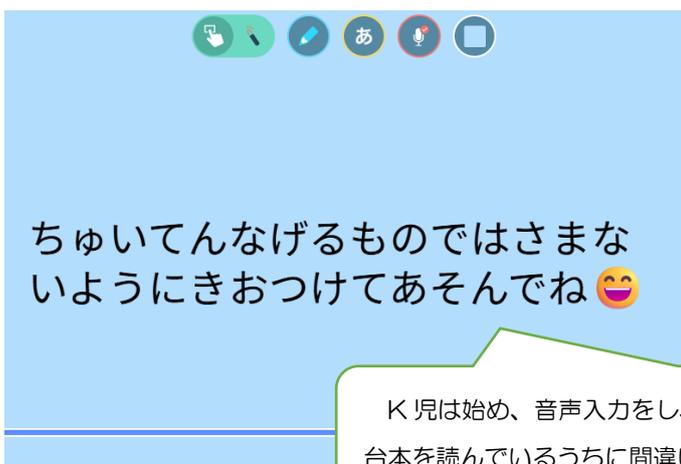
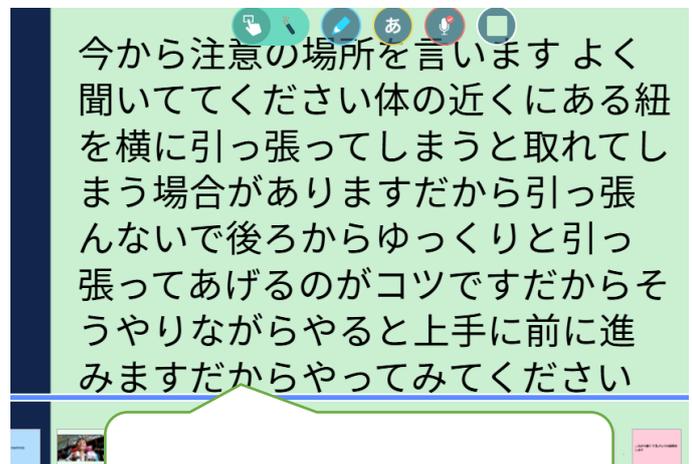
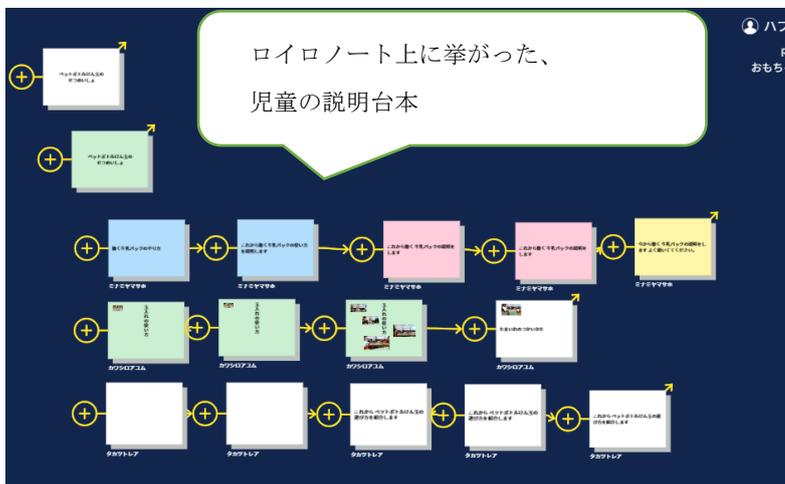
1 3	2 自分で選んだ遊びの、遊び方を説明するためのメモを書く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単な説明を箇条書きで書かせて、文章を組み立てやすくする。</li> <li>○相手に伝わるように、行動したことや経験したことに基づいて、話す事柄の順序を考えている。 (思考・判断・表)【ノート・発言】</li> <li>◎同じ遊びを選んだ児童同士で少人数のグループを形成し、意見を交流しながら書かせる。</li> </ul>	<p>ノート 付箋 Chromebook 遊びの道具 (こま・かるた・おはじき・けん玉等)</p>
2 2	3 メモをもとに、順序に気をつけて遊びについて説明の練習をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・使いたいものを児童が選んで使うように声をかける。</li> <li>ノート…簡単な説明を書いた付箋を動かして、説明を作り上げる。</li> <li>Chromebook…①ロイロノートを用い、説明を作り上げる。 ②録音機能を使い、繰り返し練習をする。</li> <li>○積極的に相手に伝わるように話す事柄の順序を考え、今までの学習を生かして、昔の遊び等の遊び方について説明しようとしている。 (主体的に取り組む態度)【ノート・話し合い】</li> <li>◎Chromebook の録画機能や共有ノートを活用し互いの説明を見合うことで、自分の説明を客観的に評価させる。</li> </ul>	<p>ノート Chromebook</p>
8	4 本時の振り返りをし、次時の活動を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今日の活動を振り返り、できてうれしかったことや次にやりたいことなどを振り返りとして書く。</li> </ul>	<p>ノート</p>

#### ④実際の授業の様子

##### ア 仮説1について

###### <成果>

- ・多くの児童がロイロノートを活用し、録音・録画機能を生かして遊びの説明をしようとしていた。何度で記録でき、過去に記録したのも見返すことができるため、納得がいくものが出来上がるまで繰り返し挑戦している児童が多かった。



K児は始め、音声入力をし、上記左の台本を作っていた。完成した台本を読んでいるうちに間違いに気づき、修正することができた。



番号をつけることで、順序よく説明しようとする児童も多く、伝え方を工夫できる児童が増えた。

<課題>

- ・動画で遊びの説明を伝えようとしている児童がいたが、そうしてしまうと他の児童の動画の音声と重なってしまい、よく聞こえなくなってしまうということが分かった。動画はあくまで練習用として使い、実際には口頭による説明をできるように練習するべきであった。

イ 仮説2について

<成果>

- ・同じ遊びを選んだ児童同士でグループを組むことによって、わからないところを積極的に聞こうとしたり良い表現を教え合ったりしている姿が見られた。また、実際に遊びを行い、その動作やコツを説明するにはどうするかと試行錯誤しているグループもあった。



単元の最後には、自分で作ったおもちゃで、1年生と交流する活動を設定した。



1年生との交流後に、説明の台本のうまく伝わらなかった部分を見直している。

<課題>

- ・音声入力の精度によっては、句読点が正しくつかない場合がある。正しい位置に句読点を打ち直すには文章を読み返す必要があるが、音声入力を使用すると習っていない、読めない漢字も自動で入力されてしまい、出来上がった文章を正しく読み返せない場合が多かった。一度に入力する文量を少なくし、適宜読み返すように指導する必要があった。

☆授業後の変化

- ・「どう？」や「わかる？」等の、内容の理解について相手に確認する言葉を使う児童が、明らかに多くなった。
- ・「まず」「そうしたら」「最後に」等、順序を表す言葉を使う児童も増えた。
- ・こちらが指示しなくとも自然と交流に向かう児童が増え、言い回しの工夫や、より伝わりやすくするための文言を考える児童が増えた。しかし、学力的に低位の児童は、上位の児童の真似だけし、自分ならではの意見を書かないこともあった。交流ではあくまで言い回しの参考にとどめ、自分の意見を見出すように指導していく必要がある。
- ・遊びの説明に関しては、「～～したら勝ちです」「～～していくゲームです」等、ゲームの進行や勝敗に関わる説明を先にすることが流行した。また、以前よりも多くの児童が説明役に回っていることが窺えた。

○同年度末に行った国語科アンケートにおいては、下記のような結果になった。

	はい できる	どちらかといえばはい どちらかといえばできる	どちらかといえばいい どちらかといえばできない	いいえ できない
1 国語の学習は好きですか	10→15人 (44%)	7→12人 (35%)	14→7人 (20%)	3→0人
2 自分の考えを話すことは好きですか	10→11人 (32%)	10→15人 (44%)	8→5人 (14%)	7→3人 (8%)
3 自分の考えを話すことはできますか	8→11人 (32%)	7→17人 (50%)	12→5人 (14%)	7→1人 (2%)
4 自分の考えを話すときに、難しいと思うことは何ですか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の目を見て話すこと</li> <li>・順序よく話すこと</li> <li>・聞こえるように言うこと</li> <li>・間違えずに話すこと</li> <li>・大きな声で言うこと</li> </ul>			
5 遊びのルール説明をするときに、大事なことは何ですか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・わかりやすく説明する</li> <li>・実際にやってみせる</li> <li>・お手本を見せながら説明する</li> <li>・台本をつくる</li> <li>・「はじめに」「つぎに」「そして」</li> <li>・身振り手振りをつける</li> <li>・1年生にもわかる言葉を使う</li> </ul>			

【考察】

年度末のアンケートから、「自分の考えを話すことは好きですか」から、前回は「好き・どちらかといえば好き」が55%から、21%増加しており、自分の考えを表現することに抵抗感がある児童が減ってきていることがわかった。また、「遊びのルール説明をするときに、大事なことは何です

か」から、説明をする側としての考え方が多く挙がった。「説明は聞くもの」という潜在的な意識が変わり、説明することを自分事として捉える児童が増えたのではないかと考える。

## 6 成果と課題

### (1) 成果 (○) と課題 (▲)

○遊びを通して、日常的に説明する機会が増えたので、児童の「説明すること」への抵抗感が薄くなったように感じられる。また、話型がなくても、感覚的に順序良く話すことができる児童が増えた。

○相手の理解を確認しながら説明できる児童が増えた。理解できていない様子であれば、別の言い方を試したり、他の児童とともに説明しようとしたりする児童もいた。また、聞き手側も、わからないときにそのままにせず、「わからない」と伝えられるようになっていった。

○国語科だけでなく、他教科においても、自分の考えを積極的に説明しようとする児童が増えた。また、友達と進んで意見の交流をしようとする児童が増えた。自信がない児童でも、友達の意見を積極手に参考にしようとしており、それが自分の意見の構築につながっている様子であった。

▲説明することに積極的な児童に、活躍の場を奪われてしまう児童もいた。日々の取り組みの中で全員が自分の考えを伝えることのできる環境を作り、活躍の機会を増やすことに努めたい。

▲個々の能力は上がっているが、個人差がある。低位の児童の能力を引き上げるためにさらなる工夫が必要だと感じた。

### (2) 主題に迫ることができたか

低学年のたった1年間で、どれだけ成果が得られるかと暗中模索ながらも取り組んできた。実際に研究を始めてみると、「国語科」という教科の中で取り扱う「話す・聞く」の単元は非常に少なく感じた。そのため、国語科以外でも、生活に根差した場面で話したり聞いたりする場面を意図的に取り入れて活動をするようにしてきた。普段何気なく行っている遊びでも、環境を変えればそれが学習となり得る。普段学習では発表や自分の考えの説明に消極的な児童でも、遊びとなれば主体的に説明をするようになるのだと今回の研究で分かった。ルールを理解できなければ遊ぶことができないため、ルールを聞く側も漏れ落ちがないように聞いている姿が見られた。わかりづらいときは「どういうこと?」「たとえば～～ということ?」のようなやり取りも生まれていた。また、研究当初は「なんで?」と聞き返されると答えに詰まる児童が大半を占めていたが、研究を進めていく中でほとんどの児童が授業のみならず、友達とのコミュニケーションにおいても自分の考えや思いの説明をできるようになってきた。

自分の考えをもてる児童は増えたが、普段のワークテストや総合学力調査の結果では、「話す聞く」の分野において、昨年度と比べて顕著な向上は見られなかった。テストでは、問題文の読み取りができない児童が多くいる印象である。今後は読解についても力を入れ、技能の向上を図りたい。

今後も主題に迫っていけるように職員一同研鑽を積んでいきたい。