

情報を効果的に活用し，主体的・協働的に学ぶ児童の育成
—自己調整学習を取り入れた授業づくり—



1. 研究主題

情報を効果的に活用し、主体的・協働的に学ぶ児童の育成
ー自己調整学習を取り入れた授業づくりー

2. 主題設定の理由

(1) 現代社会の要請から

令和3年の中央教育審議会答申「『令和の日本型教育』の構築を目指して」では、「みんなと同じことができること」や「言われたことを言われたとおりにできること」が学校教育に求められてきた中で、正解（知識の暗記）の比重が大きくなってきたこと、「自ら課題を見つけ、それを解決する力」を育成するための、他者と協働する学びや自ら考え抜く学びが十分になされていないことについて指摘がされている。加えて、これからの学校教育で大切にすべきこととして、「多様な子ども一人一人が自立した学習者として学び続けること」や「自ら学習を調整しながら学んでいくこと」といった自己調整学習の視点が挙がっている。また令和6年度全国学力・学習状況調査では、「課題の解決に向けて自分から取り組んだ」と考える児童生徒ほど、各教科の正答率や挑戦心・自己有用感・幸福感等が高いという調査結果が示されている。

このような現状から、これからの学校教育では、「みんなと同じ学習」を目指すのではなく、「一人一人が自分で考える学習」を目指していく必要があると考える。

(2) 学習指導要領から

本研究は、学習指導要領総則に基づいて設定したものである。総則において、情報活用能力は、言語能力と同様に「学習の基盤となる資質・能力」という位置づけがされており、コンピューターや情報通信ネットワークなどの情報手段を適切に活用した学習活動の充実が求められている。「予測困難な時代」や「Society5.0時代」という言葉が広く浸透し始め、誰もがこれからの時代を生き抜く当事者としての意識を求められるようになった現代において、児童が学習の見通しを立てたり学習したことを振り返ったりする活動を取り入れることは必要不可欠である。

(3) 先行研究から

(自ら学びをコントロールする力を育む自己調整学習,友田真 著,2024

自己調整学習 主体的な学習者を育む方法と実践,木村明憲 著,2023 より)

これまで述べてきたように、学習者が自身で考え取り組む学習の必要性が高まっている中、「どうすれば自分の学習が上手くいくか」を学習者自身が理解しているのかという問題が挙げられている。このことについて友田(2024)は、一人一台端末が支給され、これまで実現しにくかった子どもたち一人一人にあった学習方法を実現することが可能になったと、これからの学習の可能性が広がっていることを示す一方で、一人一台端末の支給により様々な学習を展開することが可能になったのに、勉強の仕方がわからないと言っている子どもが年々増えてきていると、その可能性を狭めている現状を訴えている。また、木村(2023)は、「教師は、子どもたちが学習を調整する方法を教え、主体的に調整することができるよう支援を行っていく必要がある。」と述べており、これからの教師は、学習の内容を教えるのではなく、学習の方法を教えることが必要であることが伺える。どのように学習すればよいか考える機会を児童に与えたり、学習者が自身で考え取り組む学習を推進していったりすることが、これからの時代を生きる子どもたちを育てていく立場として重要視されると考えられる。

(4) 児童の実態から

—印西市立原小学校—

令和5年度に行った学力調査では、国語科・算数科ともに記述式の問題が、短答式の問題に比べ平均正答率が低いという課題が見られた。また、普段の学習においても、自分の考えを自分の言葉でまとめる活動に課題がある。その要因として、学習の基盤となる情報活用能力がまだ身に付いていないこと、自ら課題を設定したり、課題解決の方法を考えたりすることを通じた活動が少なく、主体的に学習に取り組む環境を作れていないこと、課題に対する自分の考えをもつことができていないことが考えられる。

—白井市立清水口小学校—

令和5年度の全国学力・学習状況調査では、国語科において、読み取った内容を記述式でまとめることや、他者との対話を経て、自分の意見や考えを深めることには課題が見られる。また、同調査において、「課題の解決に向けて、自分で考え、自分から取り組んでいましたか。」という質問に対して、「当てはまる」と回答した児童の割合が、過去3年間で最低の数字となった。また、普段の学習においても、自分で学習方法を考えること、わからない課題に直面したときに進んで行動することに課題が見られる。

これらの結果を受け、与えられた課題に、与えられた方法で取り組むということからの脱却が急務であると考え、児童が自ら考えて取り組むことの出来る環境づくりを目指すことにした。

以上(1)～(4)を受けて、本研究主題を設定した。

3. 主題について

(1) 自己調整学習とは

自己調整学習(Self-Regulated Learning)は、アメリカの教育心理学者、バリー・ジーマン(Barry Zimmerman)らが中心となって提案している新しい教育理論体系である。自己調整学習について、ジーマンは「学習者がメタ認知、動機付け、行動において自分自身の学習過程に能動的に関与する学習を指す」という説明をしている。

これを日常的な学習に当てはめて考えると、

- ①課題の解決に向けて「どのように学習に取り組むか(行動目標)」や「どのような姿を目指すのか(到達目標)」といった目標の設定。
- ②課題の解決や目標の達成に向けた学習計画の立案。
- ③学習計画の実行。
- ④取り組んでいる学習活動が順調に進んでいるかの確認。また、確認によって修正が必要であると判断した際の学習計画の調節。
- ⑤「評価」「帰属」「適用」の視点を踏まえた、学習の振り返り。

という5つの要素に分けることができる。(以下、自己調整学習の5つの要素)

本研究では、5つの要素を学習者自身が主体的に進めていく学習を「自己調整学習」と定義し、それらを取り入れた授業づくりを行っていく。

(2) 本実践で目指す児童の姿

以上の児童の実態等を踏まえて、本実践で目指す児童の姿を以下の点とした。

情報を効果的に活用することで、

- ・学習目標や学習課題にあった学習方法を自分で選択したり、自身の学習を振り返って修正したりする等、主体的に課題の解決に取り組むことができる児童
- ・学習内容を理解したり深めたりするために他者と進んで関わり、協働的に課題の解決に取り組むことができる児童

- ・「情報を効果的に活用する」とは、

問題を発見・解決したり自分の考えを形成したりしていくために、情報及び情報技術を取捨選択しながら利用していくことである。

- ・「学習目標や学習課題に合った学習方法を自分で選択する」とは、

どんな学習でも同じように学ぶのではなく、学習目標や学習課題に合わせて

①何で学ぶか

②どこで学ぶか

③誰と学ぶか

を選択して学習することである。

- ・「学習内容を理解したり深めたりするために他者と進んで関わる」とは、

理解できない点や曖昧な点について質問したり、自分の考えを他者に説明したり、自分の考えに対して他者から意見をもらったり、他者と協力して課題の解決に向かったりといった、他者との交流を通じて新たな情報や視点を得たり、自分の考えを整理したりすることである。

4. 研究の目標

本研究は、情報を効果的に活用し、主体的・協働的に学ぶ児童の育成を目指して、自己調整学習を取り入れた授業が有効であることを明らかにする。

5. 研究仮説及び手立て

【仮説】

情報を効果的に活用することで、自ら課題を設定したり、課題解決の方法を考えたりすることができ、主体的・協働的に学ぶ児童の育成に繋がるであろう。

【手立て①】自己調整学習シートを含むICTの活用

各単元開始時に、学習者自身で単元の学習計画を立てる時間を設ける。その際に、自己調整学習の5つの要素を取り入れた自己調整学習シートを活用することで、目標の設定、計画の立案、実行、計画の調整、振り返りを毎時間継続して行うようにすることができる。

加えて、自己調整学習を授業に取り入れるにあたり、

- ・児童の学習内容を可視化（児童同士での相互参照による学びの質の向上、協働的な学びの視点）
 - ・リアルタイムでの進捗把握（学習が遅れている児童や課題から逸れている児童への支援）
 - ・課題解決後の追加学習（学習進度や児童の到達度に合わせた学習の推進、個別最適な学びの視点）
- といった情報を効果的に活用する力が必須となってくる。

【各校の自己調整学習シート】

単元計画を立てよう！

	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目
単元の目標	課題 目標・やること						
単元の課題・できるように なって欲しいこと	振り返り ・できたこと						
	・できなかったこと						

印西市立原小学校
(ロイロノート使用)

学習計画 (かだい) **教師が入力**

1	2	3
(今日のかだい) 教師が入力	(自分目ひょう) ここに書いてね	(今日のかだい) 教師が入力
(自分目ひょう) ここに書いてね	(今日のかだい) 教師が入力	(自分目ひょう) ここに書いてね
(今日のかだい) 教師が入力	(自分目ひょう) ここに書いてね	(今日のかだい) 教師が入力
(自分目ひょう) ここに書いてね	(今日のかだい) 教師が入力	(自分目ひょう) ここに書いてね
(計画) ↓ ↓ ↓	(計画) ↓ ↓ ↓	(計画) ↓ ↓ ↓
(ふりかえり) ・できたこと・できなかったこと ・その理由 ・次はどうするか	(ふりかえり) ・できたこと・できなかったこと ・その理由 ・次はどうするか	(ふりかえり) ・できたこと・できなかったこと ・その理由 ・次はどうするか

白井市立清水口小学校
(発表ノート使用)

【手立て②】 デジタル・シティズンシップ教育の実施

手立て①で述べたように、本実践では情報を効果的に活用する児童の姿が求められる。加えて、学習者自身が主体的に学習を進めていくにあたり、ICT や情報を円滑に活用するスキルが必要である。一方で、学習における他者参照や機器を活用した個別の学習には、トラブルの種に繋がる一面もある。そこで、デジタル社会を生きる一員として、デジタル社会における「善き社会の担い手」を目指す「デジタル・シティズンシップ教育」を進めていく。

デジタル・シティズンシップとは「デジタル技術の利用を通じて、社会に積極的に関与し、参加する能力」(欧州評議会,2020)である。一方で、よく比較される情報モラルは、「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」(中央教育審議会,1996)である。日本では、インターネットの普及とともに問題視されたサイバーいじめ、個人情報流出、著作権侵害等の問題に対応するため、情報モラルが教育現場で重視されてきた。主に危機回避やルール順守に重点を置いた「やってはいけないこと」「守るべきこと」を伝える教育である。しかし、デジタル技術が日常に深く浸透し、年々増えるトラブルの種類に対応するには、抑制的な情報モラルでは限界がある。そこで注目され始めたのが、デジタル・シティズンシップである。デジタル・シティズンシップは単なる危機回避ではなく、それらをどう活用し、社会に貢献していくかを考えていく能動的な側面を持ち合わせた考え方である。これにより、デジタル技術のもつ無限の可能性に対しても、自律的かつ論理的な判断を下し、より効果的な使い方を考えていくことができるようになると思われる。

デジタル・シティズンシップはアメリカの非営利教育団体「Common Sense Education」が提唱する6つの領域で構成されている。

- ・メディアバランスとウェルビーイング
- ・プライバシーとセキュリティ
- ・デジタル足あととアイデンティティ
- ・対人関係とコミュニケーション
- ・ネットいじめ、もめごと、ヘイトスピーチ
- ・ニュース・メディアリテラシー

メディアバランスと ウェルビーイング	対人関係と コミュニケーション	ニュース メディアリテラシー
デジタル足あとと アイデンティティ	セキュリティと プライバシー*	ネットいじめ もめごと ヘイトスピーチ

デジタル・シティズンシップの6領域

これら6領域は小学校6年間を通じて理解を深めていくことが重要であり、発達段階に合わせた理解の深化が必要である。

6. 授業の実際

本研究は、印西市立原小学校の6年生及び白井市立清水口小学校の3年生を対象に行った。以下、それぞれの手立てに合わせた各校の授業の実際である。

【手立て①】自己調整学習シートを含むICTの活用

本研究では、教科や単元を限定せず、自己調整学習シートを活用して検証を行った。

【学習の進め方】

- ①単元の初めに、自己調整学習シートを活用し、単元の学習計画を立てる。
- ②自分が考えた計画に沿って学習を進める。
- ③学習の進み具合に合わせて、自己調整シートの内容を調整する。

【学習の様子】

一印西市立原小学校一

社会科：町人の文化と新しい学問
児童の学習計画

単元計画を立てよう！

単元の目標

江戸後期には、どのような文化や学問が生まれ、人々にどのような影響をあたえたのだろう。

単元の課題・できるように
なって欲しいこと

- ・町人の文化について知る。
- ・この時代の学問について知る。
- ・上の2つについて立場ごとに分けてまとめる。

	1回目	2回目	3回目	4回目	課題	課題
課題 単元の計画を立てる。	課題 歌舞伎や浮世絵について調べる。	課題 新しい学問「蘭学」について調べる。	課題 国学について調べる。	課題 立場によってどう思っているかまとめる。	課題	課題
目標・やること 単元計画を立てる。 江戸時代の文化について調べる。	目標・やること 歌舞伎や浮世絵についてくわしく調べ、まとめる。 近松門左衛門についてまとめる。	目標・やること 蘭学はどのような学問なのか調べ、まとめる。 蘭学に関わった人物について調べる。	目標・やること 国学はどのような学問なのかまとめる。 新しい時代への動くは、どのようなものだったか調べる。	目標・やること 新しい文化や学問の広がりについて、人々がどう思ったか考え、まとめる。	目標・やること	目標・やること
振り返り ・できたこと 目標・やることを考え、立てることができた ・できなかったこと 調べるで終わってしまうところがあった。	振り返り ・できたこと 歌舞伎や浮世絵についてくわしく調べ、まとめることができたし、関連する人物についても調べまとめることが出来た。 ・できなかったこと 友達にうまく説明できなかった	振り返り ・できたこと 蘭学は日本の各分野の発展に役立ちから行われたということがわかった。 ・できなかったこと 時間があまりなく調べきれなかった。	振り返り ・できたこと 国学は昔からの日本人の考えを知るために行われて戦時にながっていったということが調べられた。 ・できなかったこと 時間がなくて一投、打ちこわしについて調べられなかった。	振り返り ・できたこと 新しい文化や学問について、調べてきたことをまとめることができた。 ・できなかったこと 調べられなかった内容を調べて直しておけばよかった。	振り返り ・できたこと	振り返り ・できたこと

単元計画を立てよう！

単元の目標

ともなって変わる2つの数量について、理解を深めよう。

単元の課題・できるように
なって欲しいこと

比例の意味
表の表し方
グラフの書き方

算数科：比例と反比例
児童の学習計画

	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	課題
課題 単元の計画を立てよう。	課題 表を見て、変わり方を比べる。	課題 x と y の関係を詳しく調べる。	課題 課題 x と y の式に表そう。	課題 比例の関係をグラフに表そう。	課題 比例の関係を式からグラフに表そう。	課題 伴って変わる2つの数量関係を表、式、グラフを使って調べよう。
目標・やること 進め方の計画を立てる	目標・やること ・変わり方の似ているところやちがうところを調べる ・変わり方の相違点に、決まりがあるか調べる	目標・やること ・表の見方を変えて比例する2つの数量の関係を調べる	目標・やること ・比例する2つの数量の関係を、 x と y を使って式に表す ・比例する2つの数量の関係を、 x と y の式に表すにはどうするとよいだろうか	目標・やること ・比例する2つの数量の関係を、グラフに表す。	目標・やること ・比例の関係を表す式をもとに、グラフに表す。	目標・やること ・伴って変わる2つの数量の関係を、表、式、グラフを使って調べる
振り返り ・できたこと	振り返り ・できたこと 表から変わり方の相違点の決まりを見つけることができた ・できなかったこと 表の変わり方の相違点を見つけるのに時間がかかってしまった	振り返り ・できたこと 比例する2つの数量の公式を知ることができた ・できなかったこと 表の味方を変えるのに少したけ時間がかかってしまった	振り返り ・できたこと 比例する2つの数量の関係を x と y の式に表すことができた。 ・できなかったこと 理解するのに時間がかかってしまった	振り返り ・できたこと 表の使い方を理解することができた ・できなかったこと 線を突き抜けられることなど、ミスをしてしまった。	振り返り ・できたこと 比例の関係を表す式をもとに、グラフを書くことができた ・できなかったこと グラフを書くときに先を読むことができなかった	振り返り ・できたこと 表から、伴って変わる2つの数量の関係を読み取ることができた。 ・できなかったこと 式から、伴って変わる2つの数量の関係を読み取ることができなかった

歴史的事象	行った人物・機関	何故行ったのか	どうなったのか
国学	<ul style="list-style-type: none"> 本居宣長（もとおりのりなが） 荷田春満（かだのあずままる） 平田篤胤（ひらたあつたね） 賀茂真淵（かものまぶち） 契沖（けいちゅう） 	<ul style="list-style-type: none"> 本居宣長の著した「古事記伝」を通じて広まり、本居宣長の下で国学を学んだ門人が増えたことにより、全国に広がっていく。 儒教（じゅきょう）や仏教（ぶつこう）が伝わったころの古代日本には、日本的にほんてきな正しい考え（精神）があったと考え、それを、古典を通じて研究しようとした。 	<ul style="list-style-type: none"> 古代のように天皇中心の政治を復活させ、外国からの影響を返けるべきだとする尊王攘夷（そんのうじょうい）に発展し、討幕（とうばく）運動にも影響を与えました。

1 左のページの③について、横の長さxcmと縦の長さycmの変わり方をくわしく調べてみましょう。

横の長さ x (cm)	12	6	3	4	5	6
縦の長さ y (cm)	12	6	4	3	2.4	2

表を横に見ると、横の長さ X が 2 倍、3 倍、・・・と変わると、縦の長さ y は $\frac{1}{2}$ 倍、 $\frac{1}{3}$ 倍、・・・と変化している。表を縦に見ると、X と y をかけると、答えはいつも 12 になっている。

歴史的事象	幕府	町人	百姓
学習のまとめ	<p>国学や蘭学が幕府や藩の政治を批判する人たちが現れたことで世の中を動かしていった。</p> <p>世の中のことを考えて制限した。ききんの時のターゲットにした</p>	<p>江戸後期になり、歌舞伎や浮世絵が広がり、町人にも娯楽ができ町人の文化となって盛んになった。</p>	<p>百姓ききんや打ちこわしがあったことで、幕府にも影響した。</p>

- ◎幕府
 - 国学や蘭学が流行ると、はじめは取り入れたが、幕府に対して反対の思想を持つため、あまり良いとは思わなかった。
 - 歌舞伎や浮世絵を世の中のことを考えて制限した。また、飢饉のときのターゲットにした。
- ◎町人
 - 幕府の政治や今の社会にも目を向けるようになった。
 - 幕府の政治について疑問を抱くようになった。
 - 幕府の権威が弱まっていることに気づくようになった。
 - 技術力UP！→力をつけていく
 - 歌舞伎や浮世絵を気に入って楽しんだ。
 - 天皇を尊重するようになった。
 - 寺子屋→識字率UP！
- ◎百姓
 - 政治に関心を持ち、一揆を頻繁に起こすようになった。

まとめの方法も自分で選択する

学習の初めに作成した自己調整シート

学習終わりの自己調整シート

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目
課題 学習計画を立てる	課題 日中戦争について調べる	課題 戦争の広がりについて調べる	課題 戦時中の生活について調べる	課題 空襲の被害について調べる	課題 どのように終戦を迎えたか調べる	課題 戦争の影響についてまとめる
目標・やること ・学習計画を立てる	目標・やること ・日中戦争について調べる ・満洲について調べる	目標・やること ・戦争の広がりに関して調べる ・太平洋戦争について調べる	目標・やること ・戦時中の人々の生活について調べる ・戦時体制について調べる	目標・やること ・日本各地の都市が空襲によってどんな被害を受けたのか調べる ・空襲被害について調べる	目標・やること ・戦争はどのようにして終わったのか調べる ・終戦後について調べる	目標・やること ・長く続いた戦争が人々に与えた影響についてまとめる
振り返り ・できたこと	振り返り ・できたこと	振り返り ・できたこと	振り返り ・できたこと	振り返り ・できたこと	振り返り ・できたこと	振り返り ・できたこと
・できなかったこと	・できなかったこと	・できなかったこと	・できなかったこと	・できなかったこと	・できなかったこと	・できなかったこと

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目
課題 学習計画を立てる	課題 日中戦争について調べる	課題 戦争の広がりについて調べる	課題 戦時中の生活について調べる	課題 空襲の被害について調べる	課題 どのように終戦を迎えたか調べる	課題 戦争の影響についてまとめる
目標・やること ・学習計画を立てる	目標・やること ・日中戦争は人々の生活にどのような変化があったのか調べる ・満洲事変について調べる	目標・やること ・戦争がなぜ行われたのか、なぜ広がったのかについて調べる ・戦時体制はどのようなものなのか調べる	目標・やること ・戦時中の人々の生活・様子の変化に調べる ・戦時体制はどのようなものなのか調べる	目標・やること ・日本各地の都市が空襲によってどのような被害を受けたのか調べる ・空襲被害はどのような影響を与えたのか調べる	目標・やること ・戦争はなぜ、どのように終わったのか調べる ・戦時体制はどのようなものになっていたのか調べる	目標・やること ・長く続いた戦争が人々に与えた影響はどのようなものがあるのかまとめる
振り返り ・できたこと 学習計画をいっしょに調べられた。	振り返り ・できたこと 日中戦争のきっかけが詳しく調べられた。	振り返り ・できたこと 第二次世界大戦で日本はどのように降参したのか詳しく調べられた。	振り返り ・できたこと いつより調べがうまくなった。	振り返り ・できたこと 空襲被害について調べた。	振り返り ・できたこと 終戦の学習の振り返りをまとめていくことができた。	振り返り ・できたこと 戦争の影響についてまとめることができた。
・できなかったこと	・できなかったこと	・できなかったこと	・できなかったこと	・できなかったこと	・できなかったこと	・できなかったこと

学習を進めていく中で、できたこととできなかったことを基に自分の計画を見直し、初めに作成した計画を変更して取り組むように指導を行った。そうすることで、その時間ごとに行う振り返りがより具体的になり、より主体的に活動に取り組もうとする姿が見られるようになった。



他者と進んで関わる児童の姿

①自分目標

課題に合わせて自分の目標を設定する。目標を設定する際は、行動目標または到達目標のどちらかを選び設定する。

②学習計画

課題、目標を達成するための学習計画を自分で考える。内容だけでなく時間配分も設定し、学習の中で時間を意識して取り組む。

③振り返り

振り返りをする際は、1時間の学習で課題や目標を達成することができたか。上手くいった/いかなかった要因は何か。次回どうしていくか。という3つの視点で書く。

④単元の終わりに目指す姿

学習のはじめに、この単元で目指す姿を児童に伝える。目標や学習計画を立てたり、振り返りをしたりする際、常に意識し、目指す姿がぶれないようにする。

⑤児童の成果物

毎時間成果物を提出させた。集中して学習できているか。学習進度はどうかを教師の方でも確認する。必要に応じて児童に声をかけ、学習をフィードバックしたり、計画調整の視点をもたせたりする。

学習計画

(かだい)
登場人物の気持ちのへんかをあらわしましょう。
おにたの気持ちになっておにたの行動を考えましょう。

国語科：おにたのぼうし
児童の学習計画

1	2	3
<p style="text-align: center;">①</p> <p>(今日のかだい) おにたの気持ちのへんかを考えよう。</p> <p>(自分目ひょう) おにたの気持ちのへんかを出来るだけたくさん考える</p>	<p style="text-align: center;">②</p> <p>(今日のかだい) おにたの気持ちのへんかを考えよう。</p> <p>(自分目ひょう) おにたの気持ちのへんかをまとめる</p>	<p style="text-align: center;">③</p> <p>(今日のかだい) おにたの気持ちのへんかを考えよう。</p> <p>(自分目ひょう) おにたの気持ちのへんかがわかるようになる</p>
<p>(計画) 教科書を読む ↓ 教科書から、おにたの気持ちのへんかの文を読み取る ↓ タブレットにまとめる</p>	<p>(計画) 教科書を読む(10分) ↓ 前回の続きからおにたの気持ちのへんかをまとめる ↓ 時間になる少し前にほかの人の色々な人の意見を見に行く</p>	<p>(計画) 教科書を読む ↓ おにたの気持ちのへんかをまとめ、完成させる ↓ 完成したおにたの気持ちのへんかを見直す</p>
<p>(ふりかえり) 最初の方しかおにたの気持ちを書くことができませんでした。教科書を読む時間をたくさん使ってしまったからだと思います。次はおにたの気持ちのへんかがたくさん書けるように教科書を読む時間を決めようと思います。</p>	<p>(ふりかえり) おにたの気持ちのへんかをすごくかわったとおもったところを最後まで書くことができました。友達と一緒にはいたけど、一人で考えたり友達と話したりしたからです。次は細かい気持ちの変化も書けるように頑張ります。</p>	<p>(ふりかえり) おにたの気持ちのへんかを何枚かにまとめてかくことができました。友達考えたり、意見交換したりしたからです。次も、計画的にできるように頑張ります。</p>

たっせい目ひょう (全6時間)

おにたの気持ちになっておにたの行動について考えることができる。

読む

こんきよをもとに、登場人物の気持ちやせいかくのへんかを考えることができる。

↑

登場人物の気持ちのへんかを考えることができる。

おにたの気持ちの変化

第一日
いい家に入れた
発見
ここもダメか...

第二日
ご飯を持ってきてあげよう
良かった
お母さんと女の子のワソを見て悲しくなった

第三日
帽子を入れて返を置いて行ってあげようかな
靴分しいって着ってたし...女の子が鬼だと知ったら悲しくなる

友達

⑤

おにた

- ・気のいい鬼
- ・恥ずかしがり屋
- ・角隠しの麦わら帽子をすごく大事にしている
- ・優しくもちゃんと鬼
- ・隠れるのが上手
- ・運動神経が抜群
- ・人間は変だと思っている

第二日 今更寝間に思ったこと
ご飯はどこで手に入れたんだろう

第三日 おにたのぼうしは...
おにたは自分を犠牲にしてまで女の子の願いを叶えた

角隠しのぼうしをしなければ鬼だつてばれちゃうし、扉扉に外を出歩することは出来なくなる

まこと君 「お母さん、おにたのぼうしを返してあげようかな」
おにた 「えいっ!」
かいつばい 返さなくていいよ

この子も、鬼を悪いと決めつけているんだ...
「えいっ!」
かいつばい 返さなくていいよ

第三日 女の子が笑顔になつてくれるといいな

学習計画

(かだい) 実けんを通して、もののしゅるいや形と重さの関係について理かい

理科：ものの重さ
児童の学習計画

1

①

(今日のかだい)
同じ休せきにし
た時に、もののし
ゅるいによって
重さはどうなるの
だろうか。

(自分目ひょう)
物の種類によっ
て重さは変わる
のか調べる

(計画)
予想(5分)
↓
実験結果(20分)
↓
まとめ(10分)
↓
振り返り(5分)

②

(ふりかえり)
・物の種類によって重さは変わると分か
った
・グループの人と何回も実験したから
・次もグループの人と協力して正しい結
果をまとめたい

2

(今日のかだい)
同じ休せきにし
た時に、ものの
形によって重さ
はどうなるのだら
うか。

(自分目ひょう)
ものの形によっ
ておもさは変わ
るか調べる

(計画)
予想(5分)
↓
実験結果(20分)
↓
まとめ(10分)
↓
振り返り(5分)

(ふりかえり)
・同じ体積にしたときに、形を変えても重
さは変わらないと分かった
・グループの人と色々な形で試してみた
けど全部同じ重さだったから
・次もグループで協力してたくさんの実験
をしたいです

3

(今日のかだい)
同じ休せきにし
た時に、ものを
わけるとものの
重さはどうなるだ
らう。

(自分目ひょう)
物を分けると重
さは変わるか調
べる

(計画)
予想(5分)
↓
実験結果(20分)
↓
まとめ(10分)
↓
振り返り(5分)

(ふりかえり)
ものを分けても重さは変わらないと
分かりました。理由はグループの人
とねんどを色々な数に分けて、何回
も試したからです。物の重さの学習
が終わってもたくさん物をはかって
いきたいと思います。

ものの重さ

④

たっせい目ひょう (全3時間)

実けんを通して、もののしゅるいや形と
重さの関係について理かいすることが
できる。

結果

⑤

かたち	重さ
長方形(元の形)	80g
丸	80g
平べったい	80g
真ん中をあげる	80g



他者と進んで関わる児童の姿



何を使って学ぶか、誰と学ぶか、どのくらい学ぶかを見守りながら児童自身が選択して学習に取り組むようになった。加えて、自分の学習に対して、自分で責任をもとうとする意識が生まれ、どうすれば上手くいくかを考えながら学習するようになった。学習の中で、課題や目標に合わせて、学習方法を調整する児童の姿も見られた。学習に進んで参加しようとする児童が増え、その結果、友達同士での話し合いも活発になった。

【手立て②】 デジタル・シティズンシップ教育の実施

本研究では、各学校で児童の実態に合わせて取り扱う領域を設定して授業を行った。ここでは、取り扱った領域、学習の様子を例示する。

—印西市立原小学校—

【領域】

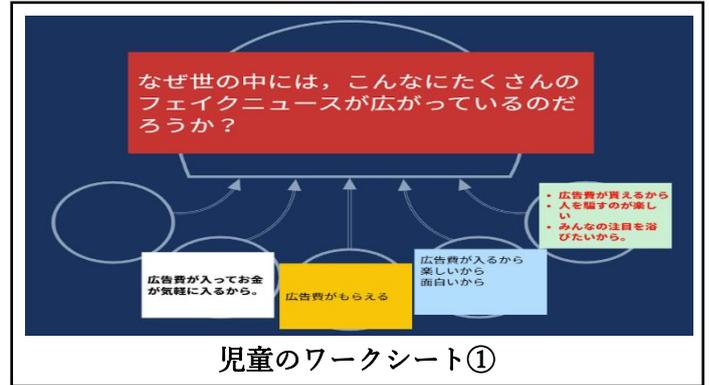
ニュース・メディアリテラシー

ネットいじめ、もめごと、ヘイトスピーチ

【学習の様子】

「ニュース・メディアリテラシー」の領域では、フェイクニュースと正しいニュースを児童に紹介し、情報を受け取る側が気を付けないといけないことはなにかを考えさせた。世の中には数多くのデマや悪意ある嘘の情報があふれていることを知っているという反応が多かったものの、実際にフェイクニュースを見つけ出す活動では、多くの児童がフェイクニュースを見破ることができなかった。活動後に行った振り返りでは、「写真が本物かよく見るようにしたい」や「他にも同じ情報を発信しているメディアがないか調べるようにしたい」など、真偽不明の情報や根拠に乏しい噂を確かめる方法についてよく考えることができた。

「ネットいじめ・もめごと・ヘイトスピーチ」の領域では、SNSトラブル（SNSでしつこく悪口を書かれる）の事例をもとに、解決するための方法を考えた。ロイロノートの共有ノートを活用し、互いの意見をリアルタイムで見合いながら、どんな方法をとることができるか考えさせた。すでにライン等のチャットによるトラブルを経験したことのある児童も複数おり、自分事として捉えて活動に取り組む姿が多く見られた。活動の中で、「匿名で悪口を言われるのは怖い」や「文字だけだとちゃんと伝わらないこともある」といった反応が見られた。活動後の振り返りでは、一人で悩まずに相談すること、周りの人に事例の様な兆候が見られたときは、信頼できる大人に相談することなどが大切であるとの思いをもつことができた。



児童のワークシート①

正しい情報を見きわめるために気を付けるとよいことはなんだろうか。

わたしは、今までは検索したときに一番最初にでてくるものが正しいと思って調べ学習をしたりしていましたが、中にはそういった情報でも間違っていることがあることがわかりました。これからは、一つのサイトだけではなく、他のサイトも調べるようにして、正しい情報なのかよく確かめたいと思いました。

児童の振り返り①

正しい情報を見きわめるために気を付けるとよいことはなんだろうか。

ぼくは、フェイクニュースの画像を見てみて、よく見ると変なところがあることに気づきました。これからは、広告や画像を見るときには、細かいところまでよく見たいと思いました。

児童の振り返り②

【領域】

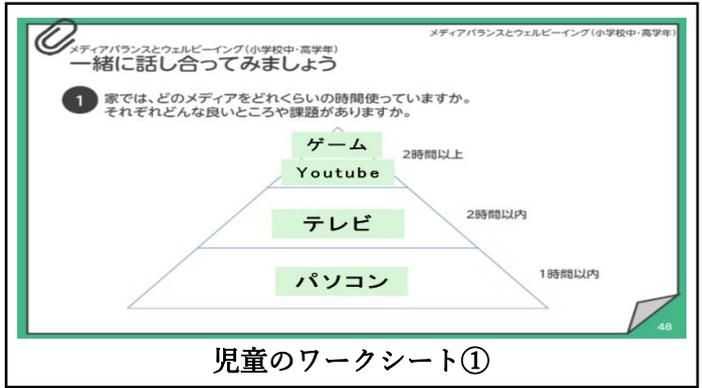
メディアバランスとウェルビーイング

対人関係とコミュニケーション

【学習の様子】

「メディアバランスとウェルビーイング」の領域では、学習はじめに普段自分がどのくらいの時間メディアに触れているかを確認させた。ピラミッド型のワークシートを用いて整理させることで、どのメディアに割く時間が多いのか視覚的にわかるようにさせた。次に理想のメディアバランスについて考えさせた。普段の自分のメディア利用を加味して、どの時間帯にどのくらい使うのがよいかを考えさせた。考えたものを家庭に持ち帰って保護者と意見交換をさせ、保護者の意見は朱書きで記入してもらった。自分にはなかった視点を取り入れることができ、家庭でもメディアリテラシーについて考えるきっかけをつくることのできた。

「対人関係とコミュニケーション」の領域では、グループチャット内で起こった言い争いについて、どうすればよかったかを話し合う活動を行った。登場人物それぞれの立場に立って話し合う様子が見られ、多角的な視点で解決方法を考えることができた。デジタルの特性でおこりうる「言葉と気持ちのズレ」について、否定的な側面だけではなく、どう使うことが望ましいか、どうすることでこの先よりよく使っていけるかといった前向きな側面を考えや発言をする児童がたくさんいて、まさしくデジタル・シティズンシップ教育の姿であった。



児童のワークシート①

どのようなメディアを	いつの時間帯に	どのくらいの時間使うか
平日の朝 学校へ行くまで	朝7時～7時半 ごはん中はテレビを消す	30分
平日の夜 寝るまで	16時～17時 19時～20時 かたづけゆずり	2時間
休日	8時半～9時 14時～15時 お出かけの時は見ない	1時間半

児童のワークシート②

Step 3
 問題があるのは「誰」で、それは「なぜ」でしょう。
 Cさん Cさんがいじょうに悪いからかまけはよかった。
 「や、ほーや、と入れた
 今からさんがするね」
 ちゅんと言っている
 Step 4
 問題があるのは「誰」で、それは「なぜ」でしょう。
 Bさんだと思います。
 理由は何のキャラでさんがするの? というか、いじょう
 言っておけばよかったと思います。

児童の記述



児童の話し合いの様子

7. 仮説の検証

【仮説】

情報を効果的に活用することで、自ら課題を設定したり、課題解決の方法を考えたりすることができ、主体的・協働的に学ぶ児童の育成に繋がるであろう。

本研究では、デジタル・シティズンシップ教育及び自己調整学習を実施する前と実施後でアンケート調査を行った。

【アンケート結果】（児童165名回答）

		事前	事後
情報モラルという言葉を知っていますか？	知っている	18%	13%
デジタル・シティズンシップという言葉を知っていますか？	知っている	4%	45%
1時間の授業の中で、自分の学習の目標を自分で立てていますか。	立てている	63%	81%
1時間の授業の中で、自分の学習の目標を自分でたてることは大切だと思いますか。	大切だと思う	93%	93%
1時間の授業の中で、自分の学習の計画を自分で調整することはできますか。	できる	70%	74%
1時間の授業の中で、自分の学習の計画を自分で調整することは大切だと思いますか。	大切だと思う	82%	87%
1時間の授業の中で、学習の振り返りを自分でしていますか。	している	69%	80%
1時間の授業の中で、自分の学習を振り返ることは大切だと思いますか。	大切だと思う	92%	94%

事前・事後アンケートより、デジタル・シティズンシップ教育については、各学年に合わせた指導を適宜実施したことにより、言葉自体についての定着が進んだ。また、デジタル・シティズンシップについて知っていることを尋ねる質問では、「機器をどう生活に生かすか」や「インターネットなどの使い方や向き合い方」といった回答が見られ、デジタル・シティズンシップの考え方である「インターネットやSNSなどのデジタル技術を活用して社会に積極的に関与し、同時に責任ある行動を取る能力」について理解が進んできたことがうかがえる。これにより情報を効果的に活用するための知識や方法を身に付け、実行することができた。

自己調整学習に関する質問については、ほぼすべての項目で向上が見られた。特に、自ら課題を設定したり課題解決の方法を考えたりすることに関する項目は、数字として大きな変化があった。学習計画を調整することについては、「大切だと思う」との回答が87%見られた。これは、加除訂正が容易な情報端末機器を活用した自己調整シートを用いたことで、シートの使い方やまとめ方に慣れ、自分で計画を立てることが容易になったことが要因の一つと考えられる。さらに、理由として「自分に合ったペースや難易度での学習ができる」や「学習の効率と質を高められる」、「計画のズレや間違いを修正できる」といった意見も見られ、一度計画を立てて終わりではなく、実行しながら自分に合わせて調整していくことが大切であると捉えられていることがうかがえる。課題設定を自分で行う良さに気づくことができただけでなく、自己調整学習の本質である「自ら持続的に学び続ける力」も養うことができたと考えられる。

8. 成果と課題

(1) 成果

- 学年の実態に合わせてデジタル・シティズンシップ教育を行うことで、情報を身近に捉え、効果的な扱い方について理解を深めることができた。
- 情報を効果的に活用することで、学習の目標や計画を立てたり、振り返りを行ったり、自身の学習を調整したりといった、自ら課題を設定したり、課題解決の方法を考えたりすることができ、主体的に学ぶ姿に繋がった。
- 情報を効果的に活用することで、学習内容を理解したり深めたりするために他者と進んで関わることで

き、協働的に課題の解決に取り組むことができた。

(2) 課題

- 3年生の実践では、計画の修正を自分から行うことを定着させることができなかった。下学年の段階では、授業の最初に計画を修正する時間を設けるといった全体として自身の計画を見直す時間が必要であると考えられる。
- 本研究では、各単元において知識の定着が十分かを図ることができていない。毎時間の最後に、その時間の学習内容が定着しているかの確認問題を実施させることで、児童のメタ認知にも繋がるのではないかと考える。
- 本研究での実践は、継続することで知識の定着の面でも効果が表れるであろう。そのため、学校として学年があがっても実施できるような体制を整えることが望ましいと考えられる。