

## 深く学び続ける子どもを育てる学習指導

～自己選択・自己決定の場を通して～

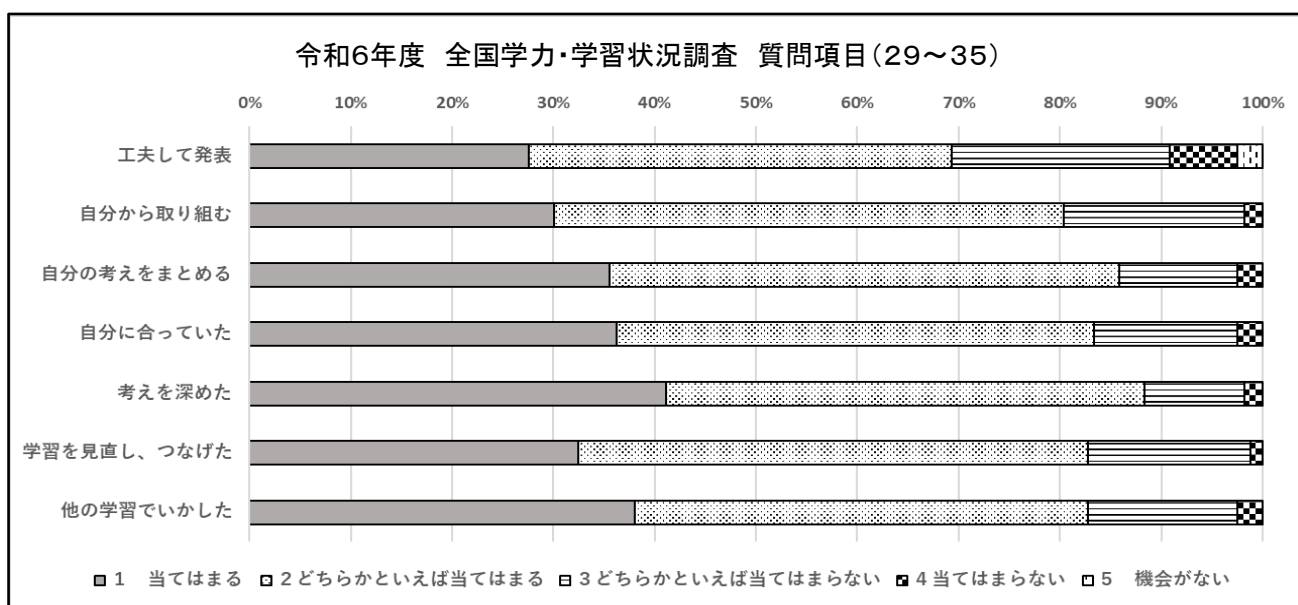
### 1 主題設定の理由

#### （１）教育の動向から

令和3年1月「令和の日本型学校教育」の構築を目指して（答申）では、日本型学校教育の成果や強みについて、「学校が学習指導のみならず、生徒指導等の面でも主要な役割を担い、子供たちの状況を総合的に把握して教師が指導を行うことで、子供たちの知・徳・体を一体で育む「日本型学校教育」は、諸外国から高く評価されている」と述べられている。一方で、「正解（知識）の暗記」の比重が大きくなり、「自ら課題を見つけ、それを解決する力」を育成するため、他者と協働し、自ら考え抜く学びが十分なされていないのではないか、これまでの学校教育では、自立した学習者を十分育てられていなかったのではないかという指摘もあると述べられている。

このことは、与えられた課題を効率的に処理する力だけでなく、自分にとって価値のある問題を設定する力、問題解決のため自分で学習を調整したり、他者と協働したりしながら目標を達成する力をもった子どもを育てる必要があるということを示している。そのためには、「個別最適な学び」と「協働的な学び」を一体的に充実していく必要がある。そこで、自ら問いをもち、既存の経験や知識と学習内容を関連付けて学ぶ、その中で学んだことを自分で、または他者と表現し、学びの過程を振り返る、そして、次の学びに生かすというように学びのサイクルを回そうとする、深く学び続ける子どもを育てる必要があると考え、本主題を設定した。

#### （２）本校子どもの学習状況の実態から



これらの実態から以下のことが本校の課題である。

- 自分の考えを発表する機会や、自分の考えがうまく伝わるよう、資料や文章、話の組み立てなどを工夫して発表していたかの項目で、3割程度の子供が（令和5年度より1割減少）できていない。相手や目的、条件などに合わせ、適切に表現方法を選択・決定したり、それを振り返ったりする場面が不足している。
- 課題解決に向けて、自ら取り組んだり、考えをまとめ学習をつなげたりすることが、2割程度の子供ができていない。自ら課題を設定し、学習を調整しながら課題を解決する力を育成する必要がある。

2 主題の意味

本研究における「深く学ぶ」とは、子どもが自ら課題や目標に興味をもち、目標達成に向けて各教科の「見方・考え方」を働かせながら、どのように学習を進めることが最適か考え実行し、その学習が最適であったかを振り返るといった自己調整力を発揮しながら学ぶ姿である。自己調整力とは、学習内容や学習進度等を認知したり、学習に対する動機付けを高めたりするために、学習方略を習得・適用する能力である。自己調整力を発揮しながら学ぶ姿をねらうことで、「個別最適な学び」や「協働的な学び」が一体的に充実すると考える。「深く学び続ける」とは、学習の結果、自身が身に付けた資質・能力を次時や他の学習にも活かそうとする姿である。

そこで、本研究が目指す子どもの資質・能力を以下の3つに整理する。

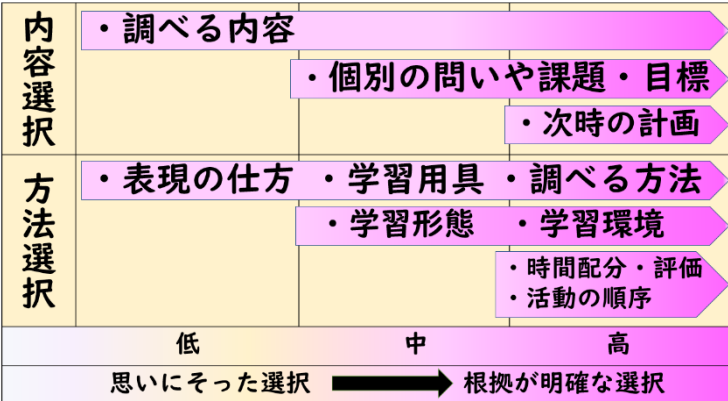
○ 場面や条件等に応じて学習内容や方法を調整し、問題解決ができる子ども	【知識及び技能】
○ 「見方・考え方」を働かせながら学び、どのように学習を進めれば問題解決できるか考えたり、問題解決に必要な方法を選び、相手や目的に応じて自分の考えを言葉や式、絵図等に表現したりできる子ども	【思考力、判断力、表現力等】
○ 問いや目標に興味をもち、自分に合った学習内容や方法を選んだり、学びの過程を振り返ったりして、学んだことを次の学習や生活に活かそうとできる子ども	【学びに向かう力、人間性等】

バリー・J・ジーママンによると、自己調整学習には「予見段階」「遂行段階」「自己内省段階」の3つの段階が位置付けられている。そこで、本研究では「予見段階」を「見通す段階」、「遂行段階」を「行う段階」、「自己内省段階」を「振り返る段階」とし、単元に位置付ける。本研究における、各段階の目指す子どもの姿は以下の通りである。なお、本研究では、子どもが自己調整力を発揮しながら学習していく上で、各段階は行き来すると捉え3つの段階に明確な順序性はないものとする。

見通す	問いや目標に興味をもち、その解決策を見通したり、学習内容や方法、活動の順序といった計画を決めたりすることができる。
行う	目標や見通し、学習計画を確認しながら学習し、進み具合に合わせて計画を調整しようとしたり、他者と協働的に解決しようとしたりすることができる。
振り返る	うまくいったことやいかなかったことの理由を明らかにし、次の学習にどう活かすか考えることができる。

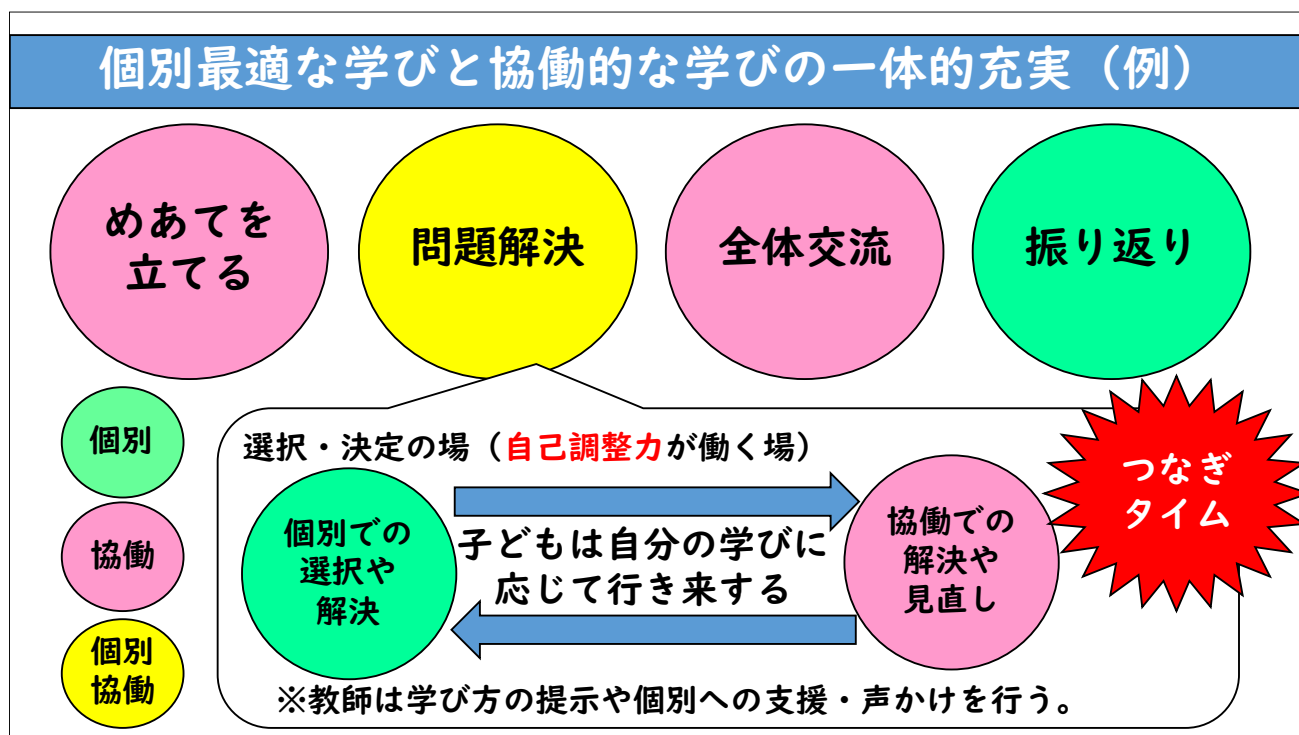
3 副主題の意味

自己選択・自己決定の場とは、子どもが学習の目標や調べる内容を決める、学習方法を選ぶ、評価をもとに次の学習の計画を決めるという活動のことである。自己調整力を発揮させるため、この活動を単元の中に位置付ける。ここでの自己とは、一人の学習者（自分）だけでなくペアやグループを組んでいる他者を含む。選択・決定する対象は調べる内容、調べる方法、解決したい個別の問い、学習形態などが考えられる。そこで、本研究では「内容選択」と「方法選択」に整理する。どのような対象を内容選択、方法選択とするか、また発達段階による選択の対象は右図に示す通りである。



る。ただし、これらの全てを選択・決定するのではなく、教科の目標や子どもの実態に応じて、この対象のいずれかを選択・決定する場を單元の中に設ける。また、子ども自身がなぜその選択・決定をしたのか明確な根拠をもてるように、教師は選択肢を示す際に、子どもの課題に応じた選択ができるような手立てを講じる。

なお、本研究において、「個別最適な学び」と「協働的な学び」が一体的に充実しているということは、下図のように、子どもが自分の学びに応じて個別の学びと協働の学びを行き来し、学んでいる状態のことを指す。本校においては、自己選択・自己決定の場を、子どもが個別と協働を自由に行き来して学ぶ時間として保障し、つなぎタイムという。一単位時間では、図のようになるが、これは單元レベルで考えることもできる。なお、つなぎタイムの後には全体で交流したり、考えを練り上げたりする場を設けることで、深く学び続ける姿をねらう。



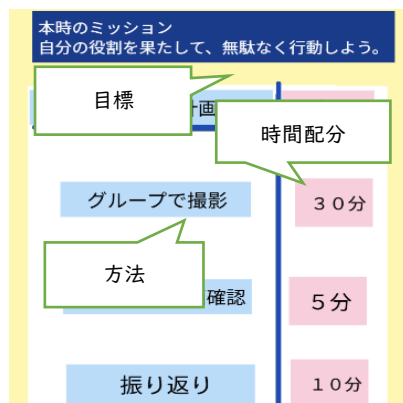
#### 4 具体的方法

自己選択・自己決定の場において、自己調整力が発揮できるように以下の具体的な手立てを講じる。

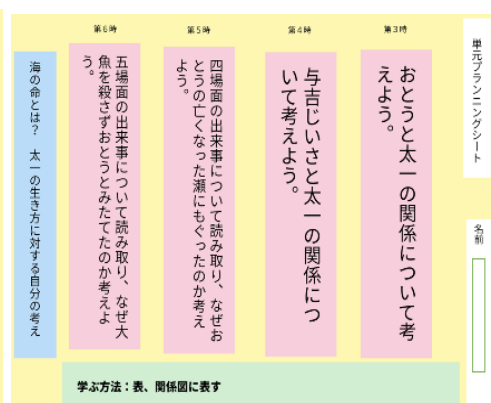
##### （１）單元構成及び一単位時間の構成の工夫

###### ① 目標や計画を決める活動

目標を決める活動では、問いを広げる、問いを順序立てる、問いをしぼるという学習活動を仕組む。問いを広げるでは、解決したい問いや目標が何かを考える。問いを順序立てるでは、広げた問いの中から解決したい問い、追究したいと思う



【図1 総合的な学習の子どもの計画】



【図2 国語の学習の子どもの計画】

問いを選択し、それらの優先順位をつける。問いをしぼるでは、順序立てた問いをまとめ、単元を通して達成すべき大きな目標を決める。計画を決める活動では、目標を決める、内容・方法を決める、活動の順序や時間を決めるという学習活動を仕組む。図1は、第5学年総合的な学習で、各グループの課題に応じて一単位時間の計画を立てた時の、計画表である。図2は、第6学年国語科で単元の計画を立てた時の計画表である。このように、学習計画を各自また、グループで学習計画を立てる場を設ける。

## ② 学習計画を確かめ、調整する活動（モニタリング）

学習計画を確かめ、調整する活動では、目標や内容の確認・調整、方法の確認・調整、時間の確認・調整という学習活動を仕組む。確認する活動では自らの学習が問いの解決や目標の達成に向けて進んでいるのか、方法が適しているかについて確かめる。もし、学習がうまく行えていない場合は調整する活動において、問いの解決や目標の達成に向かうように、目標や内容の再検討を行ったり、個別で学習を進めるか他者の力を借り協働で学習を進めるかといった方法を選択・決定したりする。また、学習を進めるために他者の考えや作品を見ることができるような場を設定するといった学習環境を選択・決定することも考えられる。このように、学習の途中で、自分やグループの達成の具合を確かめ、調整する場（モニタリングの場）を設ける。

## ③ 学習の評価をする活動

学習の評価をする活動では、目標と比べて学んだことを明らかにする、うまくいったこと・うまくいかなかったことを考える、なぜうまくいったのか、うまくいかなかったのかを考えるという学習活動を仕組む。ここでは、自己評価だけでは客観的に学習の評価ができないと子ども自身が考えた場合は他者評価やルーブリック評価など多様な評価の方法から選択することも考えられる。また、振り返った内容は価値付けたり、次の時間の課題設定に生かしたりする等、振り返ること自体に価値を感じられるようにする。

以下に示した3つの活動は、教科の特性や子どもの実態に応じて、必ずしも順序通り進むものではない。また、子どもの自己調整力が発揮されると思う場面で活動構成を工夫する。以下に示した3つの活動の目的や方法、選択・決定する対象をまとめると以下の表の通りである。

活動	見通す段階	行う段階	振り返る段階
目的	問いや目標に興味をもち、その解決策や計画を見通すこと	学習の進み具合に合わせて、計画を調整したり、よりよい解決策を見出したりする	自分の学びを評価し、学びを次の学習に生かすこと
対象	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 個別の問いや課題</li> <li>・ 目標</li> <li>・ 調べる内容</li> <li>・ 調べる方法</li> <li>・ 活動の順序</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 調べる内容</li> <li>・ 表現の仕方</li> <li>・ 学習用具</li> <li>・ 調べる方法</li> <li>・ 学習環境</li> <li>・ 学習形態</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 次時の計画</li> <li>・ 評価の仕方</li> </ul>
方法	自分やグループの目標を設定し、既習の経験や内容を振り返ったり、話し合ったりして計画をつくる	学習計画の進み具合を確認する時間を設定し、問題解決のために内容や方法を調整する場をつくる（モニタリング）	評価の指標に基づき、学習の進み具合や達成度を評価し、次の時間の計画を見通したり、つくったりする



配 時	学習活動・【自己選択・決定を伴うつなぐ活動】	手立て
見 通 す	<p>1 試しのゲームを行い、単元のねらいと見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学習過程、1時間の流れ・学習の約束の確認</li> <li>・ 用具や準備の仕方の確認・学習カードの記入の仕方</li> </ul> </li> <li>○ 試しのゲームを通して、個人やチームの課題をつかむ。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4対4で攻守を切りかえて行い、個人やチームの課題をつかむ。</li> <li>・ 難しかった動きやできるようになりたい動きについて確認する。</li> </ul> </li> <li>○ 試しのゲームを通して、チームとしての単元の目標をもつ。</li> </ul> <p>【他】</p>	<p>試しのゲームをもとに、チームごとに単元のめあてや、学習計画を立てる。</p>
2/9 3/4	<p>2 基本的なボール操作やボールをもたないときの動きの練習を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (パス)の技能を高めるために、練習方法や場を工夫し取り組む。</li> <li>○ (ラン)の技能を高めるために、練習方法や場を工夫し取り組む。</li> </ul> <p>【自】【他】</p> <p>【自】【他】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【ドリルゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 的当てゲーム</li> <li>・ ジグザグラ</li> <li>・ 通過ゲーム</li> </ul> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>課題の確認</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ドリルゲーム</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">タスクゲーム</div> </div> <p style="text-align: center;">ふり回り</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【タスクゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボールタッチ鬼</li> <li>・ 宝取りゲーム</li> </ul> </div> </div> <p>○ ドリルゲームやタスクゲームを選択して練習したり、試合をしたりして、個人やチームの動きの高まりを振り返り、次時の課題となる動きを明らかにする。</p> <p>【自】【他】</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 課題となる動きを確かめ、課題を解決できるように、学習者用タブレットにゲームの行い方を一覧化した動画や作戦ボードを配布して、いつでも確かめられるようにする。</li> </ul>
行 う	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">試しの試合</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ドリルゲーム</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">タスクゲーム</div> </div> <p style="text-align: center;">確かめの試合</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">振り返り</p> </div> <p>【振り返り】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パスを繋げて前に進もうとすると守備に囲まれてしまった。</li> <li>・ 次はもっと、コートを横に広く使いたい。</li> </ul>	<p>試しの試合→モニタリング→技能を高めるためのゲーム→選択・決定→確かめの試合→振り返りという学習を繰り返す。</p>
振 り 返 る	<p>○ これまでのドリルゲームやタスクゲームを選択して練習する活動をもとに、4対4の確かめの試合①を行い、課題となる動きを明らかにし、チームごとに確かめの試合②で活かすことのできる練習や作戦を選択する。</p> <p>【既】【他】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>確かめの試合①</p> <p style="text-align: center;">作戦</p> <p style="text-align: center;">確かめの試合②</p> <p style="text-align: center;">ふり回り</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・ 私達のチームは、ランが得意な人が多いからおとり作戦を使おう。</p> </div> </div> <p>・ 僕達のチームはパスが得意だから、パスを回しながらボールを前に運ぼう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 確かめの試合で実践できるような戦術的な動きをチームごとに練習できるように、基本的なボール操作やチーム単位での練習を話し合い、選択する場を設定する。</li> </ul>
	<p>今までの学習をもとに、トーナメントで試合を行い、個人やチームの動きの高まりを確認する。</p> <p>【既】</p> <p>○ これまでの振り返りカードを見直ししながら、チームの作戦を考えたり単元の始めのころと個人やチームの動きを比較して動きの高まりを確認めたりする。</p>	<p>単元のめあての達成度を評価する。</p>

一単位時間の導入や展開では、モニタリングの場を設ける。導入で設ける際は、前時までの計画の進み具合を確かめたり、調整したりする。展開で設ける際は、試しの活動や今の方法のままで、本時の目標が達成できそうかを確かめたり、調整したりする。また、終末では振り返りの場を設ける。ここでは、図3のように、うまくいったことやうまくいかなかったことの理由を振り返る場を設ける。

【図3 学習の評価の視点】

## (2) 課題意識を高める工夫

子どもが深く学び続けるためには、問いや目標といった課題意識が必要である。「問い」とは、子どもの「なぜ」や「～がわからない」といった表現に表れる。「目標」とは「～を明らかにしたい」「この学習を通してこうになりたい」といった表現に表れる。子どもが問いや目標をもつことができるようにするために、前時や既習の内容と比較し共通点や差異点を見い出す活動を行う。また、課題設定や提示の工夫を行う。例えば、第



【図4 課題設定の工夫の例】

6学年「対称な図形」において図4のような表を示す。「たかしさんは、文字や写真を①～④に仲間分けをしました。C、Z、Fはどの仲間に入るでしょう」と課題を提示する。すると、子どもは、既有の解決方法である「共通するきまりを見付ける」という方法を試そうとしたり、折り紙を折ったことのある生活経験から「折ると左右が同じ形になるものがあるから形に着目すればよさそうだ」という見通しをもったりする。その結果、「形の特徴に着目して、仲間分けができるようになるだろう」という共通した目的をもつことが考えられる。このように、子どもが問いや目標をもつことができるように、既有との共通点や差異点を比較させたり、単元や一単位時間のゴール像を見通すことができるような課題設定の工夫をしたりする。

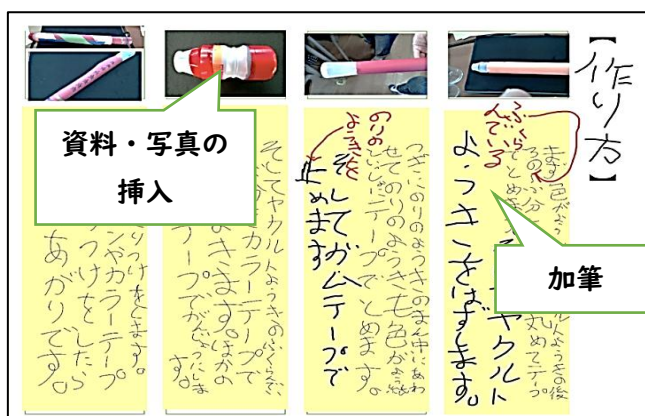
## (3) ねらいに応じた ICT 活用

それぞれの子どもの目標や学び方に応じた学習ができるようにするために、学習のねらいに応じて、タブレット端末を使った学習とプリントやノート、具体物を使った

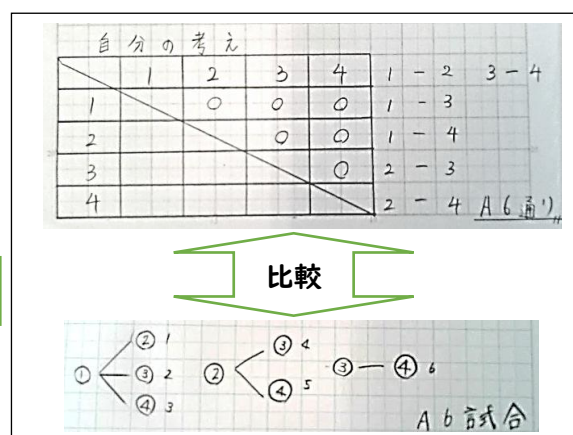
### ICT活用の3つの視点

- 1 子ども主体の学びができる。
- 2 教師も子どもも効率的に学べる。
- 3 主眼達成に向けて必要な時間の確保ができる。

学習を組み合わせ、ICTの活用を図る。ICT活用を図る視点は上に示した通りである。例えば、第2学年国語科の学習において、図5のようにICTを活用する。おもちゃの説明書を書くために、説明の順序や言葉の使い方がこのままでよいか推敲する。タブレット端末を使うことで、加筆や順序の入れ替え、また資料・写真の挿入など効率的に行う。この場面で活用することで、説明に合う写真を選ぼうと主体的に学ぶことができる。また、図6は、第6学年の算数科において、1組から4組の試合数を調べる場面の子どものノートである。このノートを写真に撮り、異なる解決方法を比較する。この場面において活用することで、自分の考えと他者の考えを関連付けやすくする。この場面で活用することで、すぐに意見を共有できるので、主眼達成に向けて交流する時間や適用問題を実施する時間を確保することができる。



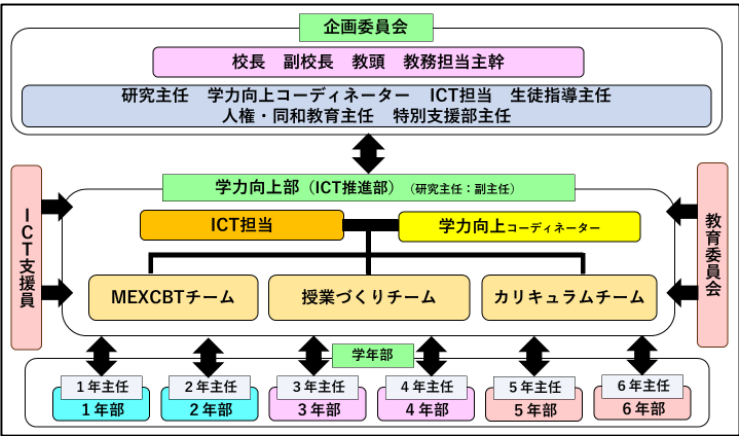
【図5 国語科 推敲の場面での活用】



【図6 算数科 他者の考えと比べる場面での活用】

# 5 研究を推進する組織

研究を推進するために、研究推進体制を図7のように整えている。学力向上部で話し合ったことの共通理解を図るため各学年部に学力向上部の教員を配置している。また、学力向上部のメンバーを「MEXCBT」「授業づくり」「カリキュラム」の3つのチームに分け、研究推進を図る。各チームの役割については、以下の表の通りである。



【図7 本校の研究推進体制】

チーム	推進内容
MEXCBT	MEXCBTの使い方の紹介、MEXCBTを活用した高学年における自主学習の推進など
授業づくり	研究構想や授業づくりの提案、各学年の授業研修の運営、子どもへのアンケート分析など
カリキュラム	各学年の授業実践の収集・分析、授業事例集の作成、年間カリキュラムの見直しなど

# 6 研究構想図

