

本校研究テーマ

自ら学び，思いを実現しようとする児童の育成 ～学習者用端末の利活用を通して～



みんなが「分かった」「できた」と言える授業づくり分科会 目指す児童像

学習活動に見通しをもち，意欲的に取り組む児童

1 分科会設定の理由

授業は，学習のねらいを全員が達成することを目指している。しかし，現実には，学習の途中で意欲を失ってしまう児童や「できた」という喜びをもてずに学習を終えてしまう児童も少なからずいる。

「分かる」「できる」喜びを児童全員がもてることは，児童の学びを保障するための最重要項目だと考える。

学習者用端末を利活用して，児童一人一人が自分に合った方法で学習に取り組み，「分かった」「できた」という達成感を味わわせるために本分科会を設定した。

2 目指す児童像設定の理由

児童が意欲的に学習をするためには，「楽しそうだ」「やってみたい」というような動機が必要である。しかし，学習のゴールが明確でないために見通しがもてなかったり，学習の進め方ややり方が分からなかったりした時に，児童は学習に対して意欲をもてなくなるのではないかと考えた。

このことから，本分科会では，全員が「分かった」「できた」と言える授業を目指すためには，

- ①学習に対する見通しを明確にもたせること。
- ②学習の進め方や，やり方が分かりやすいこと。

の，2つが必要である，と仮説を立てた。

①については，全員がめあてを確実につかむことができるよう，導入において教師と児童が話し合っ
て課題を決め，見通しをもたせることにした。

②については，ユニバーサルデザインの考え方を取り入れ，「どの児童にとっても分かりやすい授業」
という視点を常にもって授業づくりをすることにした。

国語の「書くこと」の学習は，書字が苦手な児童や，考えをまとめることが苦手な児童にとっては，
困難に感じられることが多い学習である。しかし，児童の学習者用端末に対する意識調査アンケート
は，学習者用端末を使うと「きれいな文字がかける」「消しゴムをつかわないで消せる」など，困難さ
が軽減されるという回答が多かった。また，文章を書くことに加え，伝える機能もあるため，教え合い，

伝え合いも簡単にでき、教師からヒントや分かりやすいワークシートを送って選択させることもできるといふ利点がある。学習者用端末を使うことで、「分かった」「できた」といふ喜びをもつことができ、意欲的に学習活動を行うことができると考えた。

3 指導の工夫

◀主な手だて1▶学習のねらいを理解して学習に取り組むための工夫

①単元のゴールを明確にする。

⇒単元の始めに、教師の作成した「生き物クイズ」に挑戦し、学習の見通しをもつことができるようにした。また、自分の作成したクイズを他のクラスの友達に出題することを知り、友達にとって分かりやすく面白いクイズを作成していくことを明らかにした。

②各時間の学習活動を明確にする。

⇒学習者用端末を用いて、クイズを作成するワークシートを用意しておく。クイズ作りにおいて、これからクイズに関わる内容を書くワークシートのみを児童に配信することで、活動が明確になり、課題に取り組むやすくなると考えた。

◀主な手だて2▶児童が意欲的に活動するための工夫

①「何をしたらよいか分からない」児童に対する手だて

⇒単元や学習のゴールを明確にし、学習の見通しをもたせる。

②「文章の書き方が分からない」児童に対する手だて

⇒文章構成について、学習者用端末を用いて、「問題」「答え」「説明」の3つに分けたワークシートを配布することで、何を書いたらよいかを明確にし、学習に取り組むことができるようにする。

⇒内容について、文章だけでなく写真を活用することで、自分の伝えたいことがより明確に伝えることができるようになる例を示す。

③「書くことに苦手意識のある」児童に対する手だて

⇒文字を間違えてしまったり、丁寧に文字を書けなかったりすることで、書く学習への意欲が低下し自分の思い通りのクイズができなくなる児童がいる。そこで、学習者用端末を活用し、文字表記を気にすることなくクイズを作成することで、書く学習に支障なく取り組むようになり、意欲を高められる。

⇒単元の終末では、クイズ大会を行う。自分の作成したクイズを友達に見せることを念頭に置き学習に取り組むことで、自分の思いがより伝わるようなクイズを作成しようとする意欲を高める。

第2学年 国語科 学習指導案

日 時 令和4年6月30日 第5校時
対 象 第2学年2組 30名
場 所 北校舎2階 2年2組教室
指導者 浅賀 正大

1 単元名

生き物の秘密を調べて、「生きものクイズ」を作ろう (教育出版)

2 単元の目標

- 図書資料から得た情報を比較・検討・取捨選択をして、クイズにしたいことを決めることができる。〔知識及び技能〕
- 経験したことや調べたことなどから書くことを見付け、クイズ作りに必要な事柄を集めたり確かめたりして、伝えたいことが明確なクイズを作ることができる。〔思考力, 判断力, 表現力等〕
- 自分の思いや考えが明確になるように、事柄の順序に沿って簡単な構成を考えることができる。〔思考力, 判断力, 表現力等〕
- 必要な事柄を集めたり確かめたりして、友達が分かりやすいクイズを積極的に作ろうとする態度を養う。〔学びに向かう力, 人間性等〕

3 本単元における評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
①共通・相違・事柄の順序など情報と情報との関係について理解している。	①「書くこと」において、経験したことや想像したことなどから書くことを見付け、必要な事柄を集めたり確かめたりして、伝えたいことを明確にしている。 ②「書くこと」において、自分の思いや考えが明確になるように、事柄の順序に沿って簡単な構成を考えている。	①積極的に必要な事柄を集めたり確かめたりすることで、学習の見通しをもって「生きものクイズ」を作ろうとしている。

4 指導観

(1) 単元について

本単元は、自分で興味・関心のある生き物を選び、調べて分かったことをクイズにして伝え合う学習である。調べて分かったことの中から出題したい内容を選び、クイズ形式に合わせて「問題」「答え」「説明」に書き分けていく。「書くこと」の指導の中でも、書くことを集める「取材」と、クイズの「構成」を重点とした単元である。

「取材」については、最初に「隣のクラスの友達に『生きものクイズ』を出題しよう」という学習のゴールを提示した。ただ漠然と情報を集めるのではなく、相手を想定して、「友達が楽し

めるクイズを作る」という目的意識をもって取り組むことで、より主体的に文章を読み、集めた情報を比較・検討・取捨選択しようとすることができると考えた。

「構成」については、クイズを作る活動の中で、「問題」、「答え」、「説明」という構成を考えることになる。自分がおもしろいと思ったことが相手に明確に伝わるように、「問題」と「答え」を対応させ、「説明」を考えなくてはならない。教科書には、「○×クイズ」と「三択クイズ」の2種類が例示されており、それぞれの仕組みを理解したうえで、児童が選択する。その際、学習者用端末を使って、自分が一番書きやすいワークシートを選べるようにした。得た情報をいかに相手が興味をもち、楽しんでもらうことができるかを考えながら学習者用端末を使って文章を構成していくことにより、児童は、主体的に思考・判断・表現していくことになると想定した。

国語科の学習指導要領の「知識及び技能」では、この単元の目標にもある「情報の扱い方に関する指導」が加えられた。情報化社会である今を生きる子どもたちにとって、たくさんの情報から必要な情報を取捨選択し、自分の考えに生かし、発信していく力をもつことは重要である。本単位ではその素地となる活動を経験することができる。自らの思いや考えを発信し、友達と交流することの楽しさを味わえた経験は、今後も主体的に学習に取り組む力を育むものと考えられる。その際に、自分の考えを文章にする、発信するという両方の活動を学習展開のイメージ通り行うことができる学習者用端末を使用することは、より単元の目標に迫っていけると考え、活用することとした。

(2) 児童の実態について

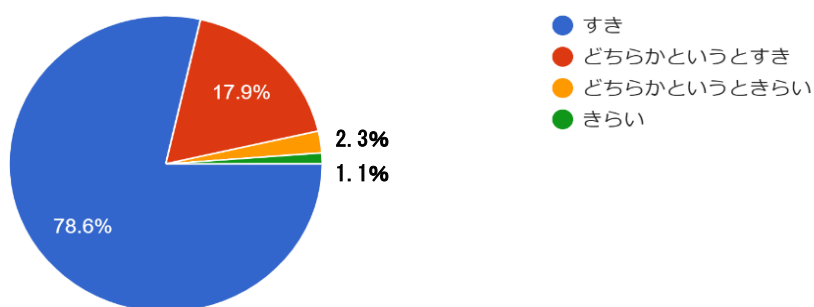
①「書くこと」の学習における児童の実態

本学年の児童は、第1学年時に説明文教材「だれがたべたのでしょうか」の学習を行った。その際、「問題」と「答え」の対応が重要であることを学習した。そして、「だれが何をしていますでしょうかクイズ」を作成する言語活動を行った。多くの児童は、「問題」と「答え」の対応を意識して短い文章を書くことができていたが、中には「問題」の文中に「答え」を書いてしまったり、「答え」が端的でなく伝えたいことがうまく伝えられなかったりした児童も見られた。そこで、本単位では、自分で「問題」と「答え」の形式を「○×クイズ」もしくは「三択クイズ」のどちらかから選び、「問題」と「答え」が対応したクイズを作成する活動を通し、自分の伝えたいことが明確に伝わるような文章を書く力を身に付けさせたいと考えている。

②児童の実態と「分かる」「できる」授業の工夫

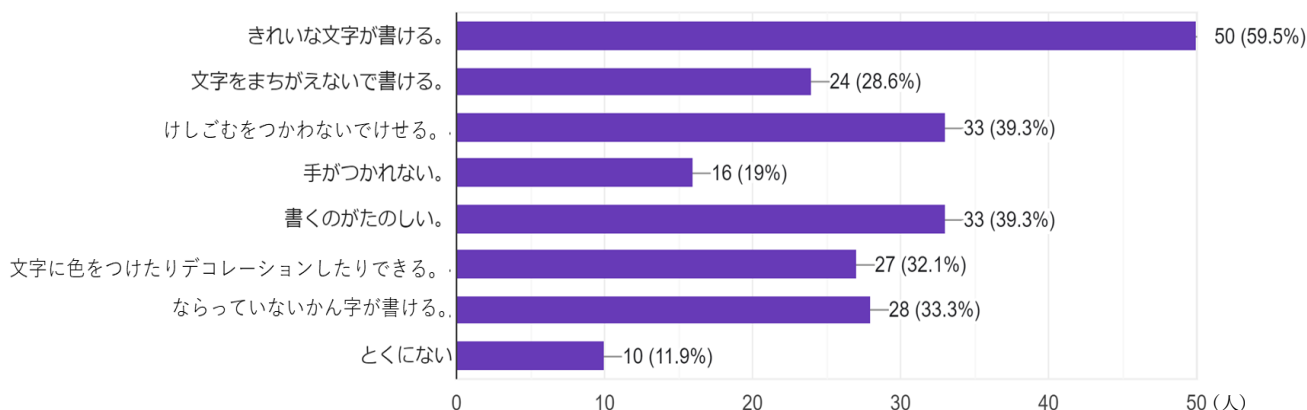
児童の学習者用端末に対する意識を調査するために、第2学年の児童を対象にFormsを用いてアンケートを行った。

ア) タブレットを使った授業は好きですか。



「タブレットを使った授業は好きですか」という質問では、「好き」「どちらかというが好き」と答えた児童は約 97%と、大変多くの割合を占めていた。このことから、学習者用端末を活用した授業に対して非常に意欲的に取り組んでいることが分かる。児童は学習者用端末を活用した授業を心待ちにしている。

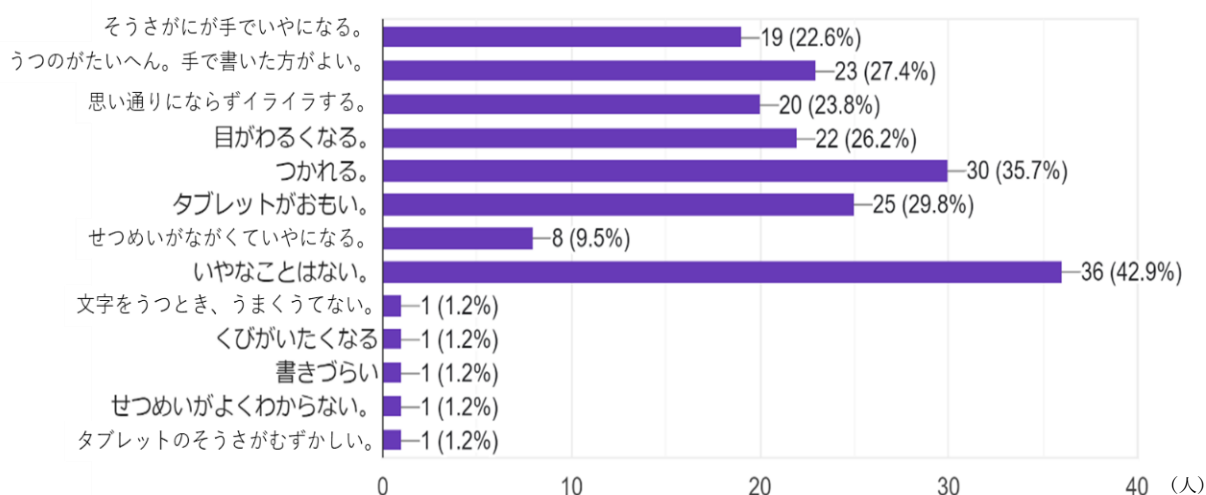
イ) タブレットで文字を書くと、どんないいことがありますか。(3つまで回答可)



学習者用端末を活用した授業のうち、文字を書くことに焦点を当てて質問した。「タブレットで文字を書くと、どんないいことがありますか」という質問に対して、およそ 6 割の児童が「きれいな文字が書ける。」からと答えていた。このことから、「書くこと」の学習において、文字を丁寧に書くことができず、意欲が低下してしまった児童が多くいることが分かる。また、「文字を間違えないで書ける」ことによさを感じている児童が約 3 割、「消しゴムを使わないで消せる」ことによさを感じている児童が約 4 割と、そもそも鉛筆や消しゴムを使って文字を書くという行為に苦手意識や抵抗感を感じている児童も多く、学習内容でのつまずきだけでなく学習活動そのものに抵抗感をもってしまい学習への意欲が低下してしまうことが考えられる。一方で、「書くのが楽しい」「文字に色をつけたり、デコレーションしたりすることができる」と答えた児童も多く、学習者用端末を使用することで、書く学習をより楽しくし、学習者の意欲を高める一助になっていると考えられる。

そのため、本単元では、「生き物クイズ」を作成する際、学習者用端末を活用したワークシートを用意し、書く活動に抵抗感を感じないように配慮していく。また、友達に発表することを念頭に置き、学習者用端末を使用し、文字の大きさや色を工夫したり、画像を活用したりすることは、相手意識を高めて学習に取り組むためにも有効であると考えられる。

ウ) タブレットを使った授業で嫌なことは何ですか。(3つまで回答可)



「操作が苦手で嫌になる」「打つのが大変。手で書いた方がよい」「思い通りにならなくてイライラする」と答えた児童がそれぞれ約 25%と、学習者用端末の操作に抵抗がある児童がいることが分かる。また、「目が悪くなる」「疲れる」と答えた児童も多く、健康面に心配している姿も見られる。

一方で、「嫌なことはない」と答えた児童は 43%と、学習者用端末を活用した授業にあまり苦手意識をもっていない児童も多くいた。

そこで、本單元では、児童の学習者用端末への抵抗感をなるべく少なくするために、学習活動を明確にし、児童の考えをそのまま反映できるようなワークシートを用意する。また、クイズ作りを行う際は、児童の作業するカードのみを配信し、これから行う活動を明確にすることも学習活動を明確にするために有効であると捉えている。

(3) 教材および活用するアプリやコンテンツについて

『『生きものクイズ』を作ろう』の学習において、図書資料を活用して情報を集める際は、学校図書や地域図書館と連携し、図鑑や書籍の使い方を学習することで、自分の目的に合う本や記事を選ぶことができるように指導する。

本教材では「○×クイズ」と「三択クイズ」が例示されている。全員がクイズの答えを表明できるのがこれらの形式のよさである。答えを当てることよりも、その後の説明を聞くことに重点を置いているため、クイズ大会では説明の内容を意識して聞くことができるように指導する。説明することに重点を置くために相手を意識したクイズを作成することができるよう、本單元では「他のクラスの友達にクイズを出し合おう」とした。このように相手を設定することで、相手が知らなそうなことや自分が初めて知って驚いたことをクイズにしようとする相手意識の態度を育成することができる。また、クラス内の発表であると、答えを友達に知られたくないという思いから協力をしたリアドバイスをしたりするのが難しいと考えられる。クラス内の発表ではないため、友達同士で協力して学習を進めることもできる。

クイズ作りでは、「問題」と「答え」「説明」を対応させて書くことが大切となる。本教材で例示している○×クイズと三択クイズでは、「問題」と「答え」の形式が異なる。クイズが完成したのち、「問題」の形式に対応した「答え」方となっているかを確認する。「説明」は「問題」とその「答え」に関する説明である。書きたい、知らせたいという思いが強く、そのつながりを意識せず「問題」に全く対応していない「説明」を書いてしまうこともあるので、書いている最中に一人一人様子を見取り、指導する必要があると考えている。

さらに、学習者用端末を活用することで、「問題」に応じた画像を使用することができる。画像を用いることで、問題の幅を広げるとともに、解答者に問題が分かりやすくすることができるため、自分の伝えたいことがより明確に伝わるようになると思う。



カメラ機能

「問題」や「答え」「説明」をより詳しくするために、それぞれに対応した資料の画像をカメラのアプリで撮影し、クイズに活用する。文章だけでは説明できないような内容について、画像と文章で説明することができ、より自分の伝えたいことが明確に伝えることができる。

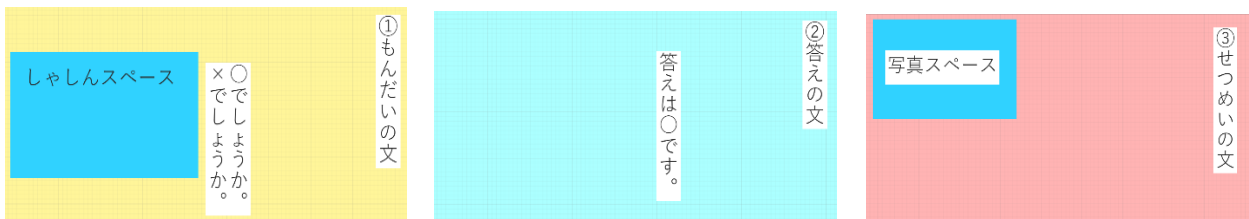


ミライシード「オクリンク」

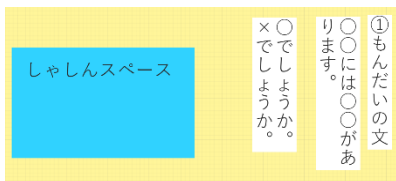
クイズ作りを行う際、「オクリンク」を使用する。「オクリンク」では、児童同士で作成したカードを送り合うことができる一方で、教師が児童にカードを送ることもできる。教師が事前に「オクリンク」内にワークシートを作成しておき、授業時間になったら児童に送付する。個別に送付することも可能で、個別に支援することもできる。

児童には次のカードを送る。

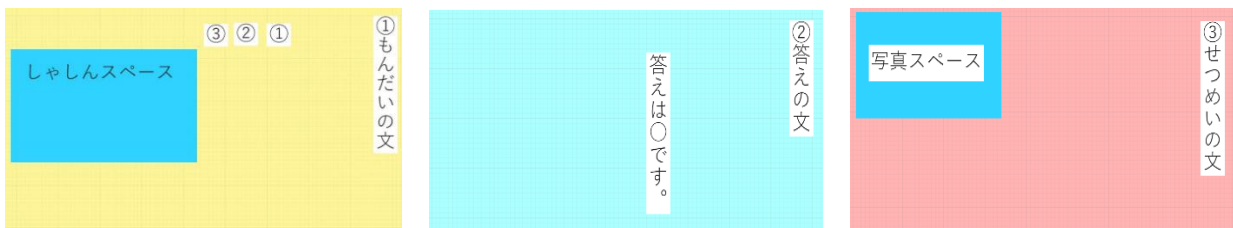
【○×クイズの場合】



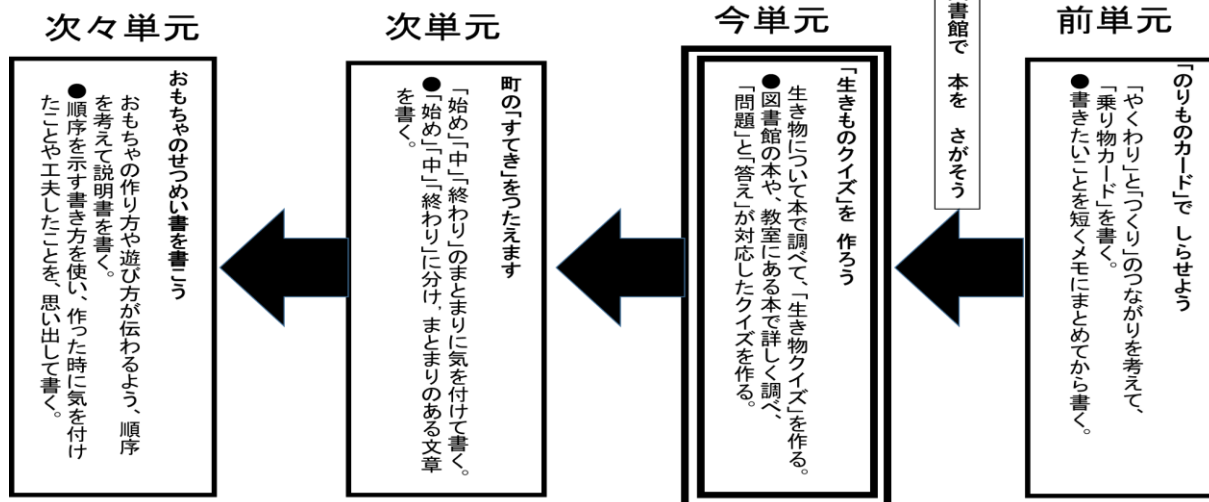
・支援が必要な児童には、問題文が一部書かれているカードを送る。




【三択クイズの場合】



5 単元の系統表



「書くこと」の領域について、関連性のある単元内容を指導者側が意図的、計画的に指導計画を立てる。「書くこと」に関連した学習を通して、文章のつながりや順序を意識し、伝えたいことを明確にした文章を書くことを指導する。

	<p>4</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メモを基にクイズの「答え」「説明」を作る。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> メモを基にして「生きものクイズ」の答えと説明を作ろう。 </div> <p>5</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作った「生きものクイズ」を読み返し、推敲する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●前時の学習を振り返り、オクリンクでのカード作成の方法を確認する。 <p>☆イ①【オクリンク】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●クイズを読み返すポイントについて考える。 ●声に出して確かめたり友達と読み合ったりして確認する。 ●「問題」と「答え」「説明」が対応したものになっているか読み返して確認する。 <p>☆イ②【行動観察・オクリンク】</p>	
3	6	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 「生きものクイズ」発表会をしよう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・「生きものクイズ」を出し合う。 <p>・学習を振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●クイズの出し方、聞き方についてのルールを確認する。 ●正解、不正解よりも、クイズの「説明」に意識が向くようにする。 ●解答者から感想や反応をもらうことで、自分の作ったクイズのよさを感じることができるようにする。 ●解答する児童は、感想を述べるようにする。 ●相手にクイズが伝わったことを一人一人が振り返り、伝えたいことを明確にした文章を書く良さを再認識する。 <p>☆ウ①【発言・行動観察】</p>	

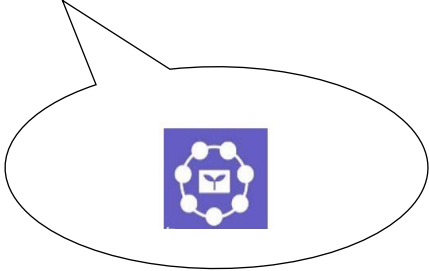
7 本時の展開（3/6時）

（1）本時の目標

クイズの構成を理解し、「生き物クイズ」の「問題」を作成する活動を通し、自分の伝えたい内容を明確にした文章を書くことができる。

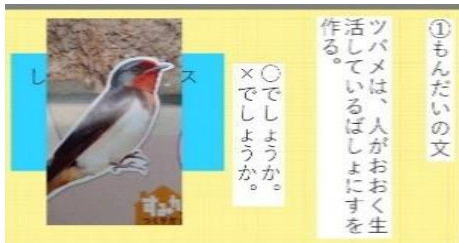
（2）本時の展開

	○学習内容 ・学習活動	●指導上の留意点 ☆評価【評価方法】
導入	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">メモを基にして「生きものクイズ」を作ろう。</div>	<p>●実際にクイズを作ることを知り、意欲を高める。</p>
展開	<p>2 教師と一緒に「○×クイズ」「三択クイズ」を作る。</p> <p>3 クイズの構成について考える。 T：それぞれのクイズの特徴を考えましょう。</p> <p>○×クイズ C：全員が参加できる。 C：分からなくても当たる可能性がある。 C：ジェスチャーで答えられる。</p> <p>C：○か×かを考えればよいから作るのが簡単。 C：みんなが答えてくれてうれしい。</p> <p>三択クイズ C：全員が参加できる。 C：分からなくても当たる可能性がある。 C：○×クイズより難しく、考えるのが楽しい。</p> <p>C：選択肢を似たものにすると答える人が迷うので面白い。 C：作りがいがある。</p> <p>○クイズの種類によって答え方が違う。それぞれに特徴があり、自分の目的によって選ぶとよい。</p>	<p>●教師が題材を提示し、画面を投影しながら「○×クイズ」と「三択クイズ」の作り方を示す。</p> <p>●「○×クイズ」と「三択クイズ」の構成や作り方について、同じ内容のクイズを比較することで、それぞれのクイズの特徴を区別できるようにする。</p> <p>●児童の意見を、クイズを解く視点と作る視点に分けて板書する。</p>

	<p>4 クイズの「問題」を考える。</p>  <p>○相手に「問題」の内容が伝わるように文章を考えることが大切である。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●事前にクイズの枠を作成しておき、児童に配信しておく。 ●児童の書く力に応じて、オクリンクのワークシートを選択できるようにしておく。 ●必要に応じて教師の作成した手本も一緒に配信し、学習者用端末上で確認できるようにする。 ●困ったことは近くの友達と相談し、それでも分からない場合は教師に質問するようにし、自力解決を図る。 <p>☆イ②【オクリンク】</p>
<p>まとめ</p>	<p>5 作ったクイズの「問題」を友達に紹介する。</p> <p>6 本時の学習を振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●本時で作成した「問題」をスクリーンでクラス全体に共有し、学習の成果を確認する。 ●授業の感想を聞き、学習を振り返る。 ●次時にクイズを完成させることを知り、クイズ作りへの意欲を高める。

(3) 学習者用端末を活用した資料例

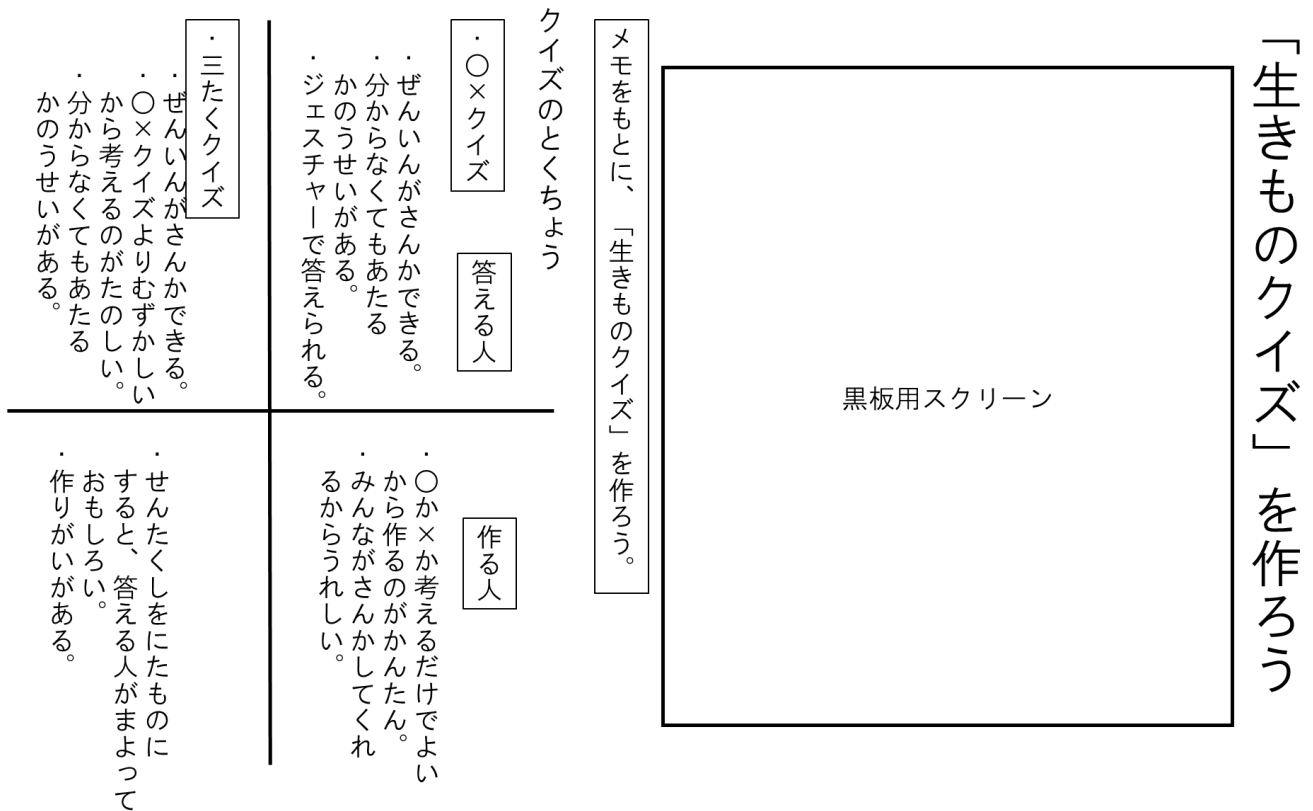
○×クイズ



三択クイズ

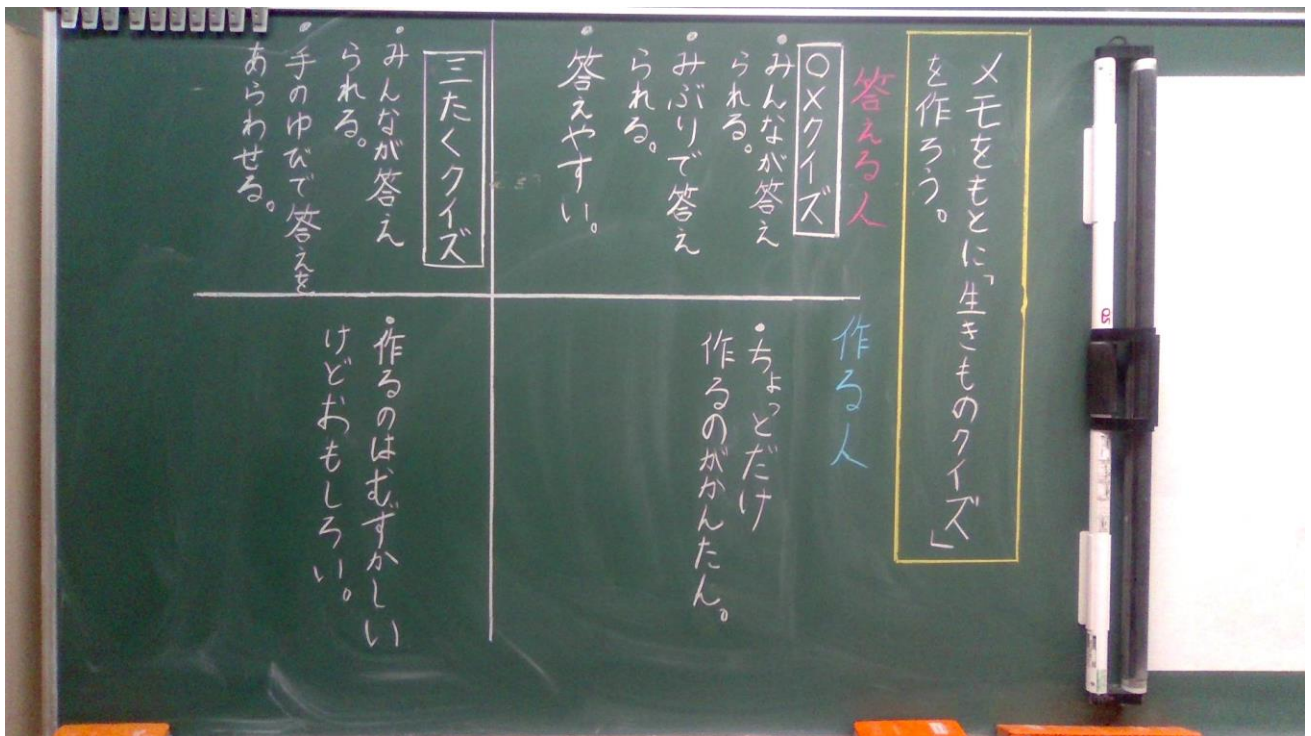


(4) 板書計画



※黒板の下部に、教師の作成した「生きもののクイズ」を掲示しておく。

(5) 実際の板書



8 成果と課題

(1) 成果

- ・学習者用端末を活用することで、消しゴムを使わずすぐに修正したり、書くべきところを焦点化して伝えたりすることができ、児童の学習に対する抵抗感を軽減することができた。その結果、児童全員が自分の「書く」学習にのみ集中して取り組むことができ、意欲を高めることができた。
- ・本時の活動で仕上げるべきワークシートのみをスモールステップで配布することで、全員が仕上げてから次のステップに向かうことができ、活動が明確になった。活動が早く終わった児童は、学習の進め方に困っている児童を手助けしている姿も見られ、協働的に学習を進めていた。
- ・オクリンクでクイズを作成することで、全員が自分の力で、最後まで学習活動に取り組むことができた。

(2) 課題

- ・学習活動に意欲的に取り組んではいたものの、相手を意識したクイズを上手く作成できなかった児童もいた。活動あって学びなしの授業にならないよう、学習内容に着目できるような手だてを講じる必要がある。
- ・児童への指示を明確にすることも大切である。児童は、学習者用端末を用いた学習を心待ちにしており、いざ、使おうとすると、勝手に先に進めてしまったり、違うアプリケーションを開いてしまったりする児童がいる。今、何をしなくてはいけないか、児童への指示を明確にすることで、より学習に見通しをもち、意欲的に学習に取り組むことができるようになると思う。