

# 日常へつながる「話す・聞く、話し合う」授業実践

## —タブレット端末を用いて意欲的に学ぶ子どもの姿—

白石一恵（熊本市立託麻東小学校）

### 要約

昨年度から熊本市の小中学校にタブレット端末が導入され、タブレットを活用した授業改善が求められている。本実践では、国語の「話す・聞く」単元でICTを活用し、子どもが学習を見通し、問いをもって課題へ向き合い、対話しながら深い学びへとつながっていく授業に取り組んだ。その結果、子どもたちは自分自身の学びを見つめ、振り返り、学んだことを次の活動、そして日常へとつなげることができるようになった。

キーワード：見通し 問い 質問ビンゴ タブレット端末 自分自身の振り返り

### 1. はじめに

本実践は、タブレット端末の操作にまだ慣れていない低学年における実践である。子どもたちの情報活用能力を育成する上で、教師自身も積極的にタブレット端末を活用し、学ぶことが必要不可欠となる。ICT活用へ不安を抱く先生の気持ちが少しでも軽くなるような、低学年の子どもたちもタブレット端末を楽しく活用できるような授業を意識して行った。

ここでは、ビンゴゲームを授業の中に取り入れ、子どもたちが楽しく意欲的に、話し方や聞き方を学び、自分を振り返ることで学んだことが自然と日常の中へつながるようにすることを目指す。

### 2. 研究方法

本実践は、熊本市小学校情報研究会（以下、市情研）の研究の視点を元に実践を行った。市情研における研究の視点は以下の通りである。

【視点①】目的意識を持って学習に取り組むことができるようにするための工夫

【視点②】他者と対話しながら自分の考えを広げようようにするための工夫

【視点③】深い学びを生み出すための振り返りの工夫

【視点④】情報活用能力を育成するための工夫

以下では、視点ごとに実践の意図を詳述していく。

#### (1) 目的意識を持って学習に取り組むことができるようにするための工夫

今回、実践した単元は2年生の国語「うれしくなる言葉をあつめよう」である。本単元では「互いの話に関心を持ち、相手の発言を受けて話をつなぎながら、たずねたり応答したりするなどして、少人数で話し合うこと」を目標としている。

本単元での最終目標は、友達に自分が言われてうれしくなる言葉を紹介し、それらを集めて掲示することにした。子どもたちは、友達に紹介するという相手意識をもって取り組むことができ、何度も話し合いをする中で、話し方や聞き方などを学んでいくと考えた。

#### (2) 他者と対話しながら自分の考えを広げようようにするための工夫

本実践では、「対話」を「自分自身との対話」と「他者との対話」の二つで捉えた。

実践で活用した質問ビンゴカードは、授業の中で子どもたちが、「どんな言葉を使えば話が続くか。」や「知りたいことや聞きたいことはないかな。」などの問いをもち、そこから出てきた言葉で作りたいと考えた。質問ビンゴ

のレベルも徐々に上げていき、子どもの言葉をスタートにして教師のねらいに迫っていく方法を取った。ペアや三人組での話し合いの回数を重ねていくことで、子どもたちが対話の中でつなぐ言葉に気付いていくことをねらった。



図1 「質問ビンゴ」

(3) 深い学びを生み出すための振り返りの工夫

実践では、二つの振り返りを行った。一つ目がロイロノートのテストカードを使った、選択式の自己評価である。(図2) 低学年でもスムーズに回答でき、回答がグラフ化されることで教師が視覚的に子どもの実態を捉えやすくなる。また、回答者が確認できるので個別に支援もしやすくなり、次時の授業作りに活かせることができる。

二つ目が、記述による自己評価である。(図3) 子どもに振り返りの視点を示し、それについて自己評価をする。学習内容と学習方法、人間性の涵養の三つの視点を示し、ルーブリック評価を用いる。タブレット端末を使ってキーボード入力することも考えたが、子どもの実態を踏まえ、シートに記述する形を取った。自分の変化が視覚的に捉えられ、目的をもって学習に取り組むことができると考える。



図2 「テストカードによる自己評価」

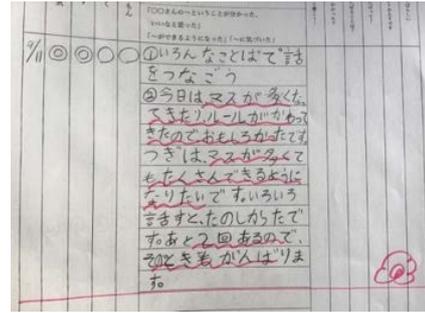


図3 「記述によるルーブリック評価」

(4) 情報活用能力を育成するための工夫

本実践では、子どもが言われて嬉しかった言葉をワークシートに記述させ、それをタブレットに取り込む方法を取ることにした。低学年の実態から、キーボード入力するよりも鉛筆で書く方が早いと考えた。記述したシートを写真に撮って加工し、ロイロノートに取り込むことにした。加工することで必要のない部分を自分で選択することができる。

3. 具体的な取り組み

第二学年「うれしくなる言葉をあつめよう」

(1) 単元目標

互いの話に関心をもち、相手の発言を受けて話をつなぎながら、たずねたり応答したりするなどして、少人数で話し合うことができる。

(2) 調査時期

9月8日～15日の全8時間扱い。

【単元計画】

| 時   | 単元計画  |
|-----|---|
| ①   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・言われてうれしくなることばを出したり、思い出ししたりする。ロイロノートを使って提出。</li> <li>・テストカードによる振り返り</li> </ul>   |
| ②   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・どのようにして話をつながか考える。質問することに気づかせ、話がつながっていくことを知る。</li> <li>・質問ビンゴを行う。</li> <li>→うれしくなる言葉を2～3個選び、それについて「いつ、誰に、その時の気持ち」をペアで尋ねる。</li> <li>・テストカードと自己評価カードによる振り返り</li> </ul> |
| ③   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が言われてうれしくなる言葉をひとつ選び、カードに「いつ、誰に、その時の気持ち」を書く。</li> <li>→写真を撮ってロイロノートでカードにまとめる。</li> <li>・テストカードと自己評価カードによる振り返り</li> </ul>   |
| ④   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ひとつ選んだもので質問ビンゴをする。「いつ、誰に、その時の気持ち」以外の質問以外で、話をつなぐ言葉に気づかせる。</li> <li>・質問ビンゴのレベル1、2を行う。</li> <li>・テストカードと自己評価カードによる振り返り</li> </ul>                                      |
| ⑤～⑦ | <p>相槌、共感、反応、質問の言葉を使って話をつなぎながら、話し合う。</p>   |

|   |  |
|---|--|
| ⑤ | ・3人組で話し合う。質問ビンゴレベル2を使う。<br>・テストカードと自己評価カードによる振り返り  |
| ⑥ | ・3人組で話し合う。質問ビンゴレベル3を使う。<br>・テストカードと自己評価カードによる振り返り  |
| ⑦ | ・3人組で話し合う。質問ビンゴレベル3を使う。<br>質問ビンゴはヒントとして持っておき、見ないで話し合うことができることに挑戦させる。<br>・テストカードと自己評価カードによる振り返り |
| ⑧ | みんなのうれしくなる言葉をあつめてクラス掲示にする。(学活)   |

### (3) 実践方法

「話す・聞く」に「話し合う」視点が入ったこの単元では、子どもたちが話をつないでいくための言葉に気付いたり、見つけたりすることを意識して取り組んだ。

最初に教師が言われて嬉しくなる言葉だけを紹介した。すると子どもから「いつですか。」や「どこで言われたのですか。」「誰に言われたのですか。」など、子ども立ちが話をつなぐために必要な、質問や反応、頷き、相槌などを出していった。また、子どもたちは普段から取り組んでいる「授業の反応あいうえお、なす」や学校全体で取り組んでいる「託東タイム」から反応や頷き、相槌に気付くことができ、日常生活で使っているものを学習に取り入れようとする姿があった。「共感」や「同じ経験を伝えること」は出なかったものの、教師から紹介して「これができたらすごいね。」と子どもたちの一つの目標になるようにした。

その後、授業の中で「他者との対話」を通して、話すときの話し方や聞き方について、子どもが活動しながら気付き、自分を見つめ直して成長していくことができた。また、質問ビンゴをロイロノートで子どもに配布し、話し合いの際にタブレット端末を携帯していることで、話をつなぐヒントになり、話し合う視点を常に意識することができ、主体的に話し合うことができた。

話し合いはペアから始め、その後三人組で何度も行った。できるだけたくさんの子ともと話せるようにメンバーを変えながら行った。最初の段階では、ロイロノートを見ながら、ビンゴになるように話すことを目標とした。そこから徐々にレベルを上げていき、最終的には、ロイ

ロノートを見ないで自然に話し合いができる姿を目指した。

図4 「質問ビンゴ レベル1～3」

|          |     |  |
|----------|-----|--|
| レベル<br>1 | 3マス | その時の気持ち、だれから、いつ  |
| レベル<br>2 | 6マス | その時の気持ち、だれから、いつ、どんな時に、ああ・いいね・なるほど、うんうん・えー・すごいね                                 |
| レベル<br>3 | 9マス | その時の気持ち、だれから、いつ、どんな時に、ああ・いいね・なるほど、うんうん・えー・すごいね、～と言われてよかったですね、～は嬉しいですね、ぼくも・わたしも |



図5 「話し合いの様子」

## 4. 実践の成果と課題

### (1) 実践の成果

#### ①目的意識をもって学習に取り組むことができるようになるための工夫

学習の最終目標である「うれしくなる言葉を友達に紹介する」を子どもと共有したことで、最後まで意欲的に学習に取り組むことができた。見通しが立ったことで、振り返りにも変化が出てきた。

#### ②必要に応じて、他者と対話しながら自分の考えを広げることができるようになるための工夫

本実践では、タブレット端末のアプリ、ロイロノートを活用して質問ビンゴを作成した。ビンゴというゲーム形式を取り入れた話し合い活動を行うことで、子どもたちは意欲的に取り組むことができた。話すのが苦手な子どもや言い方が

わからないといった子どももタブレット端末を携帯していることで、ヒントにしたり常に意識したりして話し合うことができた。最終的には、タブレットを見ないで、質問ビンゴのカードにない言葉を使いながら話し合いをすることができるようになった。

質問ビンゴのビンゴカードはレベル1～3の三段階で作成した。レベル1では授業の中で子どもが気づいたことを取り入れた。レベル2とレベル3では、子どもから出た言葉を取り入れながら、この単元で学ばせたい共感や同じ経験を伝えることも加えてレベルを上げていった。子どもから出た言葉をビンゴカードの中に入れることで、自分たちで気付くことができた実感していた。その結果、カードに載っていない言葉もあるのではないかとさらに問いをもちながら、質問ビンゴを見ずに自然に話し合いをしている姿があった。

### ③深い学びを生み出すための振り返りの工夫

振り返りの視点を示したことで、自分自身を見つめたり、友達のいいところを探したりすることができた。次時の学習や日常生活へもつながる振り返りも見られ、振り返りの内容に変化が見られた。(図6)シートを綴っていくことで、初めは書けなかった子ども書けるようになったり、前時に書いたことを振り返ったりしながら書くことができるようになった。

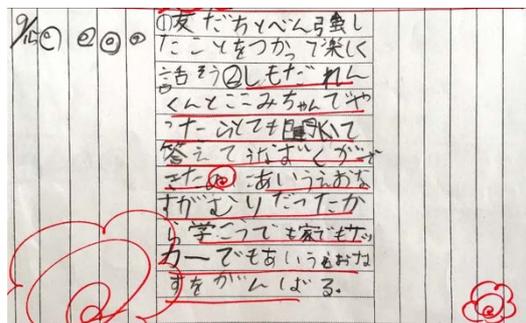


図6 「単元全体の振り返り」

### ④情報活用能力を育成するための工夫

ロイロノートで質問ビンゴカードを子ども

たちに配布したことで、携帯しながらヒントにしたり、ビンゴになったらもう一回ビンゴになるようチャレンジしたり、子どもが操作できていた。

学習シートに記述したものを写真に撮って、それを加工して教師に提出することができるようになり、タブレット活用の幅が触ることで広がっていている。(図7)



図7 「写真を撮ったものを加工している様子」

### (2)実践の課題

本実践で作成した、質問ビンゴは途中で三回改善している。操作に無駄があったり、子どもたちが困ってしまうことが起こったりしたためである。子どもと相談した結果、「自分で丸をつけたい。」となったので、最終的にマスの中に固定した言葉カードに、言うことができたなら自分で丸を付けてビンゴにするという形になった。改めて子どもの実態に合わせた教材づくりの必要性を感じた。

振り返りでは、テストカードによる振り返りと記述の振り返りの2つを、毎時間行なったため時間が厳しかった。振り返りの目的と必要性を再度吟味して取り組むことが必要であると感じた。

### 参考文献

- 1) 木村明憲 (2020) 単元縦断×教科横断—主体的な学びを引き出す9つのステップ—. さくら社
- 2) 前田康弘 (2016) まんがで知る 教師の学び—これからの学校教育を担うために—. さくら社