

# 子どもが主体となる授業デザイン

## —自ら学びとる学習者の育成—

山下若菜（熊本市立楠小学校）

概要：新学習指導要領は、主体的・対話的で深い学びの視点から「何を学ぶか」だけでなく「どのように学ぶか」も重視し、自ら学ぼうとする学習者の育成を目指していた。iPad が学校に導入されたことを機に、子どもたちが主体となる授業スタイルを意識し、「子どもたちが、夢中になって考えたいような課題づくり」という視点を入れて授業を行うことにした。また、課題を工夫することによって、子どもたちが自ら学びとる授業デザインになるよう、1時間ごとの授業計画ではなく、単元全体での授業計画を重視することを意識し、私自身の授業改善を行った。

**キーワード：自ら学びとる、探究、デジタル人名辞典、パフォーマンス課題、ルーブリック**

### 1 はじめに ～自ら学びとる学習者に～

新学習指導要領実施に伴い、文科省からは「将来の変化を予測することが困難な時代」と提示されている。そのような中、新型コロナウイルス感染症によって休校になるなど、まさに予測困難な状況となった。そこで、どんな状況の中でも子ども達が自ら学びに向かう力を育成したいと考えた。休校措置がとられた時、学校は子どもたちの学びを止めないために試行錯誤し、熊本市ではオンライン授業を行った。この時も、やはり子どもたちが自分で学びを続ける学習者にならなければならない、そのためにも、普段から教師が一方的に教え込むのではなく、子ども自身が学びとることができるような授業にしなければならないと強く感じた。

### 2 実際の概要

#### (1) 単元全体での授業計画

##### ～人物中心に考える～

6年生社会科  
「世界に歩み出した日本」(東京書籍)の実践

本単元では、日本が江戸時代の終わりに結んだ条約により国民の生活にどのような影響があったのかを知り、不平等条約をいかに改正していったかをつかませることをねらいとしている。条約改正までの道のりを考えると、諸外国と対等な立場に並ぶため、軍事力、政治体制、科学の

向上、民主主義の高まり、というような視点で近代化を図っていった。また、この單元には歴史上の人物がたくさん登場し、子どもたちも混乱するのではないかと考え、子どもたちには、4つの視点に分けて人物をとらえ、それぞれの人物がどのようなことをしたのかを自分たちで探究し、その中で、どのように条約改正を図っていったのかを学びとらせてはどうかと考えた。

#### (2) 問いと仮説

国民が不平等条約の存在に気付くきっかけとなったとされる“ノルマントン号事件”を動画で視聴し、問いを出し合い、それぞれ仮説を立てた。するとこの時代の日本がどのようにして世界に歩み出していったのか、様々な視点から考えることができ、出てきた仮説をもとに、全体で視点分けをしていった。

#### (3) パフォーマンス課題の設定

課題を自分事として捉えたり、目的意識をもって学習に取り組んだりできるようパフォーマンス課題を設定することにした。今回は、子どもたちから出てきた問いと仮説をもとに、「デジタル人名辞典をつくる」というゴールを提示しながら、子どもたちとパフォーマンス課題を設定していった。

#### (4) 自分に適した探究活動

子どもによってそれぞれ、教科書や資料集を見たり、タブレット端末を使って NHK for School で動画を視聴したり、ネット検索をしたりと、自分が一番わかりやすい方法で探究活動を行っていった。また、ノートにメモをするだけでなく、タブレット端末を二画面にして、調べたことをそのままメモに打ち込んだり、資料の写真を撮ったりスクリーンショットを撮ったりする子どももいた。タブレット端末が1人一台あることで、学びを自分のペースで行えることが、子どもたちにはとても活動しやすいようであった。

#### (5) 共有タイムでの対話や協働活動

それぞれが自分で人名辞典をつくるために探究活動を進めていくのだが、共有タイムを設け、互いに調べたことを共有したり、教え合ったり、同じ人物を調べる人同士で一緒に調べたりしてもいいようにした。すると、互いに調べた情報を繋げ合ったり、見方、考え方を交錯させたりするようになった。共有タイムは試行錯誤できる場となり、子ども達同士の対話が生まれるようになった。

また、活動が進むにつれて、デジタルの良さを生かして「動画で歴史上の人物を表現したい」という声が出てきて、2,3人で動画を作成し、人名辞典に貼り付ける作品もあった。

#### (6) 評価の工夫

子どもたちの学びが深いものになるよう、毎時間の学び方のルーブリックと、パフォーマンス課題の成果物に対してのルーブリックを子どもたちに提示し、共有した。(表1)

評価規準	知識・技能	思考力・判断力・表現力
A (5点)	教科書や資料集やタブレットや友達との対話を通して、新しい事を知ることができた。 	調べたことを、人名辞典にどのように入れるのか想像しながらメモしたり整理したりすることができた。 

表1 学び方のルーブリックの一部

#### (7) デジタルでの振り返り(リフレクション)

子どもたちが学ぶ上で、自分たちで今日の学びはどうであったか、という振り返りを行うことは、次の学習に繋げるためにも非常に重要であると考えます。また今後、1人一台のタブレットが導入され、個人のアカウントをもつことができることを見越して、初めてデジタルでの振り返りにチャレンジしてみようと考えました。

ICT 支援員に協力を依頼し、スプレッドシートで振り返りシートを作成してもらった。スプレッドシートで振り返りを行うことで、子どもたちは共通のシートに書き込むことが出来、自己評価だけでなく、相互評価もしやすくなると考えたからだ。また、自己評価を瞬時にグラフ化することもでき、毎時間の評価の推移も視覚的にわかるようになった。

### 3 成果

今まで行ってきた歴史の授業を思い返すと、私が一方向的に教え込むスタイルが多かったが、今回は、子どもたちが自ら学びとるようにした。すると、今まで席について何となく授業を聞いていた子どもたちが、「デジタル人名辞典をつくる」というゴールに向かって、この時代に没頭していった。また、社会の授業だけで終わるのではなく、空いている時間を見つけてはさらに深く調べたり動画づくりをしたり、自主学習で調べてきたりする子どもも多数出てきた。

外国語の時間で「有名人を紹介しよう」という単元では、社会で調べた人物をそれぞれが問題にし、紹介したい言葉は英語で何というのかを調べて英文にしたりする姿も見られ、カリキュラムマネジメントという視点でも、学びの幅が広がる学習になった。

### 4 今後の課題

1人一台のタブレット端末があることで、子どもたちの学びの幅は広がったが、授業とキーボード入力などスキルアップの平行が難しいと感じた。今後は全学年を通した系統的計画を立ててスキルアップの時間を確保することも重要であると考えます。