

## 研究主題「自らの学びを実感し、自分のよさや可能性を見いだすことができる児童の育成ー造形的な見方・考え方を働かせるための『人との関わり』に着目したデジタルワークシートの活用を通してー」

東京都教職員研修センター研修部専門教育向上課  
足立区立竹の塚小学校 主任教諭 清水 一成

### 第1 研究のねらい

これからの学校教育では、予測不可能な変化が生じる社会の中で、自分のよさや可能性を認識し、個性や特徴を生かして、生き方や働き方を自ら選び、様々な困難を乗り越えて、それぞれの人生を生き抜いていけるように子供たちを育てていくことが重要である。子供たちは、様々な人と関わりながら学ぶことを通じて、自分の存在が認められることや、自分の活動によって何かを変えたり、社会をよりよくしたりできることなどの実感をもつことができる。そうした実感の積み重ねにより、主体的に学びに向かい、資質・能力を身に付けることや、学びを人生や社会づくりに生かそうとする意識や積極性をもつことにつながっていく。

小学校学習指導要領解説図画工作編（平成29年7月）（以下、「解説図画工作編」と表記。）では、これまでの成果として、図画工作科の学習を通して児童の主体性や創造力を伸ばすことについて充実が図られてきていることが示されている。

しかし、図画工作科の授業を通して表現する楽しさや喜びを味わわせるだけでなく、児童が自らの学びを実感できるようにするには課題があると考えられる。この課題を解決し、図画工作科の学習の更なる充実を図るためには、図画工作科の目標を明確にし、振り返り活動等における指導を工夫することで、造形的な見方・考え方を働かせて活動する過程の一つ一つが自らの学びであると、児童が自身で実感できるようにすることが必要である。また、友達や教師との関わりといった「人との関わり」を通して、自分の見方や感じ方を広げていったり、友達から自分のよさを見いだしてもらったりして、自分のよさや可能性を見いだすことが重要である。

そこで本研究では、造形的な見方・考え方を働かせるために、児童の自己評価と鑑賞活動を行うなど、「人との関わり」をもたせることに着目し、児童が自らの学びを実感し、自分のよさや可能性を見いだすことができるようにすることをねらいとした。

### 第2 研究仮説

人との関わりに着目したデジタルワークシートを活用し、児童の自己評価と鑑賞活動を行うことで、児童は造形的な見方・考え方を働かせ、自らの学びを実感し、自分のよさや可能性を見いだすようになるだろう。

### 第3 研究の内容と方法

#### 1 基礎研究

##### (1) 研究で使用する言葉の定義付け

「解説図画工作編」を参考に、研究で使用する言葉を以下のように定義した。

自らの学びを実感	自分が発揮したり、身に付けたりした資質・能力について分かること。
よさ	感性や想像力を働かせ、対象や事象を、形や色などの造形的な視点で捉え、自分のイメージをもちながらつくりだした意味や価値のこと。
可能性	これまでとは違った見方や感じ方ができるようになり、自分の見方や感じ方を広げていくこと。また、友達から自分のよさを見いだしてもらうこと。

(2) 研究主題に迫るための手だての決定（「一人1台端末の活用の効果についての調査」）

東京都教育委員会の「教師が変わる 学校が変わる 子供が変わる～一人1台端末の効果的な活用に向けて～」(令和3年2月)では、一人1台端末を活用することで、児童が自分の活動を記録して振り返ったり、友達と共有したりしやすくなることが示されている。また、文部科学省の「GIGAスクール構想のもとでの小学校図画工作科の指導について」(令和3年6月)でも、図画工作科の表現や鑑賞の過程でICTを活用することが効果的であると示されており、紙のワークシートではなく、一人1台端末のカメラ機能や共有機能を使用できるデジタルワークシートを開発し、手だてとして活用することにした。

2 調査研究

児童が自らの学びを実感できるようにするための指導及びICTの活用状況の実態や図画工作科の学習における自分と友達のよさの気付きに関する児童の意識を明らかにするため、都内公立小学校図画工作専科教員58名と第4～第6学年児童149名を対象に質問紙調査を行った。

教員対象調査の結果において、児童が自らの学びを実感できるようにするための指導に関して、導入を工夫していると回答した教員は全体の66%だったのに対し、展開やまとめを工夫していると回答した教員は44%だった。また、児童の振り返りに関する指導に課題を感じているという記述もあった。このことから、図画工作科の授業において、導入の工夫は意識されているが、展開やまとめにおける工夫には課題があると考えられる。

児童対象調査の結果からは、「自分の工夫したことのよさに気付くことはありますか。」という質問に対して、肯定的に回答している児童は、「図画工作の授業を通して気付いたりできるようになったりしたことを、自分から振り返ることはありますか。」という質問にも肯定的に回答している傾向があることが分かった。(表1)また、「図画工作の授業で友達と話し合う活動を通じて、自分の考えを深めたり、広げたりすることができていますか。」の質問項目に85%の児童が肯定的な回答をした。

以上のことから、児童が自らの学びを実感し自分のよさや可能性を見いだすためには、導入、展開、まとめといった授業の様々な場面で児童が自らの学びを実感することや、友達同士の関わりの中で自分の考えを深めたり、広げたりする機会の設定が必要であると考えた。

さらに、90%の教員が一人1台端末の使用効果について肯定的に回答し、その中で51%が児童の振り返りや鑑賞活動で効果があると記述していることから、デジタルワークシートの開発を考えた。

3 開発研究

(1) デジタルワークシートの開発

作品の変容や自分の活動の過程でよいと感じたところが一覧で視覚的に把握できるデジタルワークシートを開発した。(図1)

表1 児童質問紙結果 問4と問6のクロス集計表

		問6 図画工作の授業を通して気付いたりできるようになったりしたことを、自分から振り返ることはありますか。			
		ある	どちらかといえば、 ある	どちらかといえば、 ない	ない
問4 自分の工夫したことのよさに気付くことはありますか。	ある	29	30	7	2
	どちらかといえば、 ある	6	33	16	1
	どちらかといえば、 ない	0	8	7	3
	ない	0	0	1	3

(n=149)

「自らの学びを実感し、自分のよさや可能性を見いだすことができる児童の育成  
 —造形的な見方・考え方を働かせるための『人との関わり』に着目したデジタルワークシートの活用を通して—

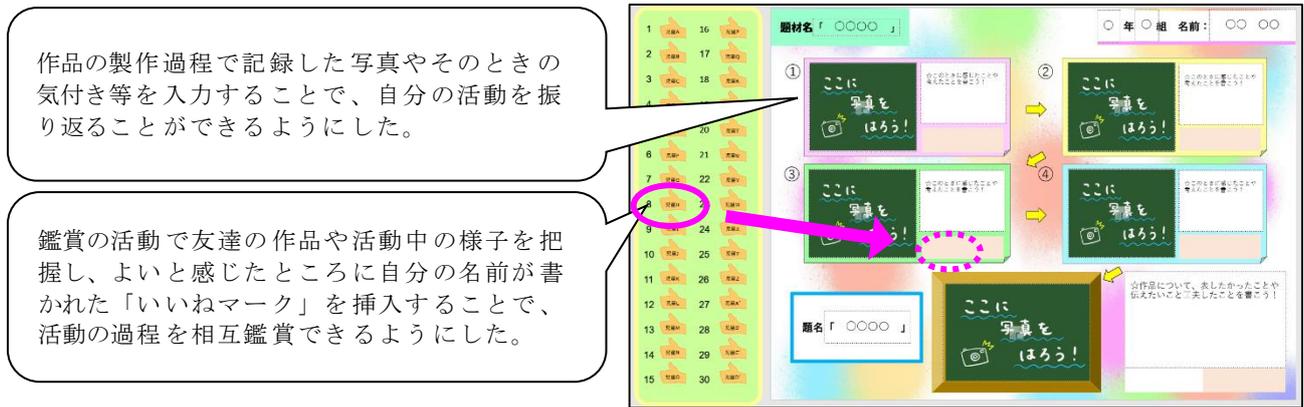


図1 デジタルワークシート

## (2) デジタルワークシートを活用した授業の流れ

活動の過程一つ一つが自らの学びであるということ、児童が自己の振り返りや人との関わりから実感するためのツールとして活用できるよう、デジタルワークシートを各題材の活動内容と関連させて表2のとおり使用する。

表2 デジタルワークシートを活用した授業の流れ

	◆デジタルワークシートを活用した授業の流れ	○デジタルワークシートの操作手順
事前準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆教師が指導計画を作成する。</li> <li>◆教師が材料、場の準備をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○題材名欄に題材名を入力する。</li> <li>○教師が「いいねマーク」に児童名を入力する。</li> <li>○教師が児童数分のシートをコピー、ペーストする。</li> </ul>
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆授業中の自分や友達の活動についてどのようなことを見ていくのか、視点を確認する。</li> <li>◆一人1台端末を使用し写真を撮ることを、参考場面の例示から確認する。</li> <li>◆作品やデジタルワークシートを基に、前回の活動を振り返る。(第2時以降)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○前時の活動で使用したデジタルワークシートを開き、前回の活動内容を確認する。(第2時以降)</li> </ul>
展開(表現)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆活動の中でよいと感じたことや、次の活動のきっかけになるような気づきがあったときに写真を撮り、活動を記録する。</li> <li>◆教師も児童の活動の様子を端末の写真機能を使って記録する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○カメラアプリを起動し、記録写真を撮影する。</li> <li>○教師が教師用端末で撮影した写真を共有したり、児童用端末で代わりに撮影したりする。</li> </ul>
展開(鑑賞)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆自分の活動について振り返る。</li> <li>◆デジタルワークシートに本時の活動の経過をまとめる。</li> <li>◆振り返った内容を基に友達の作品を鑑賞する。</li> <li>◆友達の作品づくりの過程で、よいと思ったところにいいねマークを挿入する。</li> <li>◆いいねマークを基に、鑑賞して気付いたことを発表する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学年、組、名前を入力する。</li> <li>○活動中の写真を挿入する。</li> <li>○コメント欄に活動中に感じたことや考えたこと、気付いたことを入力する。(①～④の順番に挿入、入力を行う。)</li> <li>○完成作品の写真を挿入する。</li> <li>○題名欄に作品の題名を入力する。</li> <li>○完成作品について、作品について表した意図や工夫したことを総括的に入力する。</li> <li>○いいねマークを挿入する。</li> </ul>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆題材を通して変容した自身の学びを振り返る。</li> </ul>	

## 4 検証授業

検証授業は、都内公立小学校第6学年を対象に、「感じて考えて」(「A表現」(1)イ、(2)イ、「B鑑賞」、[共通事項](1)ア、イ)を題材として、材料に触れたり操作したりしながら、自分がよいと感じる形や色を見つけて表す活動の授業を行った。

### (1) 検証の内容

開発研究で開発したデジタルワークシートの有効性を検証するため、作品に表す過程での児童の気づきを記録・分析できるよう、「絵や立体、工作に表す活動」領域の題材を選択した。「感じて考えて」の活動とデジタルワークシートを活用した授業の流れ(表2)を関連付け、指導計画を作成し、実践を行った。

### (2) 検証授業の分析と考察

#### ア 児童の具体的な姿から

(ア) デジタルワークシートに自己の活動を記録することで、自分の作品の変化を視覚的に振

り返ることができ、次の活動につなげることができていた。

(イ) 第2時以降の導入では、自分のデジタルワークシートを見返したり、友達のデジタルワークシートを見たりして、本時の活動の計画を立てる姿が見られた。

(ロ) デジタルワークシートを見た後に、友達の作品を見に行く等、友達の活動に関心をもつ様子が見られた。

(エ) 鑑賞の場面では、失敗を生かしている児童に対して肯定的な意見を伝える児童や、自分では気付かないよさを伝える児童の姿が見られた。

#### イ デジタルワークシートの記録から

(ア) 自分が工夫した部分を焦点化して写真に残し、コメントと共に記録することで、知識及び技能に関する学びを振り返ることができていた。(図2)

(イ) 初めは選んだ材料を箇条書きで入力するだけだった児童も、活動の中での知識及び技能に関する気づきから、自分なりのイメージをもち、表したいことにつなげていくことができていた。(図3)



図2 児童のデジタルワークシート①

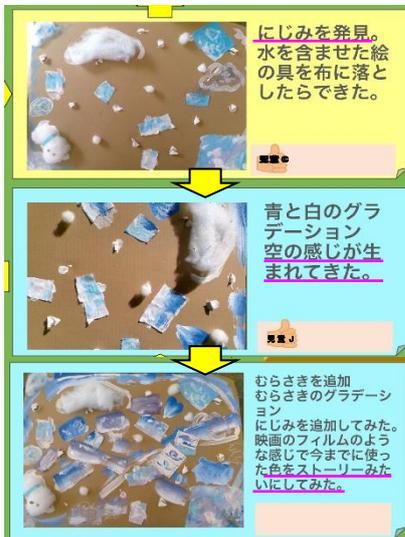


図3 児童のデジタルワークシート②

#### ウ 児童への事後調査結果から

検証授業後に質問紙調査を行ったところ、自らの学びを振り返ることについて「できた」と回答した割合が、27%から62%へと高まった。(図4) また、友達との関わりから自分の考えを深めたり、広げたりすることについて「できた」と回答した割合も、51%から66%へと高まった。(図5)

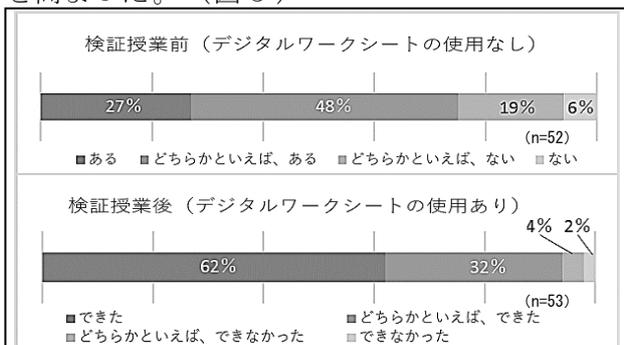


図4 自らの学びを振り返ることに関する調査結果

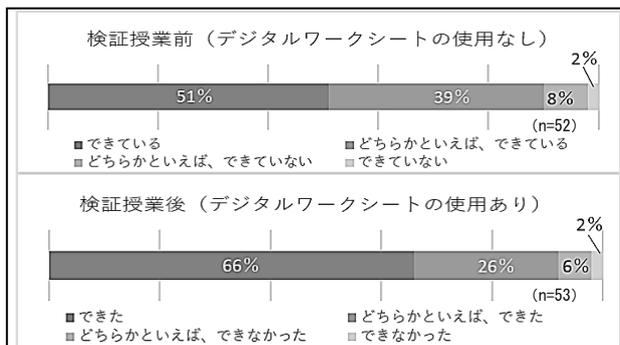


図5 友達との関わりに関する調査結果

### 第4 研究の成果

- ・ 人との関わりに着目したデジタルワークシートを活用し、児童の自己評価と鑑賞活動を行うことで、児童は造形的な見方・考え方や資質・能力を視点とした自らの学びやよさに気付くことができた。
- ・ 自他の活動の過程を鑑賞し、肯定的に認め合うことを通して、自らの考えを深めたり、広げたりするなど、自らの可能性を見いだすことができた。

### 第5 今後の課題

- ・ 実際の作品とデジタルワークシートを相互に鑑賞させ、児童が色や形のよさと活動の過程での気づきの両方を味わうことができるようにするための効果的な鑑賞方法を検討する。