

平成 27 年度教職大学院派遣研修報告書

派遣者番号	27K09	氏名	長澤 慎哉
研究主題 —副主題—	21 世紀型能力の育成に資する小学校社会科における問題解決的な 学習デザインに関する研究 —プロジェクト・ベース学習と ICT 活用を通して—		
所属校	稲城市立若葉台小学校	派遣先	帝京大学教職大学院

項目	内容
I 研究の目的	<p>本研究の目的は、今日の小学校社会科の問題解決的な学習の現状と課題を明らかにし、プロジェクト・ベース学習と ICT を活用した新たな学習デザインについて提案することである。</p> <p>本研究の目的を明らかにするために、本研究に関する問題の背景については、次の二点から述べる。</p> <p>第一は、国際化と高度情報化を迎えた現代社会を生き抜く上で、その変化に柔軟に対応できる資質や能力の育成が一層求められ、それに伴い、各国では資質・能力観を定義し、それらの育成を目指す、という動きが世界的な潮流となっていることである。本研究では、諸外国の資質・能力観について整理・分析した上で、我が国における「21 世紀型能力」という資質・能力観に着眼する。</p> <p>第二は、小学校社会科が「21 世紀型能力」の育成に資する教科としての役割を担っていることを、その目標構造から明らかにした上で、実践を具現化するためには、小学校社会科で重視されている問題解決的な学習を検討し、新たな学習デザインを提案する必要がある、という自己の問題意識である。</p>
II 研究の方法	<p>第一に、小学校社会科の問題解決的な学習における学習問題の現状と課題を明らかにするために、近年 12 年間の全国研究大会の実践 348 例を対象として学習問題の調査・分析と先行研究を行った。</p> <p>第二に、第一で明らかになった現状や課題を踏まえ、21 世紀型能力の中でも実践力の育成が期待できる行為志向の学習問題に焦点をあてるとともに、習得と活用を一体的に扱う「プロジェクト・ベース学習（以下 PBL とする）」に着眼し、その理論的枠組みを整理するための文献研究を行った。</p> <p>第三に、21 世紀型能力の育成を志向する上では、資料提示にとどまらない ICT の活用方法を検討する必要があると考え、PBL における ICT の効果的な活用方法について、ICT の先進的な取組や先行事例を調査した上で、PBL への効果的な活用方法を提案した。</p> <p>第四に、PBL の要素を取り入れた問題解決的な学習と ICT 活用を位置付けた学習デザインを提案した。ここでいう学習デザインとは、日常生活の問題意識に端を発する教師の授業構想と、子供の学習構想、それらを統合した授業設計を総合的に示した枠組みのことである。実証授業 1 は、学習デザインの成果や課題を明らかにするための予備的授業として捉え、さらに洗練された学習デザインにするために、仮説を析出した後に、実証授業 2 を行い、実証授業を総合的に分析することを通して、仮説検証を行った。</p>

<p>Ⅲ 研究の結果</p>	<p>第一の研究では、小学校社会科の単元計画において、学習問題が平均して約2.3時間目に設定されていること、学習問題を事実把握型、複合型、意味追究型、意思決定型、活動型、複合型の六つの機能ごと分類できること、それらは、事実把握型、複合型、意味追究型の順に多いことなどが明らかになった。このことから、学習問題は、教師の授業意図に合わせて比較的早い段階で設定され、必ずしも子供の問題意識に沿っていない可能性を含んでいることが分かった。</p> <p>第二の研究では、小学校社会科の問題解決的な学習の課題に対峙するために、PBLの要素を組み込むことの有効性を示すことができた。PBLは、社会と直接かかわり、学習の成果物(知の成果物)を作成することをプロジェクト(目標)として設定し、目標を達成するための調査活動やプレゼンテーションなどの活動を位置付けた学習である。PBLを小学校社会科の問題解決的な学習の文脈で捉え直すために、その理論的枠組みについてPBLに関する文献を中心に整理するとともに、小学校社会科の実践に位置付けることができた。</p> <p>第三の研究では、21世紀型能力の構成要素の一つであるICT活用をPBLに取り入れることで、更なる学習効果が期待できると考え、先進的な取組や実践事例を調査し、PBLへの具体的な位置付けを検討することができた。その結果、反転授業、デジタルネットワークを活用した学習、デジタルポートフォリオなどのタブレット型PCを活用した学習を提案することができた。</p> <p>第四の研究では、都内公立小学校の第5学年を対象に実証授業1を実施し、発言記録、学習成果物、インタビュー内容を分析した結果、PBLによって子供の学習意欲を喚起し、タブレット型PCを活用した学習の成果は見られたが、社会的事象の意味について考える活動は十分でなかったことが明らかになった。そこから、本研究の仮説を析出し、教師の発問と単元構成の時間を中心に実証授業2の学習デザインに反映させた。実証授業2では、チョークを製造している工場を教材として開発し、子供の学習構想を基にして「チョークのすごいところを伝えよう」という課題を子供たちが中心になって設定した。意図的な発問を学習デザインに位置付けたことで社会的事象の意味について考える契機につながったが、その深まりが十分でなかったこと、学習成果物に時間がかかり過ぎたなどが課題として残った。</p>
<p>Ⅳ 考察</p>	<p>小学校社会科の問題解決的な学習にPBLを取り入れることで、子供が学習の見通しをもつことにつながり、実社会との接点を生み出す学習を展開することができた。ICTの活用はPBLを実施する上で効果的であるが、柔軟に活用することが望ましい。今後は、PBLにおいて、知識や技能の習得、社会的事象の意味を深く考えるための新たな手立てを講じる必要があることから、学習デザインの枠組みに、評価デザインを加えたものを構築していくことが課題である。</p>