

アクティブ・ラーニングで児童が積極的に社会に参画する態度を育成する
～第5学年「思いやりあふれる町づくりプロジェクト」の実践～

大阪市立堀江小学校 宮本 純

1. はじめに

平成 29 年 6 月には次期学習指導要領の内容が示され、平成 32 年度から完全実施されることとなっている。その中で、教育課程全体を通して育成を目指す資質・能力を、次の 3 つの柱に整理している。

ア 何を理解しているか、何ができるか（生きて働く「知識・技能」の習得）

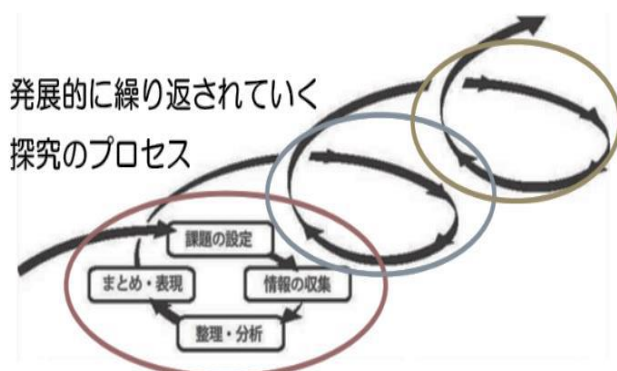
イ 理解していること・できることをどう使うか（未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成）

ウ どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養）

各教科等の目標や内容についても、この 3 つの柱に基づくように再整理されている。

また、総則には『児童達が、学習内容を人生や社会の在り方と結び付けて深く理解し、これからの時代に求められる資質・能力を身に付け、生涯にわたって能動的に学び続けることができるようにするためには、(中略)「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善（アクティブ・ラーニングの視点に立った授業改善）を推進することが求められる』と示されている。

以上のことから、これからの小学校における学習活動において、児童達が他者と協働しながら、自分事の問題解決を進めていくことを強く意識して、学習過程をマネジメントする必要が一層求められている。そのような中で、「総合的な学習の時間」（以下、「総合」）を有効に活用することが考えられる。



△図① 探究のプロセス

「総合」は、学習指導要領で示すように『学校が地域や学校、児童生徒の実態等に応じて、教科等の

枠を超えた横断的・総合的な学習とすることと同時に、探究的な学習や協働的な学習とすることが重要である』とされている。「総合」では、探究的な学習を実現するために「①課題の設定→②情報の収集→③整理・分析→④まとめ・表現」の探究のプロセスを明示し、学習活動を発展的に繰り返していくことを重視してきた。（図①）

「総合」の目標には、前述した三つの柱に基づき以下のように示されている。

(1) 探究的な学習の過程において、課題の解決に必要な知識及び技能を身に付け、課題に関わる概念を形成し、探究的な学習のよさを理解するようにする。

(2) 実社会や実生活の中から問いを見いだし、自分で課題を立て、情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現することができるようにする。

(3) 探究的な学習に主体的・協働的に取り組むとともに、互いのよさを生かしながら、積極的に社会に参画しようとする態度を養う。

まさに「総合」そのものが問題解決学習であり、アクティブ・ラーニングによって成り立つことが読み取れる。この中で「積極的に社会に参画しようとする態度を養う」という言葉に注目した。「総合」の特性ともいうべき言葉である。学校での学びが学校の中だけで終結するのではなく、地域や社会に開かれた学びになっていくことは、今後ますます重要視されてくることだろう。

これらのことを踏まえ、実践研究を行ってきたものをまとめたのが本稿である。

2. 研究の目的

本研究は、総合的な学習の時間において、児童の主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）を通して、積極的に社会に参画する態度を養うことを主目的としている。

3. 学習課題の設定理由

本学級の児童は、5年生になり、初めての委員会活動や地域班・なかよし班の副リーダーなど、高学年としての自覚をもって様々な活動に意欲的に取り組んでいる。それを通して、8割程度の児童は学校

のみんなに役に立つということはどういうことかを考えはじめています。一方で、自分中心的な発言や行動がトラブルの原因となってしまうことも一部の児童（1割強）において見受けられる。学級の児童に「思いやりって何？」と問えば、ほとんど全員が「相手の気持ちを考えること」と答えた。しかし、トラブルなどが起こった時に、「なぜそのようなことを相手がしたのだろう」と問いかけてみると前述の1割強の児童からは「わからない。」との返答があった。相手の子どもの立場を考え、その考えを汲み取ろうとするとところまでは至っていない。「相手を思いやること」を行動として伴わせるにはどうすればよいのかを意識するきっかけとして、相手が何故そのような気持ちになったのかを相手の立場で慮ることを学んでいるところである。

そして、目線を身近な社会に移し、「人々の暮らしをよりよくしている取り組みについて考えよう」という主題で学習に取り組むことにした。

世の中には、人々がよりよく暮らせるように考えられてつくられているものであふれている。代表的なものに、バリアフリーやユニバーサルデザインがある。バリアフリーとは、対象者である障がい者を含む高齢者等の社会的弱者が、社会生活に参加する上で生活の支障となる物理的な障害や、精神的な障壁を取り除くための施策、もしくは具体的に障害を取り除いた事象および状態をいい、スロープや点字ブロックの設置などがその代表的なものである。また、ユニバーサルデザインとは、文化・言語・国籍の違い、老若男女といった差異、障害・能力の如何を問わずに利用することができる施設・製品・情報の設計（デザイン）をいい、多目的トイレやピクトグラム（絵記号）などがその代表的なものである。ユニバーサルデザインは対象がすべての人であり、障がい者や高齢者等に限定されていない点がバリアフリーと異なる点である。シャンプー容器の側面の刻みは、視覚障がい者にとって都合がよいのみならず、目をつぶったままでも判別できるようにもともと考えられたという点で、ユニバーサルデザインされた製品ということができる。

身近な製品だけでなく、町中に目を移しても多くの「バリアフリー」「ユニバーサルデザイン」を見つけることができる。階段の手すりや行先案内板、水

道の蛇口や自動販売機のボタンに至るまでありとあらゆるものが、人々の暮らしをよりよくするために工夫しデザインされている。

以上に述べたように、身の回りの多くのものは人々がよりよく暮らせるようによく考えられている。それらのすべては対象者や利用者に対する提供者や制作者側の「思いやり」が具現化されたものと言い換えることができる。しかし、普段の何気ない生活の中では、その「思いやり」に気付かず見過ごしてしまっていることが多い。むしろそれらを「当たり前」として捉えているようにも見受けられる。

この学習を通して、児童はいろいろな物や施設等を「バリアフリー・ユニバーサルデザイン化されたものとして見る視点」をもつことで、実際の町の中の様々な工夫に気付き、自分達の町をよりよくするためのデザインとは何か、そしてどういうものかを考えることができる。そして、具体的に提案することで、この堀江の町で暮らす社会の一員としての自覚が芽生えることが期待できる。

そして、これらの学習を「主体的で・対話的で・深い学び」に導くためには、指導者による何らかの『しかけ（デザイン）』が必要である。

4. 研究の仮説と検証方法

（1）研究の仮説

指導者による何らかの『しかけ（デザイン）』として、以下の4点を設定する。

- ①主体的な学びを実現するためのしかけ
 - ・学習の流れを可視化して示す。
 - ・児童の学びに真正性の文脈をもたせる。
- ②対話的な学びを実現するためのしかけ
 - ・思考ツールを活用する。
 - ・チームによる学習を設定する。
- ③深い学びを実感するためのしかけ
 - ・表現の場を設定する。
- ④ICTの効果的な活用

以上の3つの『しかけ（デザイン）』のすべてにおいて、状況に応じて思考・表現のツールとしてICTを活用する。

それぞれのしかけ（デザイン）が効果的に働くことで、児童達に主体的・対話的で深い学びが生み出されると考える。

(2) 検証方法

検証授業を実施し、授業における児童の言動やワークシート、制作物（プレゼン）等から、児童が主体的に・対話的に・深く学ぶことができた様子について検証する。

5. 検証授業とその概略

- (1) 期間 平成 28 年 5 月～29 年 3 月
- (2) 対象 大阪市立堀江小学校 第 5 学年
(男 14 名、女 17 名 計 31 名)
- (3) 検証授業の教科 総合的な学習の時間
- (4) 単元名
「人々の暮らしをよりよくしている取り組みについて考えよう～思いやりあふれる町づくりプロジェクト～」
- (5) 目標
 - 堀江の町のフィールドワークを通して、人々の暮らしをよりよくしている工夫（デザイン）に気づき、その取り組みについて考える。（バリアフリー、ユニバーサルデザイン）
 - 堀江の町をよりよくするためのデザインを考え、発信する。
- (6) 指導計画

時	主な指導内容
1	○ 西区のキャッチフレーズ「ひとが輝き、ぬくもりとうるおいに満ちたまち『きらきら、ぽかぽか。西区』」とはどのような町のことが考える。 ○ 「思いやりあふれる町づくりプロジェクト」と題し、よりよい町づくりをデザインするという目標をもつ。
2 3	○ 身の回りの暮らしをよりよくしているもの（人の暮らしに対する思いやり）について調べる。 ○ バリアフリー、ユニバーサルデザイン（それぞれの立場、あるいはすべての人に対する思いやり）について調べる。 ○ 身の回りのバリアフリー、ユニバーサルデザインを見つける。
4 5 6	○ 堀江の町のフィールドワークを通して、町の中のバリアフリー、ユニバーサルデザインを見つけ、誰のためにデザインされた

	ものかを考える。 ○ 町の中の思いやりがデザインされたものの資料（写真など）を集める。 ○ 堀江の町の課題や問題点も資料として集める。
7 本 時	○ 思いやりあふれる町づくりプロジェクトの計画を練る。（企画書作成）
8 9 10 11 12	○ グループに分かれ、計画に沿ってプロジェクトを進める。 ○ プレゼンを作成し、途中経過を報告しあい、さらに改善していく。
13 14 15	○ それぞれのグループのプロジェクトをコンペ形式でプレゼンする。 ○ 区長と区役所の担当者に提案する。

(7) 単元の指導の概略と研究仮説との関連

本単元は、学校生活でよく耳にする言葉である「思いやり」を軸に学習を進めていく。はじめに、西区のキャッチフレーズである「ひとが輝き、ぬくもりとうるおいに満ちたまち『きらきら、ぽかぽか。西区』」とはどのような町のことを考え、このキャッチフレーズを考えた区役所の人の思いを汲み取るようにしたい。さらに、人が生きる、暮らすという視点を明確にしたウェビングマップを活用して考えを広げる中で、多様な町の姿を引き出したい。⇒②対話的な学びを実現するためのしかけ

そこから、児童はこのキャッチフレーズには、堀江の町で暮らす人々にとってよりよい町をデザインしようという意味が込められていることに気付く。そこで自分達にも堀江の町をよりよくするために何かできることはないかという考えのもと、「思いやりあふれる町づくりプロジェクト」を企画し、パフォーマンス課題とする。全体の中で優良と認められたプロジェクトについては、最終的に西区の担当者や区長に提案することを児童に告げることで課題に真正性をもたせ、活動に対する継続的な意欲を保てるようにする。⇒【①主体的な学びを実現するためのしかけ

次に、まずは身近な身の回りで人々の暮らしをよりよくしているものを調べる活動を行う。例えばキ

ツチンの便利グッズからスロープなど、様々なものが出てくることが考えられる。そこで、バリアフリー、ユニバーサルデザインという言葉を見聞に与える。そして、バリアフリー、ユニバーサルデザインされたものがそれぞれ人々の生活にどのように生かされているのかを調べる学習を行う。その結果、バリアフリーとは主として高齢者や障がい者に対して、ユニバーサルデザインは全ての人に対しての「思いやり」がデザインされたものであることを理解する。そうすると、児童は自分達の町にも思いやりがデザインされたものがあるのかという視点をもって町を歩くようになり、それぞれの意味や効果を考えるようになる。⇒③深い学びを実感するためのしかけ

さらに、フィールドワークを通して、堀江の町のバリアフリー、ユニバーサルデザインを見つける活動を行う。この活動が、今後のプロジェクトを進めていく上での資料収集になることもおさえておきたい。そういった観点からも、町のよい所だけでなく、問題点や課題についても目を向け、資料として集めておく。⇒①主体的な学びを実現するためのしかけ

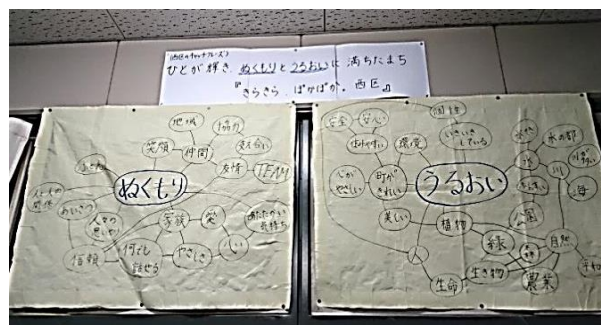
そしていよいよ「思いやりあふれる町づくりプロジェクト」を本格的にスタートする。この活動はチームを編成して行う。⇒②対話的な学びを実現するためのしかけ

自分達が住む堀江の町をよりよくするというねらいのもと、創造的な活動を進めていく。堀江の町の実態（課題）を捉え、「誰のために」「どんな思いやりを」デザインするのかを考え、具体的に「何を」「どうするのか」までを提案する。最終的には校内でプレゼン大会をし、優良と認められた作品については実際に区長に提案する。⇒③深い学びを実感するためのしかけ

6. 検証授業の実際と考察

ア「課題の設定」の場面

西区のキャッチフレーズである「ひとが輝き、ぬくもりとうるおいに満ちたまち『きらきら、ぽかぽか。西区』」とはどのような町のことを考えた。「ぬくもり」「うるおい」のキーワードをもとにウェビングマップでイメージを広げた。(写真①)



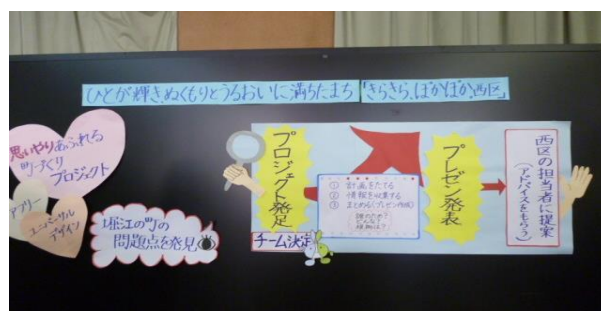
△写真① ウェビングマップでイメージを広げる

「ぬくもり」からは家族・笑顔・仲間・やさしさ・支えあいなど、「うるおい」からは緑・水・美しい・生命・心がやさしいなどの言葉が出てきた。そしてこの「ぬくもり」と「うるおい」という言葉を〈やさしさ〉や〈思いやり〉というキーワードで繋げることができた。児童はこのキャッチフレーズには、堀江の町で暮らす人々にとってよりよい町をデザインしようという意味が込められていることに気付くことができた。【対話的な学び【思考ツールの活用】】

そして、「思いやりあふれる町づくりプロジェクト」の企画を発表し、全体の中で優良と認められたプロジェクトについては、最終的に西区の担当者や区長に提案することを児童に告げた。すると、児童は「もし採用されたら、本当に自分の町が自分の提案通りになるかもしれない。」と意欲的な言葉を次々と口に出していた。【主体的な学び【真正性の文脈】】

この段階で単元の学習の流れを教室に掲示した。そうすることで、児童は自分の活動が今どの段階にあるのかを確認することができ、最終目標を見失うことなく主体的に学習を進めることができた。

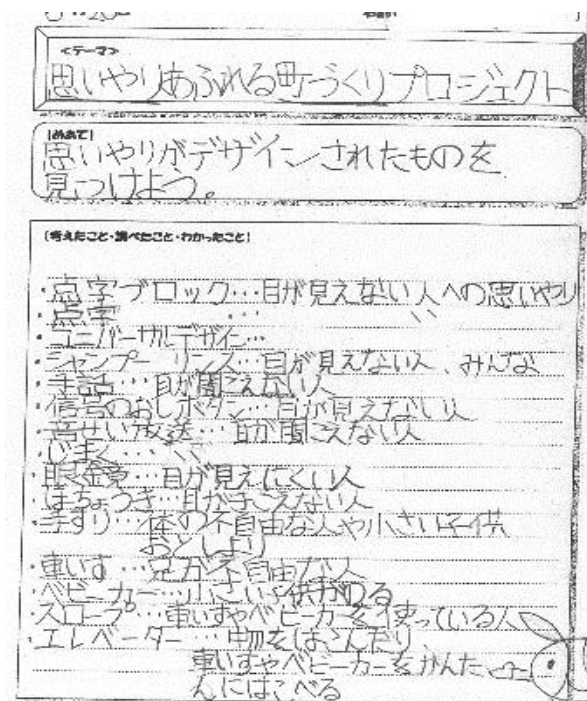
(写真②) 【主体的な学び【学習の流れを可視化】】



△写真② 単元の学習の流れ

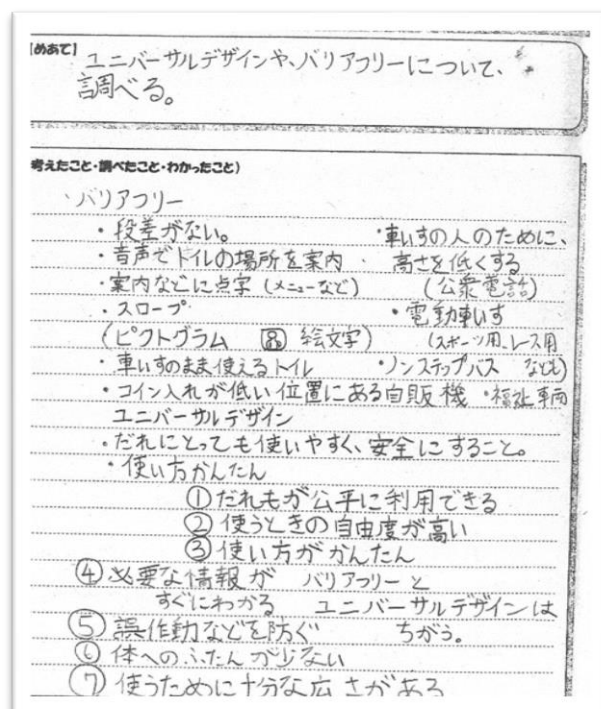
イ「情報の収集」の場面

身の回りで人々の暮らしをよりよくしているもの、つまり「思いやり」がデザインされたものを調べた。その際「誰のために」デザインされているのかも考えるようにした。点字ブロックは目の不自由な人に、スロープは車いすやベビーカーを使っている人になど、「思いやり」がデザインされたもの数多く見つけることができた。(資料①) そうしていくうちに、目の前にあるはさみは持ちやすいようにできているし、机の角はけがをしないように角が丸くなっているなど、目に触れるすべてのものが「思いやり」がデザインされたものとして見えるようになってきた。



△資料① 児童のワークシート

この活動を通して、児童は「バリアフリー」や「ユニバーサルデザイン」という言葉に触れ、興味をもって調べる活動へと発展していった。調べる中で、バリアフリーとしてのスロープや音声案内、だれにとっても使いやすく安全なユニバーサルデザインなど、それぞれのねらいや違いについての知識をもつことができた。(資料②)



△資料② 児童のワークシート

プロジェクトを計画する前に、バリアフリー・ユニバーサルデザインの視点をもって堀江の町の実態を、フィールドワークを通して調査した。(写真③)



△写真③ フィールドワークの様子

児童は自らタブレットを持ち出し、見つけたものを撮影した。それらの写真は共有フォルダに保存し学級全体で閲覧できるようにした。そうすることで、自分達だけでは目が届かなかった多くの写真に触れることができ、さらに自分達の視点と他のグループとの視点の違いに気付くことができた。(効果的な ICT 活用)

ウ「整理・分析」の場面

チームで活動に取り組む前に、個人でプレゼンを作成した。プレゼンでは自分達で撮影した写真を必ず使用することにした。そうすることで、放置自転車やごみのポイ捨て、安全な通行など、自分なりの問題意識に基づいた計画につなげることができた。(効果的な ICT 活用)

エ「まとめ・表現」の場面

ここからはチームで学習を進めていくことにした。チームは一人一人がもつ問題意識が近い人同士で作ることにした。個人で作成したプレゼンをチーム内で発表し合い、町で見つけた問題点や自分の考えを交流することを通して、これから進めていくプロジェクトの方向性について話し合った。

(写真④) (深い学び【表現の場の設定】) (効果的な ICT 活用)



△写真④ 自分で作成したプレゼンの発表

プロジェクトの計画にあたり、チーム内で様々なアイデアを出し合った。個人が調べた情報やアイデアを言葉だけで発表しあうのではなく、一枚の付箋に書いて交流ボードに表示した。(写真⑤)



△写真⑤ 交流ボードを使って対話している様子

交流ボードには良いと思われるアイデア〈いいね〉から〈うーん〉の指標に合わせて付箋を貼り、対話の中でそれらの付箋を上下しながらより良いアイデアを見つけていくという作業を行った。そうすることで話し合いの経過が可視化され、チーム内でそれぞれの考えを共有することができた。(対話的な学び【思考ツールの活用】)

児童達が考え出したテーマは以下のようなものである。

- ・捨てるの楽しいプロジェクト
- ・駐輪場に自転車を止めたくなるプロジェクト
- ・ピクトグラムを増やそうプロジェクト
- ・公共物の思いやりプロジェクト

ここからは、区長や区役所の担当者に、より質の高い提案ができるよう、チームが進めようとしているプロジェクトと同じようなものが、他の自治体や海外で行われている例を調べて参考にしたり、プロジェクトが行き詰ったときに、もう一度新たな視点で堀江の町の実態を見直したりするなど、チームによる協働学習がより一層高まりを見せることとなった。(対話的な学び【チーム学習の設定】)

そして、学級内でプレゼン大会をコンペティション形式で実施した。自分がよかったと思うプレゼンに対して一票を投じ、学級内で最も多くの票を獲得したチームが区長や区役所の担当者の前でプレゼンできることにした。(写真⑥) (深い学び【表現の場の設定】) (効果的な ICT 活用)



△写真⑥ 学級内でプレゼン大会をしている様子

そして、いよいよ実際に区長や区役所の担当者の担当者前でプレゼン発表をすることとなった。どのチームも堂々と自信をもって発表することができ、区長からもお褒めの言葉をたくさんいただいた。また、区長の話の中で町の人声（アンケート等）で実際に実現した取組みのことや、町の人への「思いやり」のために区役所として取り組んでいることを具体的に説明していただいた。児童のワークシートには、「〈堀江スマート駐輪〉や〈動物ものさし〉など、本当に区民のアンケートから作られたものがあるんだ。」「落書きを落とすにはオレンジの液をかけて、たわしでこするとすぐに消えると区長に教えてもらった。西区ではその貸し出しもしていると聞き、区長さんがしっかりと考えてくれているからうれしい。」「一番大切なことは、自主的にお手伝いをする事！」などの記述があり、自分達に取り組んできた学習の延長線に、実際の社会との繋がりを実感することができた。（写真⑦）**深い学び【表現の場の設定】（効果的な ICT 活用）**



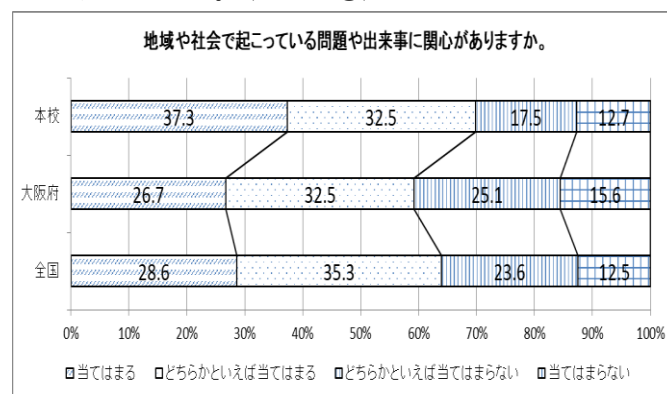
△資料8 区長の前でプレゼン大会をしている様子

7. 研究のまとめ

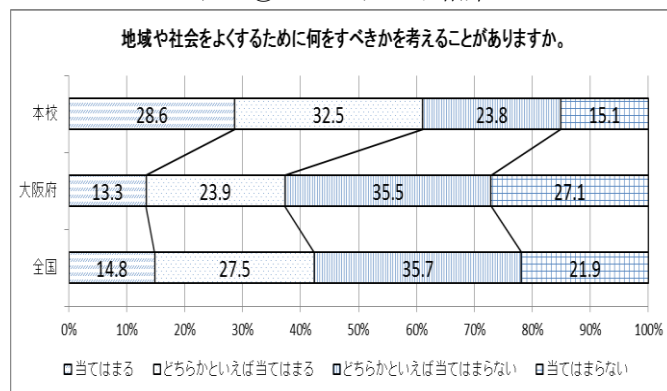
（1）成果

本研究は、総合的な学習の時間において、主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）を通して、積極的に社会に参画する態度を育成することを目的としたものである。これまでに述べてきたように、指導者による4点の「しかけ（デザイン）」を、単元学習の様々な場面において設定することで、児童の主体的・対話的で深い学びを生み出すことができたといえることができる。

区長や区役所の担当者の前でプレゼン大会をした後に、単元学習のまとめとして感想文を書いた。感想文からは「自転車が倒れているのを見つけたらこれからは直すようにしたい。」「電車で妊婦さんを見つけたら席をゆずれる優しい心をもつ。」「もうこれからは絶対にごみのポイ捨てをしない。」「人の役に立つことをしたい。」など、積極的に社会に参加しようという態度が読み取れる。これは学級全員の児童から読み取ることができた。事実、平成29年度全国学力・学習状況調査のアンケートにおいて「地域や社会で起こっている問題や出来事に関心がありますか。」の問いに対し、「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」と答えた児童は69.8%であり、大阪府平均（59.2%）や全国平均（63.9%）と比べても上回っている。（グラフ①）また、「地域や社会をよりよくするために何をすべきか考えることがありますか。」の問いに対し、「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」と答えた児童は61.1%であり、大阪府平均（37.2%）や全国平均（42.2%）と比べても大きく上回っている。（グラフ②）



△グラフ① アンケート結果



△グラフ② アンケート結果

(2) 課題

プレゼン大会当日、区長からこのような言葉をいただいた。「まずは、思いやりあふれる自分の学級をデザインしてみませんか。身近なところから是非始めてみてください。」その後、児童は「教室をきれいにプロジェクト」「みんな遊びプロジェクト」など様々なプロジェクトを立ち上げた。しかし、立ち上げた当初は意欲的に取り組み、多くのアイデアを生かした活動が見られたのだが、継続的に取り組むことへの難しさが課題として見受けられる。そこから、学級にとって本当に必要な「思いやり」は何なのかを読み取ることが大切であると実感している。

本研究では、主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）が、児童の資質・能力が育成されることがわかった。今後、総合的な学習の時間だけでなく、他の教科等でもアクティブ・ラーニングを意識した実践をしていきたい。