

01	名古屋	上名古屋小学校	アオキ コウジ 名前 青木 洸司
分科会番号	18	分科会名	情報化社会の教育

研究題目 提案する力を育む学び ～ＩＣＴ活用による主体的な探究のプロセス～

研究要項

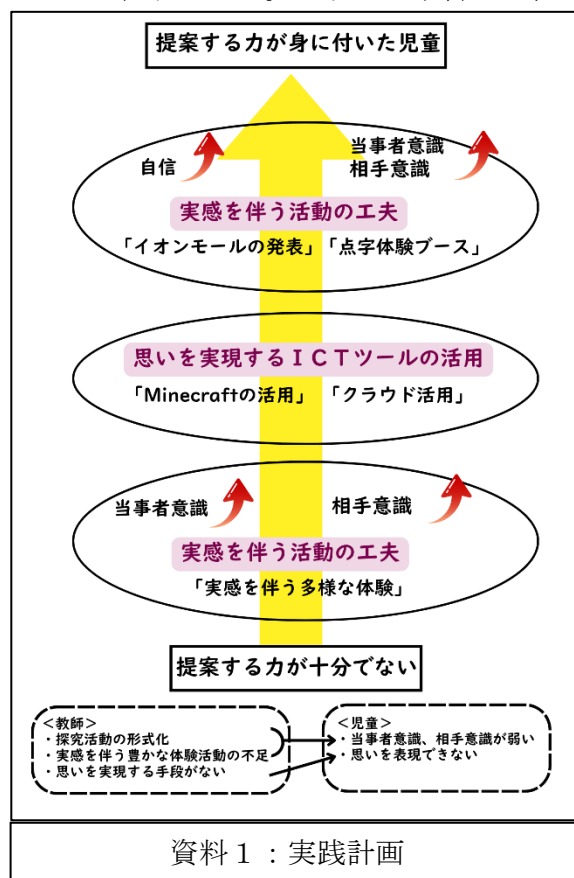
1 主題設定の理由

私は、自らの思いをもって提案ができる児童を育てたい。現代社会はVUCAと呼ばれる予測困難な時代にあり、AI技術の進展も目覚ましい。こうした時代を生き抜く児童には、与えられた情報を受け身で整理するだけでなく、自ら問いを立て、多様な他者と協働しながら自分の考えを言葉にして他者に伝える力、すなわち「提案する力」が不可欠である。文部科学省が示す「令和の日本型学校教育」においては、「子ども一人一人が自分のよさや可能性を認識し、多様な他者と協働しながら、持続可能な社会の創り手となること」が求められている。情報を受け取るだけではなく、よりよい社会を構築する「創り手」となるためには、自らの気付きを土台に当事者意識をもち、社会の課題に対する解決策を考え、相手意識をもって働きかけていく提案力がまさに求められている。

しかし、総合的な学習の時間においては、探究テーマが前年度の計画を踏襲する形で展開される場面が見られ、私自身も形式的な実践にとどまっていた経験がある。そうした学習では、児童の活動が「調べる・まとめる・発表する」ことに終始してしまい、自ら問いを立て、切実な思いとして課題を捉え直す力が十分に育っていない点に課題意識をもった。

本学級の児童は、ICT機器の活用頻度は高く、インターネット検索やスライド作成には非常に慣れている。一方で、検索で得られた一つの情報に満足してしまい、情報に対して自分自身の思いを課題として捉え直す当事者意識や、特定の情報の背景にある「人々の思い」に自ら迫まろうとする相手意識が弱かった。第76次教育研究活動の重点目標に示されている「一人ひとりの意欲を大切にし、学ぶ喜びを保障する教育」を実現するためには、児童が「伝えたい」と心から感じられる主体的で熱い思いを引き出す必要がある。

そこで、実感を伴う多様な体験活動を通して児童の当事者意識と相手意識を高めたい。また、これまで表現することが難しかった児童の思いを実現するためにICTツール活用することで、児童が主体的に「よりよい世界」を想像し、社会に対して自信をもって提案するための力を育むことができるようにしたいと考える。



2 研究の対象

名古屋市立正色小学校 5年 25名

3 実践の手立て

本研究では、児童の「伝えたい」という思いを最大限に引き出し、社会への提案力へと高めるため、実践計画【資料1】に基づき、以下の二つの手立てを講じた。

(1) 手立て1：実感を伴う活動の工夫

ICTによる情報収集や表現は容易になった一方で、福祉という目に見えない思いを扱うテーマにおいては、デジタル上の情報だけでは不十分である。そこで、児童自身が直接多様な人々に関わり、その関わりの中で人々の思いに触れる実感を学びの土台にすることで、「伝えたい」という思いが高まるようにした。

① 「当事者意識」を育む体験活動の設計

児童の誰かに「伝えたい」という思いを育むきっかけを設定するために、年間を通して実感を伴う体験活動を設定した【資料2】。具体的には、地域の福祉施設「さくらんぼ」の訪問や、車いすでの学区移動、イオンモールでの福祉見付けなどである。これらの実社会との関わりをもつ体験活動により、既存の知識を自分の発見として捉え直し「当事者意識」を育むことができるようにした。

- ・地域の福祉施設「さくらんぼ」（6月）
- ・ソレイユプラザなごや（9月）
- ・車いすバスケット体験（9月）
- ・学区を車いすで移動する体験（9月～11月）
- ・点字体験（10月）
- ・イオンモールで福祉見付け（10月）
- ・保護者からのアドバイス（11月）
- ・イオン担当者からのアドバイス（12月）
- ・デフバスケットボールコーチの講話（1月）

資料2：体験・見学の実施計画

② 実社会との関わりによる「相手意識」の高まり

児童が構築した提案内容を、学校内だけの学びに留めず、実社会の視点から問い直す機会を設けた。具体的には、イオンモールの企業担当者を招き、児童の提案が公の場で発信した情報として、地域住民やお客様に伝わる提案になっているかという視点からフィードバックを受ける場を設定した。プロの視点に立ったアドバイスを受けることで、児童が自らの表現を主体的に見直し、提案する相手を意識した発表を考え直す姿をねらった。

(2) 手立て2：思いを実現するICTツールの活用工夫

児童一人一人の多様な表現を実現するため、Minecraft Education（以下、Minecraft）を使用できるツールの選択肢の一つとして導入した。また、他者との思いを共有するためにクラウド活用を推進した。本手立てでは、ICTを単なる「調べ学習の道具」から、自らの思いを形にするツールとして活用させることをねらった。

① 自由に表現できる楽しさが、「伝えたい」という思いを引き出す

児童からは「マイクラなら自由に表現できる」「思ったことを形にできるかも」という声が上がった。スライド資料作成ソフトでは、整理した情報を提示することが活動の中心となるが、3D空間の中で自由に創作できるMinecraftでは、活動の中で児童の創造性を最大限に引き出すことができる。本実践では、Minecraftを単なる娯楽としてのゲームではなく、体験で得た伝えたい思いを形にするための手段として活用させた。

② 「よりよい世界」の可視化

「誰もが豊かに暮らせる世界」という福祉の理想像を、言葉や文字だけで相手に伝えることには限界がある。Minecraftを活用することで、点字ブロックの配置やバリアフリーの構造など、「よりよい世界」のイメージを3D空間で表現させた。これにより、児童自身が自らの思考を捉え直しやすくなり、相手に対しても「なぜこれが必要なのか」という根拠を視覚的に示しやすくなった。

③ 共同編集機能による協働性の促進

Minecraftの共同編集機能を活用し、自分の思いを他者と共有しながら、「よりよい世界」を実現しやすくなった。自分の作った世界に他者が入り込み、「ここはもっとこうした方が伝わる」といった対話が生まれることで、児童の相手意識がより高まるようにした。

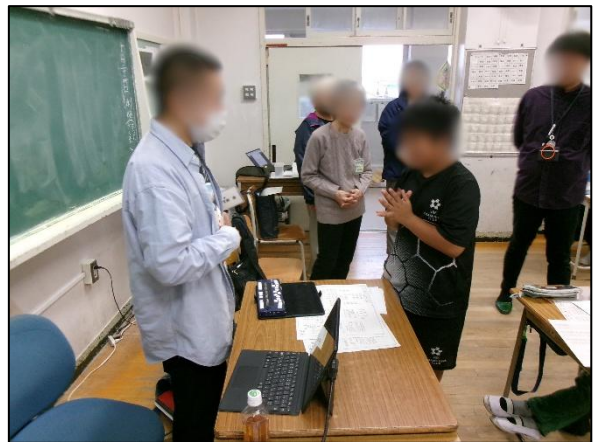
4 実践の様子

(1) 実感を伴う活動の工夫

本研究では、児童が体験を通して得た実感が、「伝えたい」「提案したい」という思いとなるよう、以下のような体験を実施した。

① 知り、触れることで生まれる「当事者意識」：点字体験

当初、児童にとっての点字や点字ブロックは、教科書に載っている知識としての福祉に過ぎず、学区内の点字ブロックの少なさを指摘する際も存在の有無を数える段階に留まっていた。しかし、点字の講師から読み手の困り感や思いを直接聞き、実際に自分の指先で点字を打って読んでもらう体験【資料3】を通して、意識は次第に変化した。児童からは、「自分が書いた点字を読んでもらえた!」「書くのは大変だけど楽しい」という声が上がリ、点字が誰かに伝えたいものとなり、当事者意識が高まった。この「読んでもらえた喜び」という実感が、後の「点字の楽しさを地域に広めたい」という提案へとつながる第一歩となった。



資料3：点字体験

② 日常を福祉の視点で捉え直す：イオンモールでのフィールドワーク

次に、身近な生活空間であるイオンモールを訪れ、日常に隠れた福祉を見付ける活動を行った。一人の児童が「この自動販売機、車いすの人でもボタンに届くよ!」と声を上げた【資料4】。普段の生活では見過ごしていた設備に、福祉を見つけた瞬間である。この発見は、「私の学区にもこういう自販機があったらいいな」という思いへと発展した。インターネットの検索だけでは得られない、自らの足で歩き、目で捉えた実感こそが、「伝えたい」という思いが高まるきっかけになったと考える。



資料4：イオンでのフィールドワーク

③ 実社会との関わりによる「相手意識」の高まり：イオンモール担当者からの助言

3学期には、イオンモールの担当者を学校に招き、地域住民への提案に向けたリハーサルを行った。子どもたちは「伝わるはず」と自信をもって臨んでいた。しかし、日頃から地域住民と関わり、情報を提供しているプロの担当者からは「初めて話を聞く人には、それでは伝わらない」という、伝える相手の視点に立った厳しい指摘を受けた【資料5】。この「相手の状況や立場を意識して伝えなければ、自分たちの思いは届かない」という実感が、児童の「相手意識」を更に高めた。

「ボッチャを知らない人もいるかもしれない」「写真はもっと大きく、説明は短く」など、児童は自らの表現を主体的に見直し始めた。この実社会との関わりが、提案する相手を意識した発表につながっていった。



資料5：イオン担当者からのアドバイス

④ 当事者意識をもつことで高まった提案

実際に指先で点字を読み取る体験や講話を通して、児童は自らの気付きを整理し始めた。それまでは「点字ブロックが少ない」という指摘にとどまっていた児童が、「読んでもらえるとうれしい」という思いをもつように変容した姿に、当事者意識の高まりが見られた。この当事者意識が提案の質を向上させた。例えば、「点字ブロックがないと困ることがある」という目の不自由な人を意識した視点から「点字ブロックで一周できる動物園【資料6】」の提案という、具体的な児童の考える「よりよい世界」へとつながっていったのである。



(2) 思いを実現するICTツールの活用工夫

手立て1による実感を伴う体験を経て、児童の中に芽生えた「伝えたい」という思いを、Minecraft を用いて可視化した。

① 「伝えたい」思いの高まり

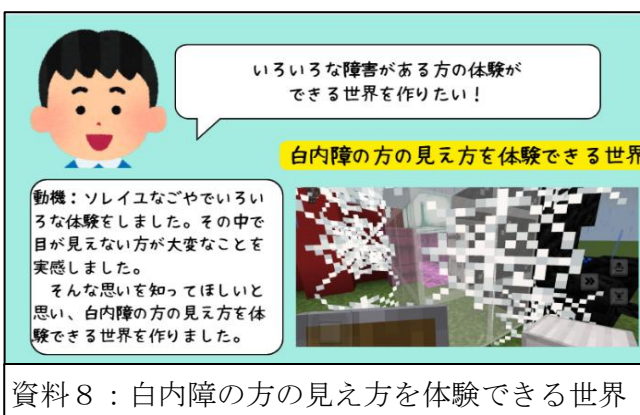
児童は、「誰もが豊かに暮らせる世界」を構築するため、制作に没頭していた。その姿は、単に教師から与えられた課題をこなす作業ではなく、自らの思いを表現して形にする創造そのものであった。授業時間内のみならず、休み時間や放課後にも「ここをもっと工夫したい」「昨日考えたアイデアを試したい」と声を掛け合いながら作業を進める姿

【資料7】が見られ、学びが生活の一部として自然に溶け込んでいった。ICTツールが児童の「伝えたい」思いを高める要因の一つとなった。



② 実感を形にする創造的表現：白内障の見え方の再現

制作過程において、教師の想像を超える創造的な表現がいくつも見られた。ある児童は、画面上に白くもやがかかったようなブロックの配置を行っていた。その思いを聞くと、「これは白内障の人が見えている世界。白くもやがかかった感じを表現しているんだよ」という答えが返ってきた【資料8】。これは、施設見学で得た「目が見えにくい方の困り感」という体験で得た実感を、Minecraft を用いることで実現させた瞬間であった。言葉による説明だけでは限界があるが、ICTを用いることで、自分の思いを形にすることを実現させ、提案の説得力を高めることにつなげていた。



(3) 「伝えたい」思いを高めた本物の場での提案：イオンモールでの発表会

実社会への提案として、イオンモール名古屋茶屋のイベントスペースにて、地域住民への「誰もが豊かに暮らせる世界」発表会を実施した。

① 本物の場が引き出す意欲と自信

会場の大型モニターに、自作のスライドや Minecraft で構築した「よりよい世界」を映し出し、通行する多くの大人を前に自信をもって提案する児童の姿が見られた【資料 9】。振り返りでは、「学校で発表するときよりも声が大きく出た」「見てくれる方がたくさん来て、自分たちの発表を真剣に聞いてくれてうれしかった」といった記述が見られた。これらの記述は本物の発信の場を与えられたことで、「伝えたい」思いが高まった結果であると分析する。



資料 9：発表会の様子

② 「伝えたい」思いが実現した点字体験ブース

単なるステージ発表に留まらず、児童は主体的に「点字体験ブース」を企画・運営した【資料 10】。自分たちが体験で感じた点字が読んでもらえた時の喜びを、地域の人に届ける側に回ったのである。ブースでは、参加者が打った点字を講師がその場で読み上げ、参加者が笑顔になる場面が何度も見られた。これを見た児童が「人が打った点字を（講師が）読んで、打った人が笑顔になったことがうれしかった」と振り返っていた。これは、学んだことを自分の知識に留めず、「みんなに伝えたい」という思いに変わったことで実現した瞬間であった。



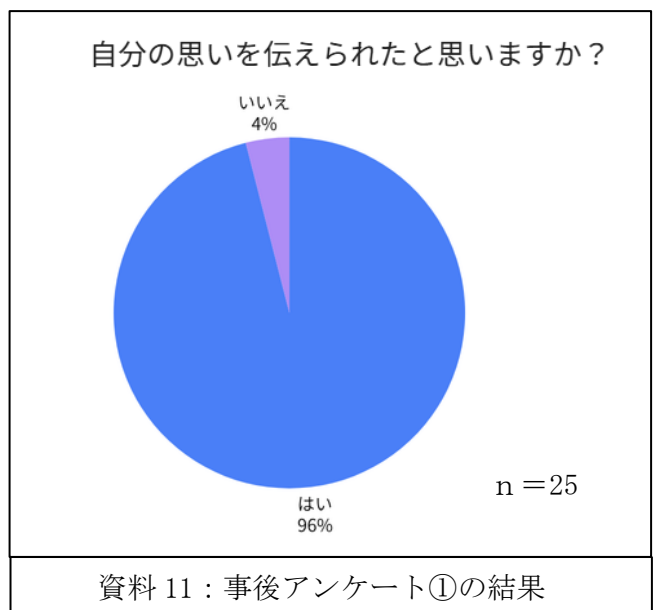
資料 10：点字体験ブース

③ 周囲から認めてもらうことで高まった自信

発表会では、地域住民からの質問や称賛を直接浴びることとなった。

児童の振り返りには「自分たちの発表を真剣に聞いてくれてうれしかった」「親から『スライドが上手になったね』とほめられた」といった記述があった。また事後アンケート①【資料 11】の結果を見ると、自分の思いを伝えられたと感じた児童が 96%と非常に高い結果となった。

「よりよい世界」を可視化した提案が、相手の心を動かしたという確かな手応えは、児童にとって大きな自信となった。単なる調べ学習の発表を超え、自らの提案で社会に働きかけ、反応を得るというこの実感こそが、児童を「社会の創り手」へと変容させるきっかけになったのではないかと考える。



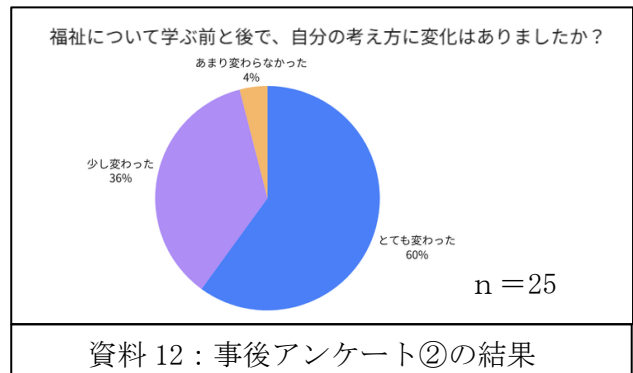
資料 11：事後アンケート①の結果

5 成果と課題

本実践を通して、児童は「福祉に対して当事者意識をもち、社会へ働きかける創り手」へと成長を遂げた。二つの手立ての有効性に基づき、成果と課題を整理する。

○ 実感を伴う体験による当事者意識の変容（手立て1の成果）

事後アンケート②【資料12】では、ほぼ全ての児童が「福祉への考え方が変わった」と回答した。当初は「障害者はかわいそう」といった他人事のような見方があったが、実感を伴う体験を経て「自分も関わり、誰かに伝えたい」「何か手伝えることはないか」という前向きな意識へと変わった。特に、点字体験において「自分が打った点字を読んでもらえた」という実感が、後のイオンモールでの点字体験ブースの主体的な企画・運営へとつながり、当事者意識と相手意識を高める結果となった。



○ Minecraftの活用による提案の可視化と自信の獲得（手立て2の成果）

Minecraftを活用することで、言葉だけでは説明しきれなかった「よりよい世界」を、児童自身の手によって表現し、提案につなげることができた。児童の振り返りには「緊張するけど、また聞いている人が驚くような提案をしてみたい!」といった記述が見られ、提案する活動を通して、自信を獲得した様子があった。

● 振り返りの時間の確保

体験活動が充実した一方で、それらを論理的に整理し、提案へとつなげる振り返りをする時間が十分ではなかった。体験の後に自分の思いを整理する時間を確保することで、提案のする内容の質を更に高めることができたのではないかと考える。

● 表現に至るまでの思考の整理

伝えたい思いはあるものの、それをどのような手順でMinecraftやスライドに表現すればよいか、手順の組み立てに困難を感じる児童が見られた。フローチャート等の思考ツールを活用し、情報の優先順位を判断する力を育む支援の工夫が今後の課題である。

6 おわりに

今回の研究を通して、児童は「福祉について調べる学習者」から、「社会の課題を当事者として捉え、よりよい未来を提案する創り手」へと成長を遂げた。その変容を象徴するのが児童Aの姿である。児童Aは、学校がもっと楽しい場所になってほしいという思いから、よりよい学校にするために「学校かくれんぼをしたい」と校長先生に提案した【資料13】。地域への提案活動を通して得た経験と自信が生きた瞬間であった。これは、単なる授業の枠を超え、自らの思いを言葉にして社会に働きかける「提案する力」が育った証である。



資料13：児童Aが提案する様子

しかし、本実践では、表現に至るまでの思考の整理に課題があった。今後は、Minecraftによる表現の前段階において、フローチャート等の思考ツールを活用することで、「自分たちの気持ち、それを形にするアイデア、実現したい理想の世界」を事前に整理させることで、論理的な提案へとつなげることができるようしていきたい。