

1 2	知教連 (大府市)	○共 長 小 ^{カワムラ} 河村 ^{マサハル} 匡治 大 府 小 森 智恒 大 府 小 中島 里奈 大 東 小 久野 晃輝 神 田 小 増田 萌里 北 山 小 野村 一貴 東 山 小 戸崎 隆史 共和西小 太田 真美 石ヶ瀬小 立松 花織 吉 田 小 谷 未希 大 府 中 伊藤 里奈 大府西中 伊藤 綾伽 大府北中 三井 雄太 大府南中 鈴木 里奈										
分科会番号	1 3	分科会名	能力・発達・学習と評価									

既習の知識を用いて、自ら学ぶことができる児童生徒の育成 ～ICTを用いて、振り返りを共有する授業実践を通して～

1 主題設定の理由

大府市では令和2年度より、児童生徒のタブレット端末を導入しICT教育の普及に努めてきた。GIGAスクール構想も第2期に入り、端末の利活用による「学びの質の向上」が優先課題として挙げられている。令和7年度においても、ICTを最大限活用しながら、これまで以上に「主体的で対話的な深い学びの実現」に向けた授業改善に取り組んできた。

そこで本年度、主体的に学びを実践できたことを児童生徒が実感できるように、振り返り活動に注目することとした。自分自身の振り返り、つまり“既習の知識”を“本時の考え”につなげ、児童生徒が主体的に学習するとともに、振り返りを相互に共有することで、仲間とともに生きる力を高めていきたいと考え、本主題を設定した。

2 研究の構想

(1) 目指す子ども像

- ・問題解決に向けて、振り返りを行い、次の活動への意欲を高めることができる児童生徒
- ・ICTを活用して、自分の考えを伝えることができる児童生徒
- ・既習の知識を本時の活動につなげ、自分の考えを深めることができる児童生徒

(2) 研究の仮説

- 仮説1 発達段階に応じた視点をもって自己の学習を振り返ることで、次の活動を考えるようになり、児童生徒は主体的に学習に取り組むことができるだろう。
- 仮説2 ICTを授業の課題に応じて活用し、これまでの振り返りから既習事項を可視化することで、児童生徒が考えを深める手だてとすることができるだろう。

(3) 研究の方針

A (仮説1 に対して)

- ・授業において、自分の考えを表したり、仲間と共有したりする場面で効果的にタブレット端末を使用し、既習事項を整理して本時の学びの充実を図る。仮説の検証について

ては、学習活動の振り返りの内容の変化から、既習の知識を生かしている様子を観察・分析して行う。

B（仮説2に対して）

- ・本研究では、授業支援クラウドであるロイロノート・スクール（株式会社Loilo、以下「ロイロノート」と表記）による意見共有や、グラフィックデザイン・コンテンツ作成プラットフォーム Canva（以下「Canva」と表記）を活用した表現力の向上を図る実践を行う。

3 研究の実践

(1) 実践1 小学6年生 社会科「大昔のくらしとくにの統一」

① 本単元のねらいと指導の力点

本単元では、縄文・弥生・古墳時代について、当時のくらしの様子や出来事を比較しながら見ていくことで、それぞれの時代の違いに気付き、時代ごとの特徴を理解することを目的とする。本時では、前時までに学習したそれぞれの時代のくらしの様子を振り返りながら、「縄文・弥生・古墳時代のうち、自分がくらすならどの時代がよいか」をテーマとして話し合うことで、時代ごとの違いを再確認しつつそれぞれの時代への理解を深め、単元のまとめをすることをねらいとしている。

② 授業の様子

はじめに、全体で用語を確認しながら、それぞれの時代のくらしについて振り返った。その後、テーマに対する自分の意見を考え、選択した時代ごとに色分けしたカードへ記入して提出させた。提出した意見をもとに、児童同士で討論を行い、最終的な自分の意見を本時の振り返りとして提出させ、共有した。

「自分がくらすなら」という視点で考えさせたことで、それぞれの時代の文化のよさや違いに目を向けて、意欲的に時代ごとのくらしの様子について討論を進めることができた。また、友達の意見を聞くことで、さまざまな視点に気付いたり、友達の考えと比較しながら発言したりする様子が見られた。

③ 考察

本時の課題について話し合うためには、既習の知識が必要である。そのため、教科書やノート、時代ごとのくらしをまとめたロイロノートなどをいつでも見返すことで、自分の意見

縄文・弥生・古墳時代のなかで、自分がくらすならどの時代？理由を書こう！

- ・古墳を実際に作ってみたい
- ・技術が進化してて便利
- ・ワカケルノミコトに会ってみたい。
- ・お米を美味しく食べれる（須恵器とかあるし）

友達の考えを聞いて、最終的にいつがいい？理由も書こう！

- ・技術がやっぱり1番！！古墳時代じゃないとできない料理とかもあるし、字もある！
- ・従うのが嫌という人もいるけど、争いするよりもだれかに命令されても平民で働いたほうがいいー高い身分になれば命令できる
- ・古墳の大きさをみてみたい

【写真1：授業後の児童のカード①】

縄文・弥生・古墳時代のなかで、自分がくらすならどの時代？理由を書こう！

- ・お米がない暮らしは嫌。
- ・縄文よりも道具の種類も増えて、家も少しはよくなってそう。
- ・古墳時代よりも、仕事はせずに自由に暮らせそう。

友達の考えを聞いて、最終的にいつがいい？理由も書こう！

- ・弥生の方がくらしやすいだろうけど、やっぱり競いで命を落としたり何の意味もないから。
- ・縄文のご飯もおいしいかもしれないし、今ではなさそうだから食べてみたくなった。
- ・みんなで遊んだり狩して他の時代よりも仲良くすごせそう

【写真2：授業後の児童のカード②】

をもつことができた。また、前時までの学習を振り返りつつ、既習の知識を活用させることができた【写真1】。話し合いの深まりにおいては、最後の振り返りで、自分の意見に友達の意見を取り入れた考えをまとめる様子が見られた【写真2】。

(2) 実践2 小学2年生 体育科「シュートゲーム」

① 本単元のねらいと指導の力点

本単元では、簡単なボール操作や攻守の動きを用いた、的当てゲームの発展としてのシュートゲームを行う。攻め方や守り方を自ら考え・選択することで運動的な思考力を養う。第1時から毎時間、ロイロノートを用いて、「うまくできたこと・気づき」「うまくいかなかったこと」「次の目標」の3項目について振り返りをする。(入力が難しいため、タッチペンで記入させた。) 毎時間、前時の振り返りを読ませ、自身が立てた目標を確認・発表をさせることで、本時の活動に見通しをもつことと、課題解決に生かすことをねらいとしている。

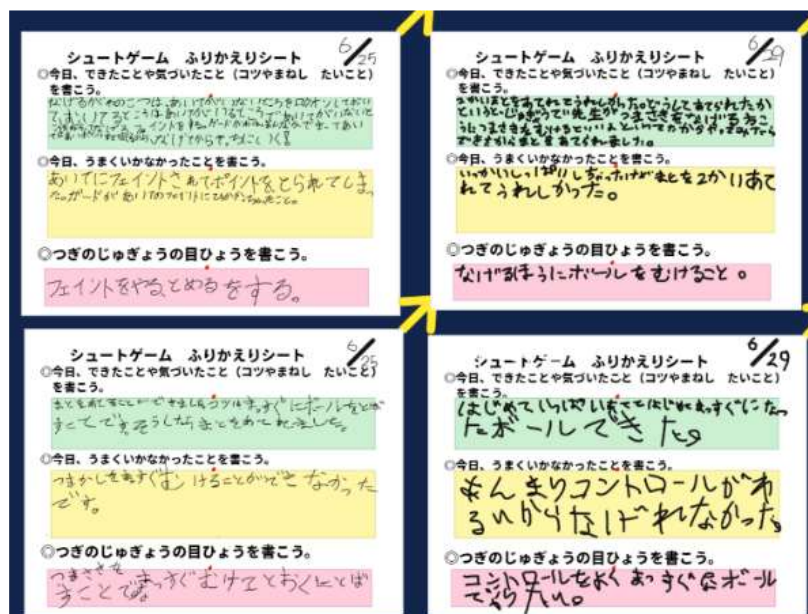
② 授業の様子

第1・2時では、ボールに慣れたり、上手にコントロールしたりするためにキャッチボールや簡単な的当てを行った。その時の振り返りに、「足を前に出して投げた方が遠く飛ぶ」「つま先を狙う場所に向けるとうまくできた」という言葉が出てきた。



【写真3：シュートゲームに取り組む様子】

その振り返りを学級全体に共有することで、多くの児童が意識をして取り組むことができた。また、ボールの飛距離が伸びたり、狙いを定めて投げたりすることができ、全体的に技能の高まりが見られた。その後の4時間は、チームを組みシュートゲームの試合を重ねた【写真3】。試合後の振り返りでは、「フェイントをかけたり、斜めに投げたりするといい」「守りの子の動きを見て投げるといい」といった記述が見られ、より多くの点数をとるための具体的な方法や作戦を考えることができていた。



【写真4：振り返りの一部】

③ 考察

タブレット端末を使用することで、児童は簡単に前時の振り返りをみることができるので、毎時間、自分が何をを目指すのか、どのように取り組むのかということを明確にし、授

業の課題に臨むことができた。また、毎時間の積み重ねがあるので、「〇〇するとうまくいく」というポイントに気付き、自分の経験とともにまとめることができた【写真4】。

一方、振り返りを行うのに時間を要する点が課題である。低学年は素早く文字を入力することが難しい。また、フリック入力で変換がうまくいかずに、次の時間に自分の振り返りを読み返した際に、内容が正しく理解ができないという現状がある。まだ文字入力の扱いなれていない低学年にとっては、素早く使用できる方法を模索する必要がある。

(3) 実践3 小学4年生 理科「電流のはたらき」

① 本単元のねらいと指導の力点

本単元では、乾電池の向きや個数、つなぎ方を変えて豆電球やモーターを動かす活動を行う。この活動から課題を見出し、検流計を使った実験をもとに考察することで、「乾電池の向きを変えると回路に流れる電流の向きが変わること」「直列つなぎと並列つなぎの電流の大きさの違い」について理解する。単元の中で、乾電池のつなぎ方を変えた時のモーターや豆電球の挙動を動画に撮って記録することで、電流の大きさと装置の挙動の関係をいつでも視覚的に振り返ることができるようにしておく。単元の最後に、乾電池のつなぎ方による電流の大きさの変化を利用した道具やおもちゃ作りをする際、撮影した動画が作りたいものを考えるきっかけや、狙い通りに装置を動かす回路の手がかりとなることをねらいとしている。

② 授業の様子

第7時では、これまでに導いた3つの結論「乾電池をつなぐ向きを変えると流れる電流の向きが変わる」「乾電池2個の直列つなぎでは、乾電池1個のときよりも大きな電流が流れる」「乾電池2個の並列つなぎでは、乾電池1個のときと流れる電流の大きさがあまり変わらない」のうち、いずれかを利用した道具やおもちゃの設計図を作った。

前時までに撮影した動画を見ながら、使う装置を決めたり導線のつなぎ方を考えたりする姿が見られた。設計図に利用する電流の性質を選ぶ欄を設けたが、ほとんどの児童が自分の作りたい道具やおもちゃに合った性質に丸を付けることができていた。

③ 考察

実験の結論と装置の挙動を記録した動画を1枚のカードにまとめることで、乾電池のつなぎ方による電流の大きさの違い視覚的に捉えることができた【写真5】。また、記録した動画を見て、作りたいものを考えるきっかけにしたり、導線のつなぎ方を参考にしたりすることができた【写真6】。



【写真5：児童が作成したカード例】



【写真6：撮影した動画を振り返る様子】

(4) 実践4 中学3年生 英語科「Unit2 How do you choose your clothes?」

① 本単元のねらいと指導の力点

本単元では、現在完了形等の文法事項を理解し、過去から現在につながる出来事や状態について、自分の考えを英語で伝え合うことを目標とする。指導の力点は、「誰に・何のために伝えるか」という目的意識を明確にし、相手に伝わる英語表現を追求させることにあ

る。
ロイロノートを活用して学習の足跡や振り返りを蓄積・共有することで、生徒が既習事項を本時の活動にどう生かすかの見通しをもてるようにする。特にポスター制作では、事実と自分の考えを整理し、協働的な学びを通して表現の質を高めることをねらいとする。

② 授業の様子

第7時のポスター制作では、生徒は日本語やキーワードで考えを整理した後、Canvaを用いてデザインを工夫した。発表活動では、グループで相互に内容を確認した後、一人ずつ全体へ発表を行った【写真7】。振り返りには、「説明を短く区切り、相手に伝わりやすくした」など、読み手を意識した表現の改善が見られた。



Unit Activity 振り返りシート

名前 XXXXXXXXXX

① 気付いたこと・考えたこと
今日の活動で分かったことや、考えが変わったことを書く。

今日の活動では、少し遅るスピードが速すぎたと感じました。なので、また英語の発表やスピーチがあるときは、みんなが聞き取りやすいようなスピードで話したいです。

② 工夫したこと
自分の考えを伝えるために工夫したことを書く。

今日の発表で工夫したことは、英語で「Thank you for listening」や「I hope you can」などの表現をたくさん活用することです。他にも、実際に話すときに身体を揺らすのではなく、揺れる時に相手の手を揺らすようにしました。また、英語で話すときに、少しだけ動きを加えてみました。今日の発表で感じたことや、頑張りたいことを書く。

今日の活動を通し、発表する時に緊張しすぎないように深呼吸をしながら話すことを大切にしました。今日の活動の授業でも積極的に手を挙げて、みんなの前で発表を頑張ることを目標としました。また、英語で話すだけでなく、英語や日本語を上手に使うことが大事だと思います。なのでこれからも英語が上手になるように頑張りたいです。

【写真7：発表する生徒の様子と振り返り】

一方で、「英文を自分で作る際に文法や構成に苦労した」という声も多く、既習事項の活用には個人差があり、既習の文法を実際の表現に生かす難しさが伺えた。また、Canvaとロイロノートを行き来する操作に時間を要し、制作時間が十分確保できない生徒も見られた。

③ 考察

本実践では、振り返りの蓄積・共有によって学びの連続性が高まる一方で、ICT活用の課題も明らかとなった。Canvaは表現意欲を高める効果があった反面、操作負担が英語で考える時間を圧迫する場面も見られた。

今後はロイロノート内で完結できる活動や、テンプレートの事前配布による操作の簡略化を図りたい。また、生徒は現在



Unit Activity 振り返りシート

名前 XXXXXXXXXX

① 気付いたこと・考えたこと
今日の活動で分かったことや、考えが変わったことを書く。

前の発表では文章をつなげて長い文章で説明していましたが、長い文章よりも短い文章で簡単にまとめて伝えることでわかりやすくなりました。今日の活動を通してエシカルファッションについて調べたことで環境保護に取り組んでいる企業やエシカルファッションの製品を作ったり、買い替えている会社がいっぱいあることがわかりました。また、ポスターは完成していませんが、エシカルファッションについて説明するときは知らない単語をたくさん覚えることになると思うので、読んだ人に伝えるように製品や取り組みについての写真を積極的に使うようにしたいと思います。

② 工夫したこと
自分の考えを伝えるために工夫したことを書く。

自分の考えを英語にして正確に伝えるためには日本語で書きたいことを文章にしたり、発表内容を検索するようにしました。まだ書けていませんが、よりエシカルファッションについての自分の考えを深めてから英語で伝えられるようにエシカルファッションのメリット・デメリットを調べたりするようにしました。みんなにより伝えるようにするために教科書の文法表現を復習して使うようにしました。

③ 次に生かしたいこと
次の活動で意識したいことや、頑張りたいことを書く。

今日考えた文章は製品や取り組みについての説明ばかりで自分の考えを伝えるための文章が書けていないので完成までに自分の考えを伝えられる文章を入れたいです。次の活動では先生が配布してくれたものに載っている表現をそのまま使うのではなくアレンジしたり、まずは配布されたものを見ないよう自分で考えてみることを頑張りたいです。また、前回、今日の活動でも意識していましたが、次の活動でも正しい発音と正しい文章で発表したり資料を作ることを頑張りたいです。

2026/4/9

【写真8：生徒が作成したポスターと振り返り】

完了形等の文法を「便利だ」と感じているものの、文章をつくる際には苦勞する実態があった。

一方で、「習ったことをスモールトークで積極的に使いたい」という振り返りも見られ、学習意欲の高まりが確認できた。今後は、既習表現を一覧で確認できる環境を整えるとともに、ポスター制作の初期段階で使用する文法を選択させるなど、既習事項の活用を促す段階的なサポートを取り入れたい【写真8】。ICTは目的ではなく思考を支える手段であることを踏まえ、生徒の「自分で文章を作りたい」という意欲を尊重しながら、表現への負荷を適切に調整した指導を継続していく。

4 研究の成果と今後の課題

(1) 研究の成果

各校での実践を通じ、タブレット端末を活用して「振り返り」を蓄積・共有する活動は、児童生徒が既習の知識を能動的に引き出し、主体的に学びを深めるための基盤を構築する上で極めて有効であることが確認された。特に、学習の足跡をデジタルで可視化し、いつでも振り返ることができるようにしたことは、児童生徒がこれまでの気づきを具体的な根拠やヒントとして、本時の課題解決に生かすことにつながった。

また、ロイロノートを紹介したリアルタイムの意見交換は、他者の視点を取り入れながら自分の考えを再考・修正する「学びの調整」を促す効果的な手段となっていた。

このように、目的に応じたICTの使い方を取り入れることで、他者の意見を理解し、自分の意見と比較しながら自ら学びを更新していける姿勢を育てることができた。

(2) 今後の課題

ICTの活用は、互いの考えを共有し、自らの考えを深める手段として非常に有効だったが、その効果を最大化するためには授業の目的や児童生徒の実態に応じたさらなる検討が必要である。

低学年などの発達段階においては、文字入力の手がかりが思考の時間や質を妨げる可能性があるため、ストレスなく情報を記録し、後の学習で有効に再利用できるような入力手法の工夫が求められる。

また、ICTを使用すること自体が目的化することなく、蓄積された振り返りをいかにして次時の自発的な課題設定へと効果的につなげていくかという、学習デザインの精査と情報の提示方法に関する事前準備が重要であることが分かった。

教師側が児童生徒の記述から価値ある視点を見抜き、適切なフィードバックを行うことで、児童生徒が「どの既習知識を活用すべきか」を自ら判断し、主体的に学びを更新し続けられるような活用方法の研究を継続していく必要があるだろう。