

6	尾張旭	東中学校	かつまた もとゆき 名前 勝又 基之
分科会番号	20	分科会名	総合学習

研究主題

自己の生き方を考える資質・能力の育成  
～中学1年生 総合的な学習の時間におけるプロジェクト型学習の実践を通して～

## 1 主題設定の理由

現行の学習指導要領では、総合的な学習の時間の目標として「探究的な見方・考え方を働かせ、横断的・総合的な学習を行うことを通じて、よりよく課題を解決し、自己の生き方を考えていくための資質・能力を育成すること」が掲げられており、探究的な学習のプロセス（①課題の設定→②情報の収集→③整理・分析→④まとめ・表現）を重視することが求められている。

しかし、「探究のプロセスの中でも『整理・分析』『まとめ・表現』に対する取り組みが十分ではない」という課題が示されており、これは私自身の過去の総合的な学習の実践を思い返すと共感できる内容である。現状を改善し生徒の資質能力を育むために、プロジェクト型学習に注目した。プロジェクト型学習とは、社会的に意味のある課題をクラスで共有し、グループで協働しながら課題解決を目指す学習方法である（稲垣忠氏『探求する学びをデザインする！情報活用型プロジェクト学習ガイドブック』より）。

本研究では、プロジェクト型学習を通して、探究的な学習を充実させるための工夫をし、課題を解決するために「まとめ・表現」まで取り組ませることで、生徒の学びの質を深めたい。そして、よりよく課題を解決する力を身につけ、生徒たちの自己の生き方を考えていくための資質・能力を育成することを目的とし、本主題を設定した。

## 2 研究の方法

### （1）研究の考え方

本来、探究的な学習のプロセスは①課題の設定→②情報の収集→③整理・分析→④まとめ・表現の順序で進行する。しかし、課題意識を持つためには事前の知識が必要であることから、本研究ではプロセスの順序を一部変更する。まず①事象との出会いを設け、次に①情報の収集→②課題の設定→③整理・分析→④まとめ・表現という順序で探究的な学習を進めていく。

また、「よりよく課題を解決する力」「自己の生き方を考えていくための資質・能力」を以下のように定義する。

「よりよく課題を解決する力」

社会の一員として、自分の役割を果たすと共に他者と協働しながら、主体的に課題を解決する力。

「自己の生き方を考えていくための資質・能力」

学習の成果から達成感や自信を得て、自分の強みや良さを認識する力。

(2) 目指す生徒像

<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト型学習を通して、自らの役割を果たしながら、他者の意見や価値観を理解し、協同的に課題を解決しようとする生徒。</li> <li>・学習の成果から達成感や自信を持ち、自分の良さや可能性に気付くことができる生徒。</li> </ul>
--

(3) 研究の仮説及び手立て

<p>仮説Ⅰ 探究的な学習を充実させるための工夫をすることで、生徒は他者と協同しながら、主体的に課題解決に向かうことができるだろう。</p>
<p>手立てⅠ-ア「情報の収集」において、外部施設の活用をする。</p> <p>手立てⅠ-イ「課題の設定」において、社会的に意味があり、伝える相手を意識した課題を設定する。</p> <p>手立てⅠ-ウ「整理・分析」において、成果物を作成する活動を取り入れる。</p> <p>手立てⅠ-エ「表現・まとめ」において、学習の成果を他者に発信する場を設定する。</p>

<p>仮説Ⅱ 振り返りの時間を適切に設定することで、自分の良さや可能性に気付くことができるだろう。</p>
<p>手立てⅡ-ア 成果物を作成する活動において、班での活動内容や自分ができたことを振り返る時間を設定する。</p> <p>手立てⅡ-イ 単元を通して見つけた班のメンバーの良さや自分の良さを振り返る時間を設定する。</p>

(4) 検証計画

- ① 研究期間：令和5年10月～令和6年3月
- ② 研究対象：中学1年生9クラス 290名
- ③ 検証方法 ア、アンケートの実施 令和5年10月、令和6年3月の2回実施  
2回ともアンケートを回収できた生徒は226名  
イ、生徒の記入したワークシートの記入内容
- ④ 単元計画

第1次 SDG s すごろくプロジェクト			
プロジェクト課題	校区に住む小学6年生に学んだSDG s について伝えよう。		
成果物	楽しみながら学んでもらえるSDG s すごろくの作成		
過程	時数	学習活動	手立て
出会い	1~2	<p>「SDG s を自分事にする」</p> <p>○SDG s と自分たちの生活とのつながりに気付く。</p>	
情報の収集	3~11	<p>「SDG s について知る」</p> <p>○日本のSDG s 達成度について知る。</p> <p>○インターネットやSDG s に取り組んでいる施設を訪問して、興味関心のある目標について調べ、発表し合う。</p>	〈手立てⅠ-ア〉
課題の設定	12	<p>「プロジェクト課題の設定」</p> <p>○ここまでの学習から課題意識をもたせる。</p>	〈手立てⅠ-イ〉
	校区に住む小学6年生に学んだSDG s について伝えよう。		

情報 の整理・ 分析	13~17	「学んだことを整理しながら、すごろくを作る」 ○学んだことを整理しながら、すごろくのマスを作る。 ○毎時間、活動を振り返る。	〈手立て I-ウ〉 〈手立て II-ア〉
まとめ ・表現	18	「小中学校交流会を行う」 ○6年生にSDGsすごろくを遊んでもらう。	〈手立て I-エ〉
	19	「活動を振り返る」 ○活動全体を振り返る。	〈手立て II-イ〉

### 3 研究の実際

#### (1) 手立て I について

##### <手立て I-ア「情報の収集」において、外部施設の活用をする>

3 時間目の授業で、班ごとに日本の SDGs の達成度を予想させた。多くの生徒が「日本は多くの目標を達成しているだろう」と予想していたが、実際には2つの目標しか達成できていないことを知り、驚いていた。SDGs の目標6「安全な水とトイレを世界中に」が達成できていないことに驚いた生徒が、なぜ達成できていないのかインターネットで調べてまとめたものが図1である。

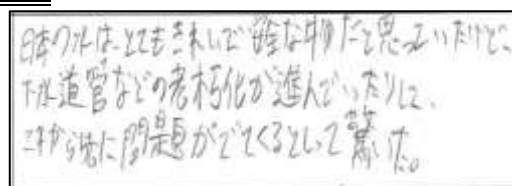


図 1

このように、それぞれが SDGs の目標に関心を高めた後、SDGs に取り組んでいる施設を訪問する活動を行った。生徒は関心のある SDGs の目標に基づいて訪問先を決め、各クラス7つの施設に分散して学習を進めた。例えば、図1を書いた生徒は「メタウォーター下水道科学館あいち」を訪問し、目標6の達成のために何ができるかを学んだ(図2)。インターネットで調べるだけでなく、実際に施設を訪問することで、より深く学ぶ姿が見られた。



図 2

学んだことは学習支援ソフトにまとめ、4~5人のグループに分かれて発表し合った。班ごとに異なる施設を訪問することで、他の班がどのような内容を学んできたのか知りたいという思いが生徒たちの中に芽生えた。その結果、分散訪問後の発表に対しても興味深く耳を傾ける姿が見られた。交流を通じて、各班が訪問した施設で得た知識や経験を共有し、全体の学びの質を高めることができた。また、発表を聞けなかった生徒も学習支援ソフトの共有機能を通じて他の発表内容を閲覧できるようにした。

##### <手立て I-イ「課題の設定」において、社会的に意味があり、伝える相手を意識した課題を設定する>

「SDGs に自分も取り組まなくてはならない」「全ての国が、みんなが問題解決に向けて協力する必要がある」という思いが生徒たちの中に芽生えるよう、「出会い」「情報の収集」の過程を振り返った。さらに、2030年までに達成するために自分たちができることを尋ねた。意見を共有していく中で、周りの人に伝えていく必要性と、周りの人に伝えることに社会的な意味があることを確認した。

ここで、3月に行われる「小中学校交流会」で一部時間を使い、SDGs について伝えることを生徒たちに提案した。何が伝えられるか考えたところ、「自ら知りたいと思えるような呼びかけをすることが大切」

という生徒の意見(図3)を基に、楽しくSDGsについて学んでもらうことを目標とした。そこで、「SDGs すごろく」を作り、6年生に楽しく学んでもらうことを課題に設定した。

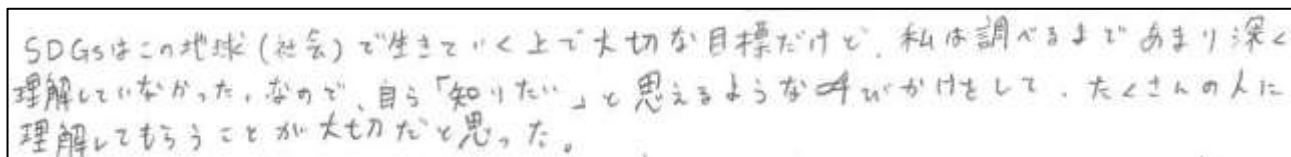


図 3

<手立て I-ウ「整理・分析」において、成果物を作成する活動を取り入れる>

SDGs すごろくプロジェクトにおいて、班ごとにテーマを決めた後、すごろくの作成に取り掛かった。生徒たちはこれまでの学習を振り返り、分散学習で他の生徒がまとめたページの情報やインターネットを参考にしながら、テーマに関連する知識を整理した。そして、学んだことを分析し、自分たちが普段できる行動を考えながら、図4のように付箋をマスの代わりにしてすごろくを作成した。ルールやデザインの工夫を通じて創造力を発揮しながら、協力してすごろくの作成に取り組む様子が見られた。

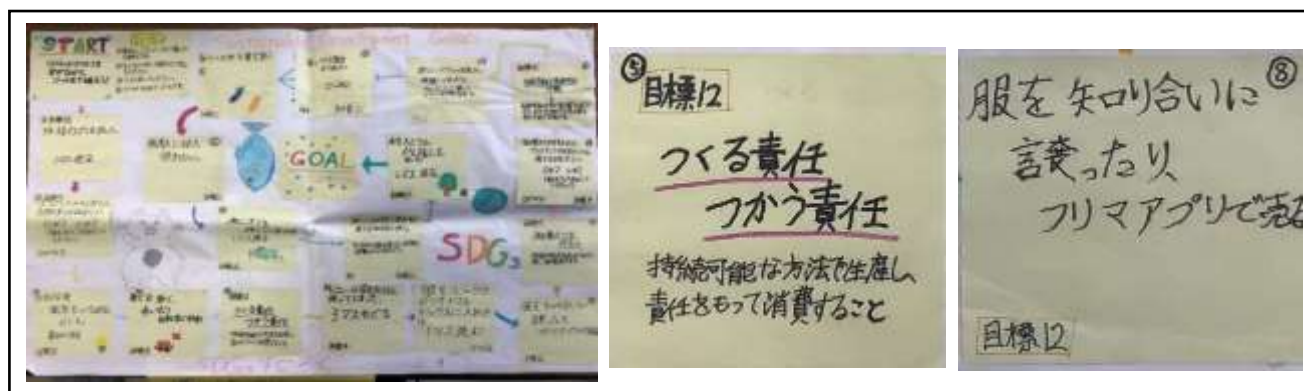


図 4

<手立て I-エ「表現・まとめ」において、学習の成果を他者に発信する場を設定する>

小中学校交流会にて、校区の小学校に代表の生徒が出向き、小学6年生に中学校の紹介を行った。そして、残りの時間を利用して、これまで作成してきたSDGs すごろくで遊ぶ時間を設けた。どの児童も楽しそうに取り組んでおり、学びながら遊ぶ姿が見られた。

6年生の児童に感想用紙を記入してもらったところ、「楽しく学べた」「初めて知ったことがたくさんあった」といった感想が多く寄せられた(図5)。また、「もっと知りたい」「自分も行動したい」といった意欲的な感想を書いていた児童もあり、生徒たちは設定した課題に取り組み、成果を上げたことを自らの目で確認することができた。

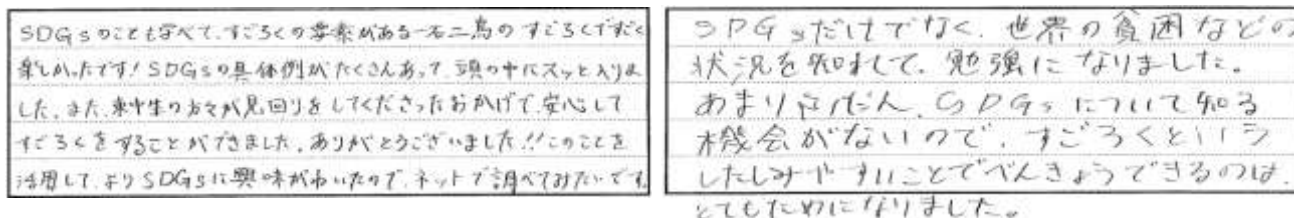


図 5

(2) 手立て II について

<手立て II-ア

成果物を作成する活動において、班での活動内容や自分ができたことを振り返る時間を設定する>

成果物を作成する活動において、振り返りを行った。振り返りは、①「今日の活動で良かったこと・続けたいこと」②「上手くいかなかったこと」③「次の授業ですること」④「自分の役割・できたこと」の4つの観点で毎時間の最後に行った。

図6の生徒の振り返りでは、今日の活動の上手くいかなかったところに「男女で分かれて話し合いをしてしまった。」と書かれていた。観点①～③は、班で会話しながら記入しており、自然とその日の班活動の振り返る姿が見られた。

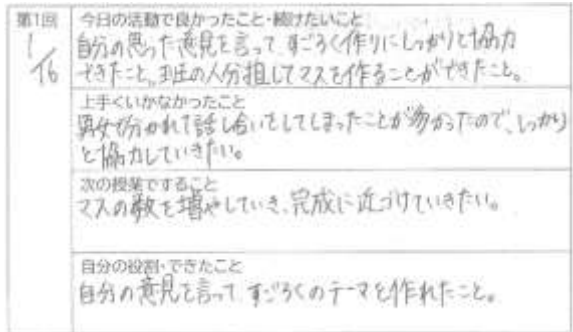


図 6

観点④については、自分自身の活動を振り返らせることで、自分の良さや可能性に気付く機会を提供した。この振り返り活動を通じて、生徒たちは自己評価と班活動の評価を行い、次の授業への意欲や改善点を明確にすることができた。

<手立てII-イ 単元を通して見つけた班のメンバーの良さや自分の良さを振り返る時間を設定する>

単元の最後に、生徒たちは班のメンバーに対して、活動を通して見つけた良さや感謝の気持ちを書いた紙を渡す時間を設けた。この活動により、生徒たちはお互いの長所や活躍を振り返る機会を得た。また、自分自身についても、活動を通して見つけた良さや可能性を振り返る時間を設定し、自己評価を行った。図7の振り返りを見ると、ある生徒は班のメンバーから「いろいろ助けていただきありがとうございます」「しきってくれてありがとう」という言葉をかけられていた。「気が付いた自分のよさ・可能性」の記入欄には、「進まなくなったり、困ったりしたときに案を出したり、しきったりできる」と書かれていた。

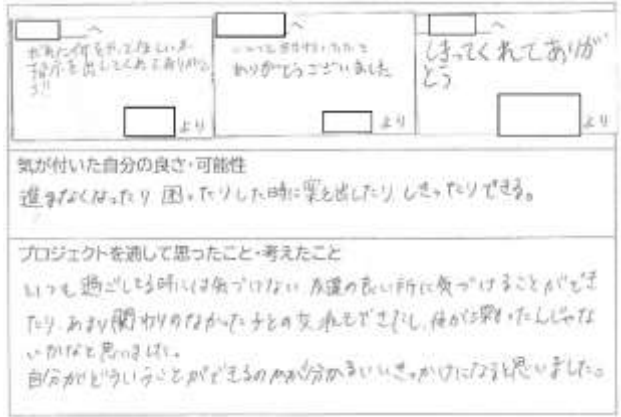


図 7

また、「プロジェクトを通して思ったこと・考えたこと」では、「自分がどういことができるのかが分かるいいきっかけになると思いました。」と書かれており、今回の振り返りでは、自分の良さや可能性に気付けるきっかけになった。

4 研究の成果と今後の課題

(1) 研究の成果

<手立てIについて>

アンケート調査によると、SDGs すぐろくプロジェクトの満足度に肯定的な意見は92.0%であった(図8)。満足した理由を自由記述で尋ね、その内容を「協力・良さの発見」「自己表現・他者への発信」「楽しさ」「役割の達成・自身の成長」「6年生の反応」「学び」「その他」に分類した(図9)。回答数は約220件だが、重複して分類されるものもある。

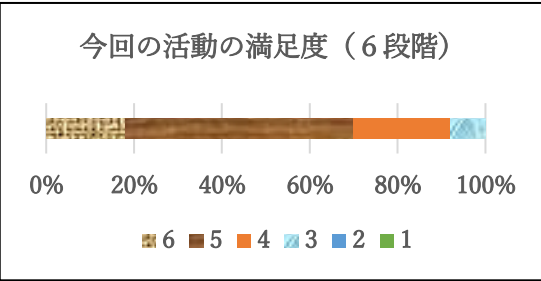


図 8



SDGs すぐろくプロジェクトでは「6年生の反応」への満足感が高く、この結果は、課題設定時に伝える相手を意識させたことが寄与していると考えられる。また、多くの生徒が他者と協力したことへの満足感を感じていた。成果物を作成し、他者に発信する場を設定することで、協同的な学びを引き起こすことができた。

以上のことから、手立てⅠにより、探求的な学習を充実させることで、生徒は他者と協同しながら、主体的に課題解決に向かうことができたと考えられる。

分類	数	代表的な意見
協力 良さの発見	58	一緒にすぐろくを作った班のメンバーの良さをさらに見つけることができたし、協力することができたから。
		班の人たちの良さが、もっと分かって、仲良くなれたから。
楽しさ	47	作るのが楽しかった。
		みんなで楽しく作ることができたから
役割の達成 自身の成長	40	お互いの良さにも気がつけたらうし、自分も班の役に立てたと感じたから。
		自分のやるべきことはしっかりできたから。
6年生の反応	39	6年生の感想を見たところ、ほとんどの人がSDGsに興味を持ってくれたこと。
		小学生の振り返りも見て、「よくわかった」「面白かった」などの声が聞けたから。
自己表現 他者への発信	30	SDGsを6年生にわかりやすく伝えることができたと感じたから。
		自分の作りたいマスなどに班の人達が賛成してくれたから。
学び	25	制作している側もSDGsについて何をすればいいのかわかすべた。
		自分もSDGsについて改めて知れたし小学生にもSDGsについて教えられたからです。
その他	15	分散学習で学んだことをしっかりとすぐろくに反映できたからです。

<手立てⅡについて>

図 9

「自分には良さがあるか」という質問に対して、肯定的な回答をした生徒の割合は、10月実施のアンケートでは74.3%、3月実施のアンケートでは75.8%と、アンケートによる変容はわずかなものであった(図10)。しかし、図9の「役割の達成・自己の成長」から、今回の活動において自分の役割を果たしたり、自分自身の成長を認識したりすることで自信を得た生徒が多数いることがわかる。大きな変容ではないものの、振り返りの時間を適切に設定することで、生徒たちは自己評価を行い、自分の強みや成長に気付く機会を得ることができたと考えられる。

(2) 今後の課題

どのアンケート結果にも、否定的な回答が見られている。「今回の活動の満足度」に関して否定的な回答をした生徒の理由としては、「もっといい案があったかもしれない」「自分の意見をうまく班に伝えることができなかった」「時間が足りなかった」などが挙げられた。また、「自分には良さがあるか」という質問に対しても、否定的な回答をした生徒が約20%近く存在していた。

このような結果を踏まえ、今回の研究にとどまらず、

自分の役割を果たしたり、自分の成長を実感できたりする活動を今後も継続していくことが必要である。

また、本研究では探究的な学習を経験させることはできたが、探究的な学習のプロセスを生徒自らが回すような力をつけさせることができたかという疑問が残る。今後は、探究的な学習を経験させていく中で、生徒が自分自身で探究していく力を養うための取り組みを強化していきたい。今後も研究を継続させていき、生徒が自らの生き方を考えるための資質・能力を育むことを目指していきたい。

<参考文献>

- ・【総合的な学習の時間編】中学校学習指導要領(平成29年告示)解説(文部科学省)
- ・探求する学びをデザインする!情報活用型プロジェクト学習ガイドブック(著:稲垣忠)

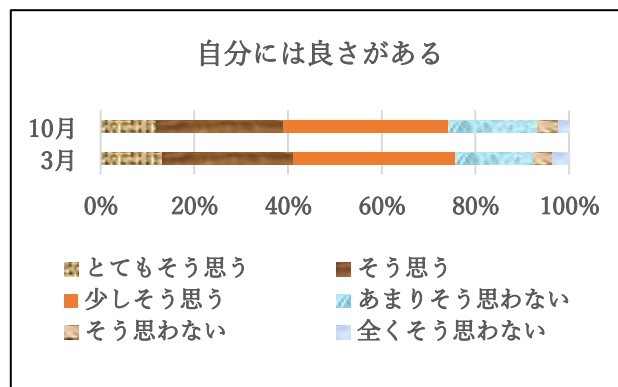


図 10