

**【発表題目】RPG シートを活用した中学校社会科における自由進度学習が主体的に学習に取り組む態度に及ぼす影響の検討**

新潟市立東新潟中学校  
吉田 新（平成 28 年度）

**【主張】**

本研究は中学校社会科において、生徒の主体的に学習に取り組む態度を育成することを目的に、自由進度学習に **RPG** シートを導入した実践である。**RPG**（ロールプレイングゲーム）の要素を取り入れたこのシートは、学習内容を段階的な「レベル」に分け、「ミッション」として提示し、生徒が自ら目標や進度を選びながら学びを進めることを支援する自作の教材である。

実践では、生徒が自分の到達目標を意識しながら活動内容を決定し、学習の進度を主体的に調整する姿が見られた。また、学習の過程で互いに助言し合い、発表を通して考えを共有するなど、協働的な学びも生まれた。アンケートや小テストの結果、主体性や内容理解の得点が、一斉授業時より向上し、本実践の有効性が確認された。

これらの結果から、**RPG** シートを導入した自由進度学習は、生徒が自ら考え、他者と関わりながら学びを深める授業づくりに有効であることが示唆された。

**1 研究主題設定の理由**

従来の一斉授業では、「社会科が苦手な生徒」にとっては理解が追いつかず、「得意な生徒」にとっては退屈感を与えるという課題が指摘されてきた。藤原（2023）は、学力分布が二極化する現代において、こうした状況に対応するためには個別最適な学びが不可欠であると述べている。文部科学省（2019）、中央教育審議会（2021）においても、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の双方の重要性が強調されている。筆者は、この「個別最適な学び」を、学習者が自らの到達目標を見据えつつ、進度や方法を主体的に選択できる学習形態と捉える。

このような課題に対する具体的な方策の一つとして注目されるのが自由進度学習である。自由進度学習に関わる研究としては、次のようなものがある。中村（2022）は、適切な支援の工夫が学習者の自己調整力を高めることを示し、金子（2024）は社会科地理における学習履歴活用が有効であることを報告している。これらの研究は、自由進度学習が学習者の主体性を支える有効な手立てであることを示唆している。

しかしながら、中学校社会科における自由進度学習の実践は報告例がまだ少なく、その展開方法については工夫の余地が考えられる。そこで本研究では、異なる母集団を対象に、昨年度 2 単元、本年度 2 単元の計 4 単元にわたる自由進度学習を実施し、その効果を検証した。さらに、生徒が主体的に学習に取り組む態度を高めることを目的として、新たに「**RPG** シート」を作成・導入した。

本実践で用いる自由進度学習は、単元内自由進度学習である。学習の単元内で、子どもたちが個々に自分のペースで学習を進めていく学習形態で、日本では、学習指導要領が学年ごとに定められているため、単元という範囲で自由進度学習が行われることが多い。右の表が本実践での流れである。

資料 1 本実践の単元内自由進度学習の流れ

最初の時間		中盤			最後の時間	
単元を貫く課題への導入	自由進度学習全体像の説明	① 計画立て	② 自由進度学習	③ 振り返り	単元を貫く課題の解答	内容理解度確認テスト



**2 【研究仮説】**

「中学校社会科の授業において、RPG シートを活用した単元内自由進度学習を取り入れることで、主体的に学習に取り組む態度が育まれ、学習内容の理解度が高まるだろう。」

### 3 研究の実際

#### ①対象生徒

新潟市立東新潟中学校

・令和6年度入学生 実践〈1〉〈2〉 30名・令和7年度入学生 実践〈3〉〈4〉 62名

#### ②検証方法

・主体的に学習に取り組む態度の測定については、単元後のアンケート調査（以後、主体性尺度）：中村（2022年）を参考に、16の質問項目を5件法で回答を求めた。信頼性を確認するため、クロンバックの $\alpha$ 係数を算出したところ、 $\alpha=.83$ であり、十分な内的一貫性が確認された。

・内容理解については、難易度を同程度になるよう調節したグループフォームでの10問テストを行った。※（実践〈4〉のみ、2週間後に実施。）

#### ③本実践の手立ての特徴

##### (1) RPG シート

RPGとは、ロールプレイングゲームの略称で、プレイヤーが物語を進めながら、課題をクリアしていくジャンルである。主体性を高めるため、自由進度学習にゲーミフィケーションの考え方を取り入れた。ゲーミフィケーションとは、ゲームに使われてきた理論や技術をゲーム以外の分野に応用することである。本実践においては、この考えを具体化する手立てとして「RPGシート」を用いた。「RPGシート」は、各レベルに応じて、ミッション（課題）をクリアし、レベルアップをしていく構成となっている。この仕組みによって、生徒が主体的に楽しみながら取り組み、ゲーム的要素をきっかけに学習へ没頭できるようにすることをねらいとした。RPGシートは、3枚綴りとなっている。

RPGシート1枚目は計画シートである（資料2）。右側の緑と黄色のカードがあるミッションボックスから課題を選択する。黄色のカードがアウトプットで問題回答課題、緑色のカードがインプットとスライド作成課題を示している。生徒は、各課題のカードを左側に動かし、各時間のピンクのカード上に置くことで、各時間にどの課題をすすめるかといった学習計画を作成する。その際、次頁の2枚目（資料3）に示してあるレベルの目標を達成できるように計画することを求めた。生徒たちは、毎時間の冒頭に進行状況に応じて計画を立て直し、ロイロノートを用いて、教師へ提出した。計画を立てることが困難な生徒には、教師がモデルを提示したり、仲間との共有を促したりする支援を行った。生徒自身が計画を立てることにより、学習に対する主体性が高まり、目標達成に向けて能動的に取り組む様子が見られた。

**クリアまでの道のりはあなた次第！  
果たして全クリアできるか！！🏆**

**5時間目  
まとめ**

4時間目 →

3時間目 →

2時間目 →

1時間目  
前半：単元を置く範囲への導入  
後半（時間があれば） →

**ミッションボックス（こっから選んでね）  
緑はインプット 黄色はアウトプット**

<p><b>A教科書熟読</b> p24～49 ①本文の用語を2人に出してもらおう 各2問</p> <p><b>B教科書習熟</b> p56～69 ①本文の用語を2人に出してもらおう 各2問</p> <p><b>C教科書48資料1</b> （ノートがダブル） 世界の気候帯の地図を眺め、書く 事は分けておけば違う色でも良い ①問題チェック</p> <p><b>Dワーク</b> p20～p23 ①教員チェック</p> <p><b>E動画</b> 1, 7, 8 世界の気候、世界の衣、世界の食 ①問題に回答</p> <p><b>K完成スライド検閲発表</b> ①2人に発表+教員スライドを見せ、アドバイスしてもらおう</p>	<p>①スライド作成① ②準備・発表・観賞・評価 ③それ以外の説明 ④1人1アドバイスもらおう</p> <p><b>Gスライド作成②</b> ①単元を置く課題についての答え ②1人に見せる</p> <p><b>Hドリルバーク</b> 共通ドリル・AIドリル ①世界各地の人々の生活と環境</p> <p><b>I動画</b> 2～6 ①準備・観賞・発表・評価・熱帯 ②問題に回答</p> <p><b>Jワーク</b> p26～27 ①教員チェック</p> <p><b>L口頭問題（連続3問）</b> ①教員チェック</p>
--	--

その他「自分で学習を行うこと  
があれば複製して打ってくださ！」

資料2 RPGシート1枚目：計画シート

世界の人の暮らし RPG  
レベル確認シート

↓ 緑 (K) + 黄色 (L) で全クリア! おめでとう! (A)

レベル A  
K 完成スライド模擬発表  
①1人に発表+教員スライドを見せ、アドバイスをもらう  
スライドを教員がチェック後  
L 口頭問題 (連続3問)  
②教員チェック

全員が目標値、8をクリアしよう!

↓ の 緑2 + 黄色1 サインをもらいクリアしたら、レベルAへ (B)

レベル B  
F スライド作成①  
高等・冷帯・温帯・乾燥帯・熱帯のそれぞれの説明  
①1人にアドバイスもらう  
H ドリルパーク  
共通ドリル・AIドリル  
②世界各地の人々の生活と環境

G スライド作成②  
G単元を貫く課題についての答え  
②1人に見せる  
J ワーク p.26-27  
③教員チェック

↓ の 緑1 + 黄色1 サインをもらいクリアしたら、レベルBへ (C)

レベル C  
A 教科書黙読 p.34-49  
④太字の問題を2人に出してもらう  
各2問  
C 教科書p48 資料1 (ノートorタブレット)  
世界の気候区の地図を簡単に書く  
色はつけてあれば言う色でも良い  
⑤教員チェック  
D ワーク p.20-p.23  
⑥教員チェック  
E 動画1, 7, 8  
世界の気候、世界の衣、世界の食  
⑦問題に回答

資料3 RPG シート 2 枚目: レベル確認シート

世界の人の暮らし RPG  
サインシート

↓ 緑 (K) + 黄色 (L) で全クリア! おめでとう! (A)

レベル A  
K \_\_\_\_ L \_\_\_\_

↓ の 緑2 + 黄色1 サインをもらいクリアしたら、レベルAへ (B)

レベル B  
F \_\_\_\_ □  
G \_\_\_\_ (H~J)

↓ の 緑1 + 黄色1 サインをもらいクリアしたら、レベルBへ (C)

レベル C  
□ (A or B) □ (C~E)

\*サインが入らない場合もあります (EHFを選んだ場合)

資料4 RPG シート 3 枚目: サインシート

RPG シート 2 枚目はレベル確認シートである (資料 3)。どのミッションをクリアすることでレベルが上がっていくのかを確認するシートである。資料 3 の場合、レベル C からスタートし、レベル B に行くには、「A 教科書黙読」か「B 教科書音読」と「C 地図を書く」か「D ワークを行う」か「E 動画を見る」を行う必要がある。ミッションは、授業者が学習指導要領を踏まえ、できるだけ知識・技能を身に付けたいうえで、上位のレベルへチャレンジできるように作成している。

RPG シート 3 枚目はサインシートである (資料 4)。協働的な学びを促進するため、生徒同士でお互いにチェックをしたり、問題を出したりするミッションを設けた。このシートは下のレベル C からスタートする。生徒は四角の枠の中に、RPG シート 1 枚目 (資料 2) でクリアしたミッションカードのアルファベットを記入し、協働した仲間にサインを書いてもらう仕組みになっている。この過程を通じて、生徒は仲間の存在を意識しながら学習を進めることができ、他者との相互承認や協働的な達成感を得ることができる。

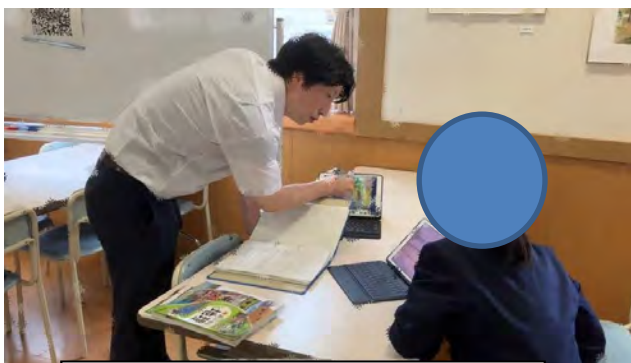
### (2) 自由進度学習についての説明

実践 3 は、単元の最初に丁寧なイントロダクションを行った。内容は以下の通りである。

- ①アウトプットの基本法則「最も効率的なのは、インプット:アウトプット=3:7」
- ②一斉授業で、教師が中間層の人たちにむけて授業をすると、得意な人、苦手な人に不利益が生じてしまう場合がある。
- ③人を助けることは得である。自分の深い理解、働くときにも重要な力となる。

### (3) 教師の役割

自由進度学習では、一斉授業で時間を取ることが難しい個別の支援に、比較的多くの時間を取ることができる。しかし、個別学習に偏り、仲間との協働学習が苦手な生徒がいる。まずは、個別支援で疑問に答えたり、助言をしたりすることで、自分の考えを持てるようにサポートを行う (資料 5)。助言で学習への不安を軽減してから、協働が必要なミッションに差し掛かっている際に、「〇〇さんが同じようなミッションを行っていたよ」「〇〇さんとお互いに発表練習をしてごらん。良い意見がもらえらると思うよ。」などと、生徒同士をつなげるコーディネーターとしての役割がある (資料 6)。



資料5 個別支援の様子



資料6 スライド内容を共有し、相互に助言を行う生徒の様子

#### ④結果 量的研究

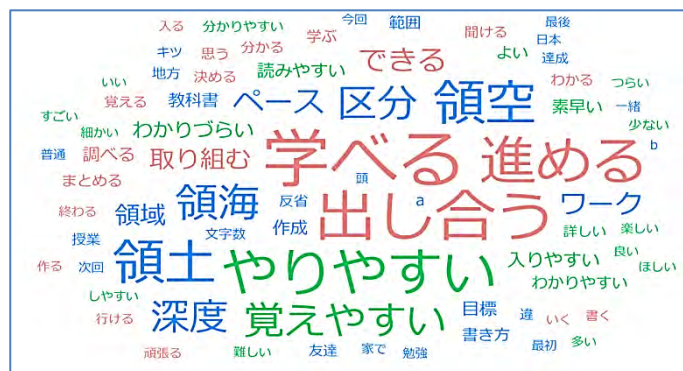
主体性尺度と内容理解は、事前事後で向上が見られた。主体性尺度では、2024年度の平均値が事前 54.30 から実践〈1〉 59.00、〈2〉 57.85。2025年度の平均値が事前 59.56 から実践〈3〉 63.14、〈4〉 63.12。内容理解を表す10問テストの平均値が2024年度の平均値が事前 6.05 から実践〈1〉 8.35、〈2〉 8.10。2025年度の平均値が事前 7.39 から実践〈3〉 8.03、〈4〉 6.51 という結果が得られた。実践〈4〉は内容理解の定着という視点で、単元終了2週間後にテストを行ったが、課題が残る結果となった。t検定の結果を平均値の下に表示する。本来であれば、「2024年度の3つの単元」「2025年度の3つの単元」それぞれで分散分析を検討するが、サンプルサイズと欠測の関係から、対応ありのt検定を一斉授業との比較でそれぞれ実施した。

	2024年度			2025年度		
	一斉授業	単元内自由進度学習〈1〉	単元内自由進度学習〈2〉	一斉授業	単元内自由進度学習〈3〉	単元内自由進度学習〈4〉
主体性尺度平均 (最大80)	54.30	59.00 p<.05 d=-0.418	57.85 p=.111 d=-0.311	59.56	63.14 p<.001 d=-0.385	63.12 p<.01 d=-0.362
10問テスト (最大10)	6.05	8.35 p<.01 d=-1.283	8.10 p<.01 d=-1.103	7.39	8.03 p<.05 d=-0.335	6.51 p<.05 d=0.461

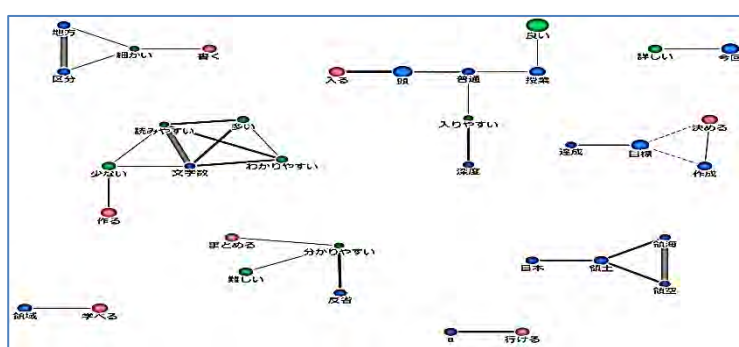
資料7 各実践の主体性尺度と10問テストの結果

#### 質的研究 実践〈3〉の生徒の感想から

##### 資料 AIテキストマイニング ワードクラウド



##### 資料 AIテキストマイニング 共起分析



#### 生徒の感想（3名分抜粋）

- ・自由進度学習は進める人はどんどん進めてあまりわからない人はゆっくり進めるのがいいと思った。友達と一緒に考えることができるから退屈な時間が少なくていい。(遊びとかじゃなくて) するところを決められているから家でもわからないところを調べたりスライドを作成したりできる。もっと家とかでやって口頭問題に行きたかった
- ・自由に調べることができたので自分のペースで学べることができてよかった。教科書を自分から開くことをできていいと思った。
- ・友達と協力できて、ゲームみたいだから、楽しく勉強ができました。

#### 4 結論

- ・RPGシートを活用した単元内自由進度学習を取り入れた授業は、一斉授業と比較して、主体的に学習に取り組む態度が育まれる。
- ・RPGシートを活用した単元内自由進度学習を取り入れた授業は、一斉授業と比較して、学習内容の理解度が高まる。しかし、長期的な学習内容の定着には工夫が必要である。

#### 5 今後の課題

- ・単元内自由進度学習が効果的な単元・科目・生徒・条件などを整理する必要性。
- ・主体性が高まった後、社会科本来の楽しさを伝える手立て。