社会

学習を自己調整する児童の育成
～パフォーマンス課題の設定と思考ツールの活用と学習計画立案の場の設定を通して～

胎内市立中条小学校
富樫　紀彦（平成 28 年度）

【主張】
私は児童が自ら学習を自己調整する力の育成を目指してきた。しかし現状は、調べ活動の目的意識が希薄で、学習状況を適切にモニタリングできていない児童が多かった。
そこで本研究では、社会科において「パフォーマンス課題の設定」「思考ツールによる視覚化」「作戦タイム（学習計画立案）の設定」を位置づけた。実践の結果、児童が自らの情報の不足に気付き、他者の学びを参考にしながら学習方法を主体的に選択・修正していく自己調整の姿を確かに引き出すことができた。

１　研究主題設定の理由

令和３年の中教審答申「令和の日本型学校教育の構築を目指して」では、「個に応じた指導」を学習者視点から「個別最適な学び」と定義している。同答申においては、個別最適な学びが進められるよう、「子どもが自らの学習の状況を把握し、主体的に学習を調整することができるように促していくことが求められる」とある。つまり、今求められているのは、児童が学習を自己調整することであると言える。

私はこれまでの社会科の授業で、学ぶ順番を子どもに決めさせ、自分にあっためあてを個々に立てさせたり、だれと学ぶのか、どのように学ぶのかを選択させたりすることで児童が学習を自己調整できるよう促してきた。

しかし、実際の授業では本時のめあてを立てさせても、その記述の中には学習問題解決に向けた児童の目的意識はなく、「たくさん調べよう」「表を埋めよう」といった記述に終始している児童が目立った。また、学び方の選択についても、仲が良い児童同士が集まって一緒に教科書を見ているだけで、１時間を使っても学びが広がらない、深まらないといった姿が見られた。さらには、自分が何をするべきかわからず、調べ活動を進めることができない児童もいた。

児童のこのような姿の原因は、調べ活動の目的意識の希薄さ、自分の学習状況のモニタリング不足にある。単元全体における学びのゴールは何か、そのために１単位時間で何を調べるべきなのかが明確でなかったために、児童は見通しがもてず、それが学習に対する自信を削ぎ、調べ活動や調べたことをまとめる活動が停滞してしまったと考える。

そこで本研究では、パフォーマンス課題を設定し、思考ツールを使って毎時間の自分の調べ活動の結果を視覚化させるとともに、それをもとに１単位時間の学習計画立案の場を設定する。ここでいうパフォーマンス課題とは、「学習した知識や技能を活用して、身近な問題や現代社会における問題を解決するための成果物を制作すること」とする。また、本実践においてはこの「身近な問題や現代社会における問題」を学習問題とする。

これにより、子どもは自分の学びを客観的に振り返り、学習問題の解決に向けて見通しをもって活動に取り組み、学習を自己調整するようになるだろう。

なお、本研究では、自己調整した姿を「学習問題の解決に向けて、自らの情報の不足に気付き、それを解消するために学習方法を選択・修正する姿」と規定し検証する。

２　研究仮説

社会科において、パフォーマンス課題を設定し、思考ツールで調べ活動の結果を視覚化させるとともに、それを基にした学習計画立案の場を設定することで、児童は自らの情報の不足に気付き、それを解消するために学習方法を選択・修正するようになるだろう。

３　研究の内容と検証方法

(1)　対象者　胎内市立中条小学校５年２組 32 名（男子 17 名　女子 15 名）

(2)　研究内容

①　パフォーマンス課題の設定

単元の導入時に学習問題と関わらせたパフォーマンス課題を設定する。パフォーマンス課題の内容は、単元の中で学習した知識を活用して、自分自身で価値判断を行って解決するものとする。パフォーマンス課題を設定することによって、児童が成果物の制作に向けて今自分にはどのような情報が不足しているのかを意識しながら毎時間の調べ活動に取り組むようになると考える。

② 思考ツール（フィッシュボーン図）の活用

追究活動を行う際に、フィッシュボーン図（別紙図１）を活用する。フィッシュボーン図の骨の部分には調べ活動の視点（例：農家の工夫、時代による変化等）を基に調べてわかったことを、フィッシュボーン図の頭の部分には、学習問題に対する自分の考えを書かせる。これによって、調べた内容を一覧で確認することができ、自分の学習状況を俯瞰しやすくなる。また、どのような事実を調べてどのように考えが変わったのかを自覚しやすくなるとともに、友達同士の交流も促進されることで、友達の調べ活動の結果を参考に学び方を調整するようになると考える。

③ 「作戦タイム」の設定

調べ活動を行う段階において、前時の調べ活動の結果を全体で交流したあとで、「作戦タイム」の時間を取る。作戦タイムでは、これまで作成してきたフィッシュボーン図を参考にしながら、作戦タイムカード（別紙図２）を活用し、「本時の自分のめあて」「どうやって調べるか」をロイロノート上に記入させ、必要に応じて児童同士を交流するように促す。その際、前時までの学習で学習問題解決に向けた情報を適切に調べることができている児童や、学び方の工夫が見られる児童を数名取り上げ、全体に対するフィードバックを行う。これにより、児童は今の自分の学習内容の不足や偏りに気付き、その解消に向けて学習方法を選択したり、修正したりするようになる。

(3) 検証方法

以下の２点から手立ての有効性を検証する。

① 実践前と実践後の児童の記述を基に、学習問題の解決に向けて、以下の２つの条件を満たす児童の割合を比較する。

情報の不足への気付き	作戦タイムカードや思考ツールに、自らの問い（「なぜ」「～の理由」等）や不足している情報について具体的に記述している。
学習方法の選択・修正	その不足を補うために、作戦タイムカードに友達への聞き取りや動画視聴などの具体的な調べ方を記述し実行している。または図に必要な情報を書き加えている。

② 抽出児１名のフィッシュボーン図と作戦タイムカードの記述の変容と、授業での姿から、どのようにして学び方を選択・修正しているかを検証する。

４ 研究の実際

実践１（米づくりの盛んな地域　胎内市立中条小学校　５年２組32名　令和８年６月実施全９時間）

（１）学級全体の様相

① パフォーマンス課題の設定

総合的な学習の時間で田植え体験を行った児童らはその米作りの大変さや農家の苦労について触れた振り返りを記述していた。その振り返りを児童に示し、「苦労して作られているご飯は中条小学校では完食できているのか」と問い、全校のご飯の残量を調べたところ、６年生を除くすべての学年で多くの残量が出ていることがわかった。そのような児童に対して、「農家の人の工夫や努力について全校の人たちは知っているのか」と問うと、「６年生は知っているからご飯を残さないのではないか」「農家の人の工夫や努力を知っていれば、残す量が減るかもしれない」と考えた。そこで、パフォーマンス課題「農家の人たちのおいしい米づくりのための工夫や努力について調べ、全校に知らせるためのポスターを作成しよう」を設定した。

② 思考ツール（フィッシュボーン図）の活用

本単元では、調べ活動の結果を視覚化するために、思考ツール（フィッシュボーン図）を活用した（別紙図３）。フィッシュボーン図上の調べ活動の視点は、教師が設定したものである。このフィッシュボーン図を活用したことにより、自分の図と友達の図を見比べることが容易になり、他の児童の取り組み方を直接見て参考にしたり、自身の追究に取り入れたりする姿が多数見られた。　さらに、自分がまだ調べていない情報を書き込んでいる友達を発見し、「自分もそこが知りたいから、一緒に学習しよう」と働きかける姿も見られた。これは、思考ツールを媒介として他者の学びを可視化したことで、児童が自らの情報の不足に気付き、それを解消するための学び方を自ら選択するという、自己調整が促された結果であると言える。

③ 作戦タイムの設定

1 単位時間の見通しをもたせ、学習方法の選択を促す場として作戦タイムを設定した。作戦タイムの導入では、まず教師から、学習問題の解決に向けて調べ活動を行うことができている児童を取り上げ、全体へフィードバックを行った。その後、作戦タイムとして、前時までのフィッシュボーン図等を参考にしながら、「作戦タイムカード」に「本時のめあて」と「調べ方」を決定し、記述させた（別紙図４）。全体へのフィードバックによって得た他者の取組を参考にしながら、自らの情報の不足を解消するための最適な学習方法を意図的に選択・修正させることで、学習の自己調整を促すことをねらった。全体へのフィードバックとそれに続く作戦タイムを取り入れたことで、「今の自分にはどのような情報が不足しているのか」を客観的

に見つめ直し、自身の学習状況をモニタリングして本時の学習活動に反映させることができる児童が複数名見られた。

（2）自己調整の姿が見られた児童の割合

実践前の前単元においては、このような自己調整の姿が見られる児童は３名であったが、本実践を通して実践前の約５倍に当たる 32 名中 14 名（43%）にまで増加した。一方で、７名は、情報の不足に気付き、学習方法を修正していても、調べている内容と学習問題との繋がりが希薄であり、自己調整を行っているとは言い難い姿が見られた。

（3）抽出児の様相

A 児は、前単元「自然条件と人々の暮らし」において、本時のめあてを立てられず、調べ活動が停滞した児童である。

A 児は調べ活動の３時間目において、動画資料から「農薬を使うか使わないかはその農家が費やすことができる時間とどのような対策を行うかによる」という知識を獲得した。以下は振り返りを記述した後の教師と A 児のやり取りである。

T：この振り返りってどういうこと？
A：農薬を使うかどうかは、時間と対策で決まるって動画に出てたから・・・
T：ああ、だから農薬を使う人と使わない人がいるってことね。それで次はどんなことを調べるの？
A：農薬を使う一番いいタイミングっていうのがわからなかったからそれを調べる。
T：どうやって調べたらいい？
A：友達に聞く？
T：誰？
A：M さん。先生が紹介した時に農薬について調べてたから。

この A 児の姿は、一時的な情報の不足に気付き、学習方法を選択・修正した姿ではある。しかし、調べ活動を全て終えた後の A 児のフィッシュボーン図の記述には一貫性がなかった（別紙図５）。この姿は、学習問題解決に向けた目的意識を伴う自己調整ではなく、興味関心に応じて調べ活動を行った結果であると言える。この要因は、学習問題が A 児にとって自分事になっておらず、単元を貫く学習問題が明確に意識されていなかったことに起因している。社会的事象に対する問題意識がないまま、工夫や努力を調べることを教師から提示してしまったことで、子どもはどんなことを調べたら良いのかがわからなくなってしまったと考えられる。

実践２（水産業のさかんな地域　胎内市立中条小学校　５年２組 32 名　令和８年９月実施　　全９時間）

（1）学級全体の様相

①　パフォーマンス課題の設定

単元導入時に学区内にあるスーパーマーケットの鮮魚コーナーの写真を提示し、様々な種類の水産物が販売されていること、そしてそのどれもが新鮮なものであることを確認した。その後、「店頭で売られている魚を生食できる状態で、そして比較的安価に買うことができる国は世界の中でもごく一部である」という事実を児童に提示した。すると、児童らは「日本の漁師はすごい」という認識をもった。そこで、「すごいのは漁師だけなのか」と問い、他にも様々な人が関わっていることを押さえ、単元の学習問題「どうして日本では新鮮な魚を食べることができるのか」を設定した。また、その事実を他の学年の児童にも伝えることを動機づけとし、パフォーマンス課題として「日本で新鮮な魚を食べられる秘密を解き明かし、ポスターにまとめよう」を設定した。

②　思考ツール（フィッシュボーン図）の活用

学習問題への意識が持続するよう、フィッシュボーン図の背骨の部分を太くし、学習問題に対する答えを記入できるようにした（別紙図６）。本実践においては、フィッシュボーン図のそれぞれの骨の部分に当たる視点を水産業に関わる人の種類で分け、どの人を視点とするのかを児童とともに決めた。この手立てによって、実践１において調べている内容と学習問題との繋がりが希薄であった児童も、学習問題に対してわかったことを記述できるようになった（別紙図７）。

③　作戦タイムの設定

本実践では作戦タイムの前にフィードバックを行わず、児童が互いのフィッシュボーン図を見合う活動を取り入れた。学習問題に対する問題意識が薄かった前実践では、教師がフィードバックを行わなければ、多くの児童がどんなことを調べればよいのかが分からなかったが、本単元では友達のフィッシュボーン図を見て、学習問題に対して自分が調べることができていない部分を調べている児童を見付けることができるようになった児童の数が増加した。また、それを踏まえて学び方を決めることができる児童も増加した。その後、前時の足りなかった部分、そして友達のフィッシュボーン図を見て本時の問題意識を言語化させることで、作業ベースのめあてに終始し、何を調べたらよいかわからないという児童の数が減少した。

（2）自己調整の姿が見られた児童の割合

本実践において自己調整の姿が見られた児童は 32 名中 21 名（65%）にまで増加した。全員の変容には至らなかったものの、自己調整の姿が見られた児童は前の実践からさらに７名増加した。その要因としては、学習問題が自分事になったことで、目的意識を持続するためのパフォーマンス課題が前実践よりも機能するようになり、それに付随して比較ツールとしてのフィッシュボーン図、作戦タイムもより機能するようになったことにあると考えられる。

自己調整の姿が見られなかった児童の多くも、調べ活動には意欲的に取り組んでいた。しかし、何が学習問題の解決につながる情報なのかを選別することができず、自分が調べたい視点について書かれている教科書のページを読んだり、教師が示した動画を見たりして、その中で扱われている事実を記述するだけにとどまっていた。

（3）抽出児の様相

A 児は調べ活動の３時間目に、獲る人の取組を調べ、動画資料から「一本釣りをする魚もいる」という事実と、その漁法でとられるのは傷つきやすいという特徴をもっている魚であることに気付いた。ここまで調べ、一通り調べ終えた A 児は友達のフィッシュボーン図を参考にしたが、今後調べるべき内容がわからなくなり、作戦タイムカードの中で教師に聞くことを学習方略として選択することで、教師に助けを求めた。

そこで、パフォーマンス課題につながる学習問題に立ち返らせるため、「傷をつけないためなら、他の魚は一本釣りじゃなくてもいいの？」という問い掛けを行った。すると A 児は答えにつまり、網を使う漁法における傷をつけない工夫について調べ始めた。以下は A 児の記述した内容である。

> 「粘膜を保護し、部地理的（原文ママ）な衝撃を避けることが重要、他にも道具選びが最も重要でゴム製の網を使って取るその時に大切なのが水中で必ず取って次の作業を行うこと魚を陸にあげると地面に擦れて傷がつくことがある。」

A 児はこの記述について説明する際、「傷がつきやすいものだけを一本釣りをしているけれど、そうじゃないものも傷つかないように工夫している」と述べていた。A 児のこの姿は、パフォーマンス課題があったからこそ生み出された自己調整である。教師の問い掛けによって、A 児は自身の現在の知識ではパフォーマンス課題の達成には至らないと考えた。そこで、「網で魚をとる漁法の場合、傷はつかないのか」という問題意識をもって情報を探し直し、フィッシュボーン図に位置付けていった（別紙図８）。特殊な知識への到達ではあるが、学習問題に照らして自らの情報の不足に気づき、目的をもって調べ活動を修正したプロセスは、確かな自己調整の姿であると考える。

５　成果と課題

A 児を中心とした学級集団の姿から、次のことが明らかになった。

(1)　成果

単元を貫くパフォーマンス課題の設定を通して、単元のゴールを示し、フィッシュボーン図で調べ活動の結果の視覚化を図ったこと、作戦タイムの中で友達の取組や学習内容を参考にして調べ活動を行うように促したことは、自分自身の学習方法を選択したり、修正したりすることに有効に働いた。また、友達の取組との比較をすることを通して、自分自身の調べ活動における情報の不足に気付く姿が見られた。

(2)　課題

学習の自己調整を図るためには、学習問題が児童の身に迫るものである必要がある。実践２では児童にとって切実な学習問題とするため、単元の導入を工夫した。しかし、それでも 11 名の児童が自己調整を行うことができなかったのは、この児童らは学習問題に対する予想をもつことができていなかったからであると考える。実際に、単元導入時に視点を児童と確認した後で予想を立てさせた際、自分の予想を明確にもつことができていた児童には自己調整の姿が見られ、自己調整の姿が見られなかった 11 名の児童は予想を一部しか立てられていない、または全く立てることができていなかった。今後はどのように予想をもたせていくかを検討する必要がある。また、児童の学習の自己調整は一単位時間の中で何度も繰り返される場合があり、全員の思考の移り変わりを見とる難しさがあった。全員の思考の流れを把握できるような仕組みを検討していく。

６　引用・参考文献

（1）文部科学省中央教育審議会「『令和の日本型学校教育』の構築をめざして」（令和３年１月）
（2）伊藤崇達　「教師のための『自己調整学習』ガイドブック」（令和８年２月）