

主張

本研究では、学級活動での話し合いにおいて、タブレット端末を活用することで、子ども達にとってより納得感のある話し合い活動が実現し、学級への所属感やその後の活動に対する意欲の向上を目指している。納得感のある話し合い活動を行うためには、「課題意識を高める」「自分の考えや思いをもつ」「相手の考えや思いを理解する」ことが重要であると考え、タブレット端末を活用することで、事前に考えを共有したり、リアルタイムで思考を可視化したりすることが容易になる。

そこで、問題の発見から振り返りまでの一連の活動のうち、①問題の発見、②解決方法等の話し合い、③解決方法の決定の場面において、教師の意図的な働き掛けによりタブレット端末を活用していくことで、一人一人の課題意識を高めるとともに、限られた時間の話し合いを充実させ、より納得感のある話し合いを実現することができるはずである。

1 主題設定の理由

これまでの学級会等を振り返ると、司会児童への十分な指導や、議題に対する個人の意見についてじっくりと考える時間の確保が難しく、発言する児童が偏ってしまうことの一因となっていたように感じる。また、発言自体が苦手な児童も多く、自分の考えを表現しないままに決定してしまうことも多かった。これにより、学級での決定事項について十分に納得しておらず、その後の活動においての意欲の差が大きく、トラブルの要因となってしまうこともあった。

そこで、一人一台端末を活用することで、自分の考えを表現することの一助にしたいと考えた。特別活動の指導におけるICTの活用については、その方法原理である「なすことによって学ぶ」直接体験を基本とすること、また、特別活動の特質「集団活動、実践的な活動」の代替としてではなく、特別活動の学習の一層の充実を図るための有用な道具としてICTを位置付け、活用する場面を適切に選択し、教師の丁寧な指導の下で効果的に活用することが重要であるとされている（文部科学省、2020）。その活用例として「個人の意見を表明し合うとともに意見を比べ合い整理する」「解決方法を集団として合意形成、個人として意思決定する」等が挙げられている。これをもとに、話し合いの事前の活動や話し合い中、事後の活動において、いくつかの場面でタブレット端末を活用することで、自分の考えや思いを他者に表現し、様々な考えの良さを感じ取り、納得感のある話し合い活動を実現したいと考え主題を設定した。

研究仮説

学級での話し合い活動において、意図したいくつかの場面でタブレット端末を活用し、考えを広げたり深めたりすることで、限られた時間での話し合いをより充実させ、納得感のある話し合い活動の実現につながるだろう。

2 研究内容と方法

(1) 研究内容

話し合い活動におけるICTの有効的な活用場面及び活用方法を明らかにする。本研究では特に学級活動（1）

（2）における話し合い活動において、ICTの活用が有効だと考えられる場面を大きく3つと考え、その中で効果の期待できる活用方法と子どもの姿を、以下のように設定する。

活用場面	活用方法	期待する子どもの姿
問題の発見 (事前の活動)	ロイロノートのアンケートを用いて結果をグラフで表示したり、児童のアンケート結果をテキストマイニングの機能を利用したりすることで、問題の可視化をする。	自分だけでなく友達の不安や悩みに触れ、学級の仲間として問題を解決したい、と課題意識を高めている姿。
解決方法等の話し合い	【出し合う／見つける場面】 ・自分の考えをもつために、インターネットを用いて調べたり、事前に意見カードを作成し、共有したりする。 【比べ合う】 ・ロイロノートの共有機能により、個人の意見を可視化したり、考えの変容の理由を問うたりする。	これまでの自分の考えだけではなく、様々なアイデアを取り入れようとする姿。 自分が出した意見以外の良さを把握し、話し合いに生かそうとする姿。 他者の意見を聞き入れ、自分の考えに生かそうとする姿。
解決方法の決定	ロイロノートのアンケート機能により多数決をしたり、共有機能により視覚化された意見をまとめ、解決方法を決定したりする。	他者の意見に左右されず、自分の意見を表現する姿。また、どの案に決まるかわくわくしながら結果を待つ姿。

(2) 研究方法

前述の、3つの活用場面において、児童がタブレット端末を活用して話し合いに臨むことの良さを実感し、より納得感のある話し合い活動を目指す。タブレット活用により見られる効果を、話し合いの授業の様相、事後の活動への取り組みの様子や振り返りの記述内容から検証する。また、令和4年度の実践を受け、令和5年度の実践へとつなげていく。

3 実践の概要

(1) 6年「わかくさ祭りを成功させよう！」(令和4年度6年生22名)

ア 話し合い活動における児童の実態

- 自信の持てない児童が多く、授業や話し合い等では、発言が一部の児童に偏る。
- 否定的な意見を言うことに抵抗があり、他者の考えに納得していなくても賛成してしまう。
- タブレット端末の活用で全員が自分の考えを書くことができる。

イ 指導の実際(学級活動6時間)(活動の流れは【資料-表1】)

活動②一人一人のわかくさ祭りにかける思いの共有

ロイロノートのテキストに自分のわかくさ祭りにかける思いを書かせて提出させた。前学年までの自身の経験や学級目標をもとに、話し合いをする前の宿題として取り組ませることで、じっくりと自分の思いをまとめて話し合いに臨むことができた。その結果、活動③の学級会1『どのような出店にしたいか』では、事前に考えてきたことをもとに全員が考えを発表していた。また、その場で考えて焦ってしまうことがなく、友達の意見によく耳を傾け、反応する姿も多く見られた。



司会 どんな出店にしたいですか。

- C1 楽しいのはもちろんだけど、去年は1回のゲームが長すぎてお客さんを待たせてしまったから短くできる出店がいくつかあるといいと思います。
- C2 僕も似ていて、僕は遊びに来てくれた人が、来て後悔しない出店にしたいです。
- C3 笑顔あふれる出店にしたいです。
- C4 高学年だけじゃなくて、どの学年も楽しめる出店にしたいです。

友達と同じ考えでも、**全員が挙手をして自分の言葉で発表することができた**。司会が出された意見をまとめ、「自分達も、全校のみんなも楽しめる出店」というめあてに決定した。その後、教師が介入し、「この目標を達成するために必要なことは何か。」と問うた。

- C5 やっぱり、楽しんでもらうためには、その人たちのことを思う気持ちが必要だと思います。
- C6 笑顔が必要だと思います。
- C7 私たちが協力することも絶対必要だと思います。
- C8 楽しんでもらうために、話し方ややり方の工夫が必要だと思います。
- C9 どれも僕たちの学級目標の「カレー」に込めた思いだね。

司会 では、このめあてを達成するために、全員でカレーパワーを発揮していきましょう。

事前に考えをまとめてきたことにより、序盤の意見の出し合いがスムーズに行われた。その上で、「このめあてを達成するには」という一歩踏み込んだ話し合いを行うことができ、全員で目標達成のために必要なことを共通理解することができた。

活動⑤一人一人の出店の計画書「Myプラン」を作成・交流する

活動④学級会2終了後、ロイロノートを活用し、学級の児童一人一人に出店 Myプランを作成させた。出店 Myプランとは、自分のおすすめする出店の組み合わせや遊び方、教室での配置やお客さんの動線などを示したものである。【】普段なかなか発言しない児童も、自分なりに工夫した出店のプランを考えようと意欲的に活動していた。その後、ロイロノートの共有ノートを活用し、それぞれのプランについて良い点(ピンク)、心配な点(水色)、質問(緑)のテキストに書き、友達の Myプランに貼り付けさせた。貼られたカードをもとにプランを修正したり、質問に答えたりするなど、授業時間外(自宅等)でも活発にやりとりをする様子が見られた。

その後、全員の Myプランから自分のおすすめするものを調査した上で、実行委員で話し合った。最終的に2つの出店から決めることとし、活動⑦学級会3「全員がカレーパワーを発揮(協力)して、自分たちも、全校のみんなも楽しめる出店は、どちらの出店か」を行った。2人の考えの共通点や相違点について確認し、「どちらがよりカレーパワー(協力)を高め、みんなが楽しめるか」という視点で話し合った。



- C1 Aさんの出店は、準備するものが多くて当日までに間に合わないかもしれないよ。それに比べて Bさんの出店は、物さえ持ってくればすぐに準備できるからいいんじゃないかな。
 - C2 でも、だからこそ協力したら間に合うし、僕たちならできるんじゃないかな。
 - C3 Bさんの出店も Aさんの出店も、ボウリングや射的があって、それを直したり素早く次の人が遊べるように準備したりするときにも協力できるね。
 - C4 どちらも協力できるポイントがたくさんあっていい出店だね。
- (この後の話し合い・多数決で Aさんの出店に決定)

(児童の振り返り)

- ・私は Aさんの出店も Bさんの出店も、どちらもカレーパワーが十分に発揮できそうなのですごく悩みました。今回は Aさんの考えに決まったので、みんなで協力して頑張っていきたいです。
- ・ぼくが希望していた方ではなかったけれど、Aさんのプランの良さもすごくわかった。この出店と6の1で最高の思い出を作りたい。

ウ 実践の考察

本実践では、主に事前の活動の場面でタブレット端末を活用した。学級会では活発に意見交流がされており、普段自分から発言することのない子も積極的に発言していた。また、話し合い後の活動の様子も、いつもより気合が入っていたのか、休み時間等を使ってそれぞれのチームごとに一生懸命に活動を進めていた。自分たちのチームで悩んでいることや進捗状況について、自分たちで全体に声を掛けて確認したり、自分の仕事が終わったら他のチームに積極的に声を掛けたりするなど、終始「協力」という目標を意識して活動する姿が多く見られた。

これらは、活動する前の話し合い活動で、目標を共有したり、「みんなで話し合っただけだから」と、十分に納得感を得られたりしたからであると考えられる。以上のことから、話し合い活動の事前の段階で課題意識や自分の考えを十分にもたせたり、オンライン上で事前に話し合っただけで考えを整理したりするためにタブレット端末を活用することは有効であると考えられる。

(2) 5年「お楽しみ会をしよう！」(令和5年度5年生38名)

ア 話し合い活動における児童の実態

- 考えを伝えるのが苦手とする児童が多く、授業や話し合い等では、発言が一部の児童に偏る。
- 発言をしようとしても聞いてもらえなかったり、強く否定されたりした経験から、話し合い活動に対する苦手意識を抱えている児童がいる。
- 積極的に発言はできなくとも、「指名されれば話すことができる」「タブレット上で文字にすることで自分の考えを表現することができる」児童が多い。

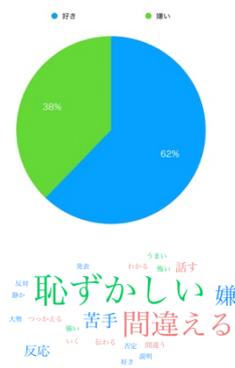
イ 指導の実際 (活動の流れは【資料一表2】)

夏休み前にお楽しみ会をする予定であったが、上記実態を受け、まず安心して話し合いができる(発言ができる)関係性や環境を整えるために話し合い活動を行った。そこで決まった話を聞く時の約束を夏休み明けに再度確認し、「お楽しみ会をしよう」という議題で話し合い活動を行った。

活動②「5の1をもっと話しやすい雰囲気にするにはどうすればよいか」

「5年1組で考えを発表することは好きか嫌いか、その理由」を聞いたアンケートの結果を、NumbersとWEBサービスのテキストマイニングの機能を用いて視覚化し子どもたちに提示した。

まずグラフ(図5)を提示し、5年1組で自分の考えを発表するのが好き、と答えている児童が62%(24人)いるが、嫌いだと回答した児童が38%(14人)いることを確認した。「半数以上の方が好きって言っているからいいよね」と教師がゆさぶりをかけると、「それじゃだめ。みんなが話しやすくなるようにしたい。」「でもなんで嫌いなのか理由がわからない。」という声が上がったところで、話すのが苦手・嫌いな理由をテキストマイニングした結果(図6)を提示した。



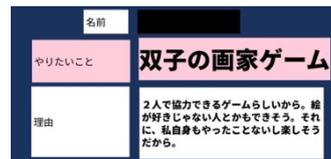
「間違えるのが恥ずかしい」「間違えたときのみんなの反応が怖い」「否定されたことがある」と言った理由が挙げられた。そこで「5の1をもっと話しやすい雰囲気にするにはどうすればよいか」という課題を設定し、円になってアイデアを出し合った。課題を自分ごととして受け止め、解決しようとする発言が多く見られたり、「〇〇して欲しい」「〇〇はしないでほしい」といった意見が出ると、それをすぐに実行したりしようとする姿も見られた。

- | | |
|----|--|
| C1 | みんなでまとまって大きい声で「いいと思います」って言うと、ふざけてるのかな、って感じがしてしまう。 |
| C2 | わかる。なんか掛け声みたいにするのは違う気がする。 |
| C3 | 「いいと思います」ってただ言っているのは、本当に聞いてくれているのか不安になるし、それしか言うことないのかなって思っちゃう。 |
| C4 | とりあえず反応しておけばいいと思っているんじゃないのかな、って思う。なんか、聞いているふりというか... |
| C5 | 〇〇さんと似ているんですが、こっち見ないで声だけ出しているから、本当に聞いてくれているのか心配になる。 |

話し合いの中で、「聞き方」に関する意見が多く出された。改めて「自分はどのようにしてほしいか・どのような雰囲気であれば話しやすいか」を問うと、「目線」「反応」「最後まで」という意見が多く、学級目標と関連付けて「ひかり」という聞き方の約束が決まった。【】

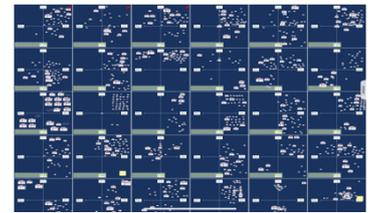
活動④お楽しみ会でやってみたいことの意見カード①作成

学級会前の事前の活動として、意見カードの作成を行った。ロイロノートのテキストに、「やってみたい遊び」「遊び方」「理由」を入力させ、提出箱に提出させた。宿題にして考えさせたことで、インターネットや本を用いて調べ、やったことのない新しい遊びを提案してくる児童も多くいた。



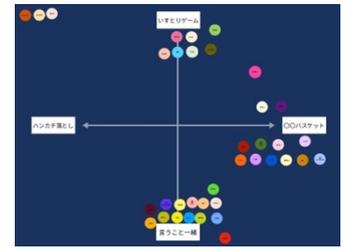
活動⑤意見カードの共有・自分の意見の整理・意見カード②作成

活動④で共有された遊びを見て、横軸「今回やると良さそう」「あまり良くなさそう」縦軸「やりたい」「やりたくない」の座標軸に整理させ、提出箱に提出させた。座標軸に整理したことで、「今回のお楽しみ会の目的に沿っているか」と「自分がやりたいかどうか」という2つの視点で友達から出された意見を整理し、この後の話し合いに臨むことができた。



活動⑦学級会「どの遊びをやると良いか」

活動⑤で提出したカードをもとに、計画委員会を立ち上げ考えを絞り込んだ。今回は、多くの人が「やりたい・やると良さそう」と考えているもの、計画委員会で話し合って実現可能そうな4つの遊び（「〇〇バスケット」「椅子取りゲーム」「言うこと〇〇，やること〇〇」「ハンカチ落とし」）に絞り込んで話し合いを行った。どの遊びをやりたいかをロイロノートの共有ノートを活用し、リアルタイムに考えの変容を共有しながら話し合った。友達の意見を聞いて考えが変わった人に指名するなど、司会の工夫も取り入れながら多くの人が発言をすることができた。また、十分に話し合い、多数決をする場面では、ロイロノートのアンケート機能により自分の考えを表現させた。アンケートの結果、「〇〇バスケット」と「言うこと〇〇，やること〇〇」をやることに決定した。



（児童の振り返り）

- 共有ノートを使うことで、みんなの意見が書いてありとてもわかりやすかった。手を挙げて発表するときよりもみんなの意見がまとまりやすかったかとも思いました。
- アンケートを使うと集計しなくていいから楽し、どれも意見を聞いて楽しそうな遊びだったから、結果発表がワクワクして楽しかった。
- 共有ノートを使った話し合いは、意見が変わったらすぐに変えられるけど、iPadの画面をずっと見ている人もいたように思う。ぼくは、椅子取りゲームがしたかったけど、他のゲームも悪いとは思わなかったので、決まってよかった。お楽しみ会が楽しみ。

ウ 実践の考察

実践（1）と同様に、「児童の課題意識を高める」「自分の考えをもたせる」「友達の考えに十分に触れる」という点で、事前の活動へのタブレットの活用が有効であると考えられる。加えて今回の実践では、解決方法等の話し合いの場面において、共有ノートによる話し合い時のリアルタイムの考えの共有を行った。これにより、自分の考えや友達の考えに常に触れるとともに、人数も可視化されるため、自分の考えに賛同してもらおうと、話し合いが活性化したように感じる。しかしながら、やはり視線がどうしても画面に向いてしまう児童がいたり、画面に夢中になって発言をしない児童がいたりするなど、課題も見られる。また、解決方法の決定の場面（今回は多数決）において、アンケート機能を用いることは、「集計作業等の必要がない」「個人の端末上で意思表示をするため、周りに流されない」という点では有効であると考えられる。

4 成果と今後の課題

タブレット端末を活用し、「事前の活動」において、自分の考えをもって話し合いに臨むことで、友達の考えをよく聞くことができ、話し合いが深まったり、その後の実践活動・振り返りに前向きな姿が多く見られたりしたことから、納得感のある話し合いができたと感じている。また、「解決方法の決定」の場面においては、事前の活動や話し合いの場面で、「どの意見も良さそう」と十分に納得することができていたため、「周りに流されずに自分の意見を表現する」という点で有効活用できたと考えられる。

今後の課題としては、「解決方法の話し合い」の場面において、タブレット端末の活用が有効であるのかをさらに検証していく必要がある。今回の共有ノートでのリアルタイムの意見共有については、児童の振り返りには「便利」「よかった」「楽しい」と言ったポジティブな振り返りが多かったが、タブレット端末を活用することで、児童の見るべき場所がどうしても1箇所増えてしまう。そのため、意見の交流が停滞してしまったり、司会の児童が画面を見て挙手に気付かなかったりして教師が介入する、ということがあった。このような課題がタブレット端末を話し合いに日頃から使い続けるという「慣れ」や、タブレット端末の使い方と話の聴き方の指導の繰り返しで解決するものであるのか、そうでないのかを今後も実践を繰り返しながら判断し、適切な場面を使い、より納得感のある話し合い活動を実現していくことが大切である。

【参考・引用文献】

- 文部科学省「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 総則編」
- 文部科学省「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 特別活動編」
- 文部科学省「特別活動の指導におけるICTの活用について」
- 文部科学省「GIGAスクール構想のもとでの小学校特別活動の指導について」
- 文部科学省「教育の情報化の手引き-追補版-（令和2年6月）」
- 文部科学省 国立教育政策研究所教育課程研究センター「みんなで、よりよい学級・学校生活をつくる特別活動 小学校編」
- 樋口万太郎「GIGAスクール構想で変える！1人1代端末時代の学級づくり」明治図書
- 辻川和彦「学級会指導完ペキマニュアル」明治図書