

# 伝え合うことによる学び合いを行える学級を目指して

～アクティビティの開発を中心としたメタ学習の体系化への試み～

中之条町立中之条小学校 教諭 増田 和明

## 1 はじめに

これは、小学校第3学年において、学び合いによって一人一人の学びを深めていける学級を目指して、児童が互いに自分の考えを伝え合えるようにしていった実践である。また、様々な学び合いに対応したメタ学習における、系統的でスモールステップを踏まえた活動の開発についての記録でもある。なおこれは、昨年度の「第5回21世紀ぐんま教育賞あすなろ賞（教職員の部）」に応募した論文、「話し合いによる学び合いを行える学級を目指して～スモールステップを踏まえた指導と実践のプロセスの明確化への試み～」の続編に当たる。この昨年度の論文は学び合いを行うための学級づくりとスキル学習を中心にまとめたのに対して、本論は同じ第3学年における今年度の実践を、スキル学習の後に来る「メタ学習」に焦点を当ててまとめたものである。

## 2 基本的な考え

### (1) 「学び合い」と「伝え合い」の重要性

学習においては、児童自身の思考活動による理解を通して知識を再構築することが重要である。それによって学習内容がより定着し、活用できる真の知識になる。ただ、考えをより深め、学習事項を理解していくことは、自分一人の力だけでは難しい。そこで、学級や小集団の中で考えを伝え合う協同学習である、「学び合い」が重要になるのである。

今年3月に公布された新学習指導要領では、総則において初めて学力への具体的な言及がなされ、思考力・判断力・表現力等の育成と言語活動の充実が掲げられたが、これは中教審答申を受けたものである。この中教審答申には、上記の力を育む学習活動として六つが挙げられており、その一つが「互いの考えを伝え合い、自らの考えや集団の考えを発展させる」である。これは正に、「伝え合い」による「学び合い」を指している。

なおこの答申は、OECDの「生徒の学習到達度調査」の論理的基盤である国際標準の学力観、同機構の「能力の選択の会議」が定義した「鍵となる能力」を重視している。そして思考力・判断力・表現力が掲げられた理由は、この「鍵となる能力」から導き出された「活用力」の一つである「PISA型読解力」が、我が国の子供たちにおいては低いことが、PI SA2003, 同2006で明確になったことによる。この「PISA型読解力」を高めるには、これの持つ三つの過程であるinput, process, outcomeのうち、inputとoutcomeの力を高めることが重要である。情報を「受け入れる」ことができなければ、より高度な「思考・判断」はできない。そして、それを「表現する」ことができなければ、交流し深め合うことができないからである。この児童間の「表現」と「受け入れ」が、「伝え合い」である。

以上のようなことから、「伝え合い」は、新学習指導要領の理念や国際標準の学力観に基づいた、「学び合い」における根幹となる力であると言えることができる。

### (2) 伝え合う力を高めるための「メタ学習」の必要性とその開発

筑波大学付属小学校は、この「伝え合う力」の要素には以下の4つがあるとしている。

- ・相手を意識して、知識、見方・考え方、思いなどを伝える力
- ・相手が伝えようとする力がわかる力
- ・自他の知識、見方・考え方の差異に気付く力
- ・上手に伝えるための発想力

そして、この「学び合い」を実践するには、まず最初にその基盤となる民主的な学級づくりを行う必要がある。次いで、「伝え合う」ための基本的な技能を身に付ける「スキル学習」が必要になる。通常なら、ここで具体的実践に入ることになる。しかし、児童が単

にスキルを身に付けただけでは、深まりのある学び合いが行われるための上記の四つの力は高まらない。その次の段階として、「このスキルはこの時にこう使うんだ」「このように学習すればよくわかるんだ」という「メタ認知」を児童が行い、スキルを意識的に活用することで、積極的に自分の考えを伝え合えるようにならなければならない。そのためには、「学び方を学ぶ」＝「メタ学習」が必要である。系統的でスモールステップを踏まえた体験<sup>アクティビティ</sup>を積み重ねていくこのメタ学習によって、メタ認知は形成されていく。このメタ学習によって、「伝え合う」こと<sup>アクティビティ</sup>で「学び合う」を実践するためのレディネスができたことになる。ただ、このための具体的な活動の研究はなく、自分で開発せざるを得なかった。

こうして具体的な実践に入り、日々の学習の中で学び合いを蓄積していくことで、上記の伝え合う力が児童の中で育っていく。そして、スキル学習で学んだことが、「この学級における言語」＝「この学級の文化」にまで昇華していく。この段階に達すると、学習内容に最適な学び合いを指導者が指示するだけで、児童が自らの意思で考えを伝え合い、深め合っていけるようになる。これが、本当の意味での「児童自身による学び合い」である。

本論では、このメタ学習の活動の開発と実践、そして具体的な授業実践を中心とした。

### (3) 本実践において取り組んだ「学び合い」の種類

一言で「学び合い」と言っても、様々なものがある。児童が教室内を自由に動いて学習していくものから、指導者が司会をする話し合い、グループ学習や発表会などがある。本実践では、このような様々な学び合いの中から次のようなものを行い、そのためのメタ学習の活動の開発を行っていった。

- ・話し合い（討議）
- ・KJ法的な交流
- ・ブレインストーミング
- ・ポスターセッション

### (4) 全体構想図

平成20年度に担任した小学校第3学年は、男子19名、女子18名、計37名である。この学級において、学級づくりからスキル学習を経て、メタ学習から授業実践までの構想をまとめると、図1のようになる。

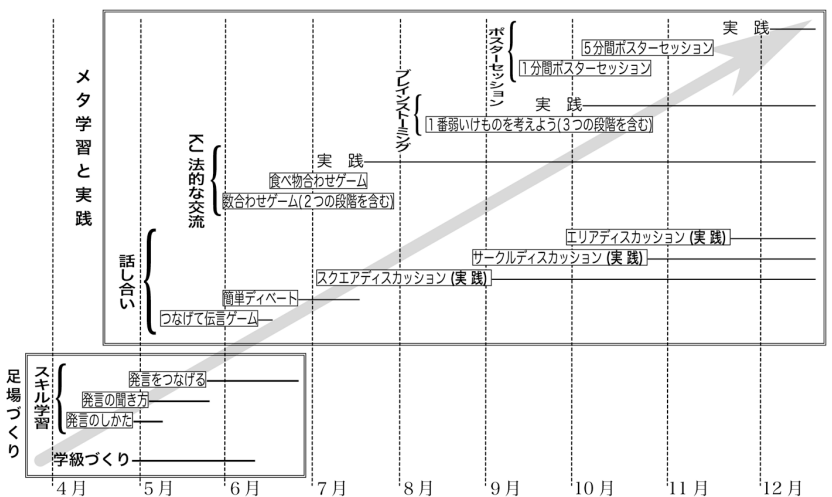


図1 全体構想図

そこで、以下に具体的な取組の様子を述べる。

## 3 足場づくり（学級づくりとスキル学習）

「学び合い」を行うには、その基盤となる民主的な学級風土が必要不可欠である。そのために、児童が自分の考えを自由に発言できるほか、友達に堂々と反対でき、さらに納得すれば素直に意見を変えられるような学級づくりを、4月当初から行っていった。

その上に立って、主に次のような段階を追ってスキル学習を行っていった。

- ① 発言を「～です」や「～だと思います」で終わりにする。
- ② 発言者は他の児童の方を、他の児童は発言者の方を見る。
- ③ 発言者は、「○君に賛成で、～です」などと、前の発言者に繋げて言う。

以上のようなメタ学習に入るための「足場づくり」は、前述した昨年度の論文 ([http://www.center.gsn.ed.jp/21c/h19\\_21c/ronbun/kyou01.pdf](http://www.center.gsn.ed.jp/21c/h19_21c/ronbun/kyou01.pdf) として公開中) の3～5ページとほぼ同様に行ったので、これを参照されたい。

## 4 メタ学習と具体的な実践

「考える」とは

新しい発見をすることだ。

自分の頭を使い、

自分のことばでものを言うことだ。

自分の目で確かめた事実の中から、

真実を引き出し続けることだ。

それをくらしとつなげてみることだ。

そして、自分をふくめた人間に

できることだけを信じることだ。

ひとりひとりがそうした考えを出し合い、

それを土台にして、

新しい考えを組み立てていき、

みんなのものにしていこう。

みんなで決めて、

みんなで行動する力は、

ここから生まれ、ここから育つ。

そのとき、きのうとちがう人間になる。

## (1) 話し合いについての取組

本実践では、「音声言語による伝え合い」を中心とする「話し合い」を、学び合いの中心に据えた。そこで、上記のような「足場づくり」が進んできた5月の半ばに、深澤義旻氏の詩「学級信号」を教室正面に掲示して目指す指針とした。そして、話し合いについてのメタ学習を、以下のスモールステップを踏まえて進めていった。

### ① 話し合いに繋げるスモールステップ

#### ・スモールステップその1「つなげて伝言ゲーム」

スキル学習で「前の児童の意見に繋げて言う」ことを学んだことを受けて、それが具体的にどのようなことかを実感させるため、この活動を5月中旬～下旬に行った。最初に、「伝言ゲーム」の変形ではあるが早さや正確さを競うのではないこと、友達の考えを聞いて、それに対する自分の考えを後ろに伝えるものであることを説明し、次のように行った。

① 5～6人程度で1列に並ぶ。

② 先頭の児童が指導者のところに集まって、「テーマ」（例えば「カブトムシ」）を聞く。

③ 先頭の児童は戻ってふり返り、後ろの児童に、例えば「ぼくはカブトムシが好きです。理由はかっこいいからです」とみんなに聞こえる声で伝える（図2）。

④ 言われた児童はふり返り、後ろの児童に、例えば「私は○さんの意見に反対で、カブトムシはきらいです。その理由は、持つのが怖いからです」と伝える。これを繰り返していく。

この活動を帰りの会などに行い、最初はみんなが好きなものから、ヘビなど意見が分かれるものへとテーマを変えていった。その結果、児童は楽しむ中で友達の意見をしっかりと聞き、堂々と反対もできるようになり、色々な考え方があることにも気付いていった。

#### ・スモールステップその2「簡単ディベート」

スキル学習で友達の意見に反対することを学んだことを受けて、6月から「簡単ディベート」を始めた。これは、相手を論破しようと自分なりの根拠を考えて伝え合うこと、大切さと面白さを実感させる活動で、次のように行う。

① あい対する二つの項目を決める。（例えば「ご飯」と「パン」）

② 学級が左右二つのチームに分かれて互いに向き合う。次に代表がジャンケンをして、自分たちの項目（例えば「パン」）と先攻後攻を決める。

③ 自分がそれが好きだとして、その根拠を考える。必要に応じて相談したりメモを取る。

④ 先攻のチームが挙手し、1人が発言する。（例えば「私は、パンが好きです。その理由は、サンドイッチは色々挟めるからです。」）

⑤ 後攻のチームが挙手し、1人が発言する。（例えば、「ぼくは○さんに反対です。理由は、ご飯だっておむすびにすれば、中に色々入れられるからです。」）

⑥ 15分程度、交互に一人ずつ発言する（図3）。

⑦ チームの立場を逆転して、後半戦を行う。

なお、勝敗は通常のディベートと異って討議の内容ではなく、次のように決定する。



図2 つなげて伝言ゲーム



図3 簡単ディベート

- ・チームとしては、発言した児童の実人数（延べ人数ではない）の多い方が勝ち。
- ・個人としては、1回反対意見を言われると1点とし、点数の1番多い児童が1位。

なお、<sup>アクティビティ</sup>8月には「コミットメント表」（後述）の導入としても活用した。1学期の間、この活動に親しむ中で、議論が進むには対立する意見が必要であることに気が付き始め、学級内の人間関係などにはとらわれることなく、意欲的に友達に反対するようになってきた。そして、「主張したいこと」と「その根拠」を明確に分けて発言できるようになり、その根拠も筋道の通った説得力のあるものとなっていった。その結果、互いの発言が絡み合うようになり、舌戦を楽しんで行えるようになっていった。

## ②話し合いにおけるスモールステップ

以上のような児童の変容を受けて、7月からは、実際の授業に話し合いを取り入れていった。なお、話し合いの各形態もスモールステップとして位置づけて段階的に導入していった。以下にそれを述べる。

### ・スモールステップその1「スクエアディスカッション」

これは、学級会でよく使われる、机を方形に並べて行う形態である。どのような形態で話し合いをするのかを児童に指示しやすくするため、「スクエアディスカッション」と昨年度の実践で名付けた。7月からの学級会は、この形式で行っていった。（図4）



図4 スクエアディスカッション

なお、新学習指導要領では、学級活動の中心として話し合いが位置づけられている。そして、学級会は「学級や学校の生活づくり」で中心的な役割を果たすとされ、司会などの計画委員会に触れている。しかし、本実践は話し合い活動自体を中心としたため、学級会においても司会は担任が行っていった。

### ・スモールステップその2「サークルディスカッション」と「コミットメント表」

2学期になって、本格的な話し合いとして、「サークルディスカッション」を取り入れた。これは、一つのテーマについていくつかの立場に別れて討議を行うもので、一つのことについて様々な論点から意見を出し合える、本実践における話し合いの中核となるものである。これは次のように行う。

- ①自分の立場をコミットメント法（後述）で示す。
- ②黒板の前に半円形に集まる（図5）。
- ③それぞれの立場から意見を出し合う。この時、指導者はコーディネータとして、互いの立場の「根拠」の違いを明確にさせるようにしていく。



図5 サークルディスカッション

このサークルディスカッションとペアになるものとして、児童一人一人が自分の立場を全員に明示する学習ツール「コミットメント表」を開発した。これは、矛盾する複数の論理が個人内に存在可能であり、その中で最もコミットメントが強いものがその者の「考え」となるという「概念生態系」の考えに基づいている。そして、黒板一杯に横軸（意見の種類）と縦軸（<sup>コミットメント</sup>自信の程度）をとり、そこに児童が名札を貼る事で、自分の考えを二次元的に示すものである（図6）。これによって、互いの立場が一目で分かって意見を絡めやすくなる。さらに、話し合いの最中に考えが変わった者は名札を動かすことで、それをリアルタイムで示すことができる。そして、基本形である図6のほかにも、複数の項目一つ一つについて名札を貼るものや、一つの項目について黒板の左右を対極として示すもの（次頁図7）などと、学習内容によって様々な変形できる。このコミットメ

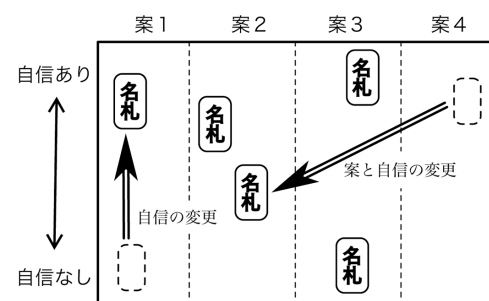


図6 コミットメント表の基本形

ン

ント表を前にしてサークルディスカッションを行うことによって、スクエアディスカッションの時よりも友達の考えにきちんと反論するだけでなく、納得すれば自分の考えを素直に変えるようになった。そして、多様な意見をその根拠によって比べ、より納得する意見に立場を変えることで、児童は一人の時よりも考えを深められるようになった。

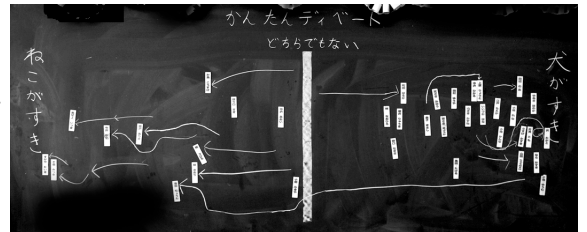


図7 コミットメント表の応用(簡単ディベート)

### ・スモールステップその3「エリアディスカッション」

10月になって始めたこのエリアディスカッションは、元々はスクエアディスカッションとサークルディスカッションの間のステップとして考え出したものである。しかし、昨年度からサークルディスカッションと並ぶものとして、「KJ法的な交流」（後述）と組み合わせるようになっていった。これは、教室の机や椅子を片づけて広いスペースを確保してから、次のように行っていく。

- ①一人一人が自分の考えをカードにまとめる。
- ②「KJ法的な交流」によってカードをグルーピングし、黒板にカードをグループごとにまとめて貼る。
- ③グループごとに陣を作る（図8）。
- ④それぞれの陣の立場から意見を出し合う。
- ⑤考えを変える者は、その理由を言って陣を動く。



図8 エリアディスカッションの一つの陣

この方法だと、「自信」は扱えないものの、「自分の考えを文字や絵で表現→それを自分たちでグルーピング→それについて話し合い」という、多段階の表現と伝え合いによる「学び合い」を行うことができる。さらに、陣の移動というゲーム的な要素も加わることで、陣の間での活発な意見のやり取りが見られるようになった。

### ③具体的な実践

これらの話し合いの各形態は、それに相応しい場面で授業に取り入れていった。スクエアディスカッションは、学級会を中心に行っていた。また、サークルディスカッションは、主に理科において予想を深める段階を中心に行っていた。なお、エリアディスカッションの実例は、「KJ法的な交流」の項で述べる。

## (2) 「KJ法的な交流」についての取組

「KJ法」とは、文化人類学者の川喜田二郎教授がデータをまとめるために考案した手法である。これはやり方が厳密に決められており、本実践のものはそれをヒントにしているので、「KJ法的な交流」という表現をとっている。

### ①メタ学習におけるスモールステップ

#### ・スモールステップその1「数合わせゲーム 第1段階」

これは、児童がカードを見せ合うことによって自分たちでグループを作る活動で、スキル学習も終わる6月の学級活動の時間に行った。まず、1から5までの数字を書いた大きめの付箋紙を児童の人数分用意し、競争ではないことと、数字が書かれたカードを見せ合うだけで声を出してはいけないことを確認してから、次のように行った。



図9 数を書いた付箋紙を見せ合う児童

- ①数字が書かれた付箋紙を、他の児童に見えないように児童一人一人に配る。
- ②児童は黙ったまま付箋紙を見せ合って、同じ数字の者同士で集まる（図9）。
- ③同じ数字の者が集まったら、みんなで黒板のところへ行き、付箋紙をかためて貼ってか

らチョークでそれを囲む線を引き、その数字を書く。

児童はすぐにこの方法を飲み込み、各数字の枚数が同じこともあって、2回目には手早くグループを作れるようになった。そこでこの時間の後半には、第2段階の活動に移った。

### ・スモールステップその2「数合わせゲーム 第2段階」

次は、何も書いていない大きめの付箋紙を児童数用意して、次のように行った。

- ①付箋紙を児童一人一人に配る。
- ②児童は、1から9までの数の中から好きな数字を、名前ペンで付箋紙に一つ書く。

※あとは「第1段階」の②以降と同じに行った。

今回は、同じ数字の者が何人いるのか分からないので、グループを作るのに時間がかかっただけでなく、同じ数字のグループが二つできたりした。でも、黒板に付箋紙を貼って数字を書く段階で気付いて一つに合わさるなどの、自分たちで考えた動きが見られた。

### ・スモールステップその3「食べ物合わせゲーム」

ほぼ半月後の学級活動の時間、今度は単なるグルーピングだけでなく、それをさらに大きくカテゴライズさせていく経験をさせるために、この活動を行った。まず白い紙を児童数分用意し、次のように行った。

- ①白い紙に、好きな食べ物を一つ書く。
- ②見せ合って同じグループの食べ物同士で集まる。

※今回は話し合ってもよいとしてある。

- ③グループができたら黒板に紙を貼ってを貼って、チョークでその紙全部を囲む線を書き、食べ物のグループ名を書く(図10)。



図10 グルーピングされた食べ物

- ④全員で見渡して、統合できるグループはないかを探し、より大きなグループにカテゴライズしていく。(例えばラーメンとスパゲティを「麺類」に) この時、統合されていく様子<sup>アクティビティ</sup>が分るように、紙が全て動いてしまっても、囲んでいた線とその名は残しておく。この活動の中の、特に④における全員でより大きなグループにしていく活動によって、児童は全体を見渡して判断するという経験を積んでいくことができた。

### ②具体的な実践

様々な意見を自分たちでまとめる手法として、普段の学習にこの「KJ法的な交流」を取り入れた。例えば、7月の理科「こん虫を調べよう」の第1次「こん虫をさがそう」においては、探しに行く前に昆虫がいる所をこの方法でまとめさせ、探す場所の見当をつけさせていった。一方、11月の算数「かけ算のしかたを考えよう」の第1時では、まず「20円の画用紙3枚の値段」の出し方を各自が考えてカードにまとめた。そして、「KJ法的な交流」でグルーピングしたところ、図11になった。次に、そのグループごとの陣に分かれて、どの方法が「は<sup>早い</sup>・か・せ」なのか「エリアディスカッション」を行った。それを以下に載せる。



図11 20×3の答えの出し方のグルーピングの様子

(前略)

- A女(2×3 チーム)「私たちのチームは、20を2にして3をかけて、それに0をつければよいと考えました。それなら、簡単に早く計算できると思います。」
- B男(10円玉チーム)「ぼくはA女さんに反対で、20円は10円玉2個だから、それを3枚分合わせれば6枚で、速いし簡単に出ると思います。」
- C女(2×3 チーム)「私は10円玉チームに反対です。10円に分けて数えていると大変で、『二三が六』の方が早いと思います。」

- D女（ノートチーム）「私は10円玉チームに反対で、ノート1冊20円ずつの方がもっと早くできると思います。」
- E男（20をたすチーム）「ぼくはB男さんとA女さんに反対で、20を3回足したほうが10円より早いし、0をつけわすれることもないから正確だと思います。」
- F女（友達の意見を聞いてから動くよチーム）「私は2×3 チームに動きます。3年生なら、だれでも2×3 ができるからです。」  
（後略）

以上のように、児童はこれらの方法を使いこすことができるようになり、発言やカードなどで自分たちの考えを伝え合い、深め合っているようになった。

### （3）ブレインストーミングについての取組

ブレインストーミングとは、少数の集団で自由に意見を出し合うことにより、あるテーマに関する多様な意見を摘出する方法である。班による相談において、積極的な伝え合いによって様々な意見を出せるようにするために、2学期になって<sup>アクティビティ</sup>、3時間かけて「1番弱いけものを考えよう」という3つの段階からなるメタ学習の活動を行った。なおこれだけはオリジナルでなく、USAの環境教育協議会による環境教育プログラム「プロジェクト・ワイルド」の活動「すばらしき適応」をヒントにしたものである。

#### ①メタ学習におけるスモールステップ

##### ・スモールステップその1「1番弱いけものを考えよう 第1段階」

最初に、「1番弱くて牙などの武器は一切持たないけど、決して敵につかまらない動物を班ごとに想像しよう」と呼びかけた。そして、その第1段階として、6人から成る班の一人一人が自分のグループの意見をまとめる経験を、次のようにさせていった。

- ①どんな動物にするか決めるうえで、1番基本的な6項目（敵となる動物、つかまらない方法、住む場所、食べ物、体の大きさ、色）を示す。
- ②班の児童が順番に司会／まとめ役となって、この6項目を決めていく。

最初はとまどっていた児童も、だんだんと熱中し様々なアイデアを出すようになった。今までは司会をしたり意見をまとめる経験のなかった児童も多かったが、他の児童に助けられながら、自分の責任を果たしていくことができた。

##### ・スモールステップその2「1番弱いけものを考えよう 第2段階」

次の時間は、カードを使うことでたくさんの意見を出し合わせ、その中で最も相応しいものをみんなで選んでいく経験を、次のようにさせた。

- ①各班にカードをたくさん渡す。
- ②前段階で考えた内容に沿った動物なら、どんな形や大きさの「口」が考えられるかを一人一人が想像し、できるだけ色々な口をカードに1枚ずつ書く。
- ③カードを並べ、どれが最も相応しいかみんなで選ぶ。
- ⑤目、鼻、前足などについてこれを繰り返す、全身のパーツを決定していく（図12）。



図12 鼻はどれがいいか選んでいる児童

突拍子もないアイデアがいくつもカードに書かれたが、そのような多様な意見を出させることがこの段階の目的であった。そして、それを笑う児童はなく、真剣な態度でどれがいいかを話し合っていた。

##### ・スモールステップその3「1番弱いけものを考えよう 第3段階」

最後の時間は、第2段階で考えたパーツを組み合わせて1匹の動物にする作業と、その発表会を行った。



- ①各パーツをもとに、動物の全体図を画用紙に書く。
- ②それぞれの部分がなぜそのような形や色なのか、説明を書き加えて完成させる（図13）。
- ③発表会を行う。

この発表会では、姿形の全く違う、でも各部分に根拠がある動物たちが各班から発表された。それを交流することにより、自分たちの考えに自信を持つと共に、自分たちが思いもつかなかったアイデアがあることも知り、他の班の発表を熱心に聞いて、自分たちの動物と比べての質問を行っていた。

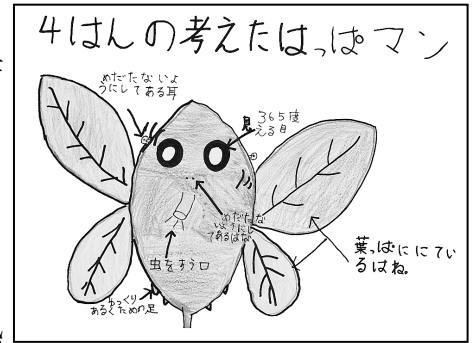


図 13 児童が考えた動物の例

## ②具体的な実践

この活動のすぐ後、運動会のスローガンの学級の案を考えるのに、この方法を使った。まず班に分かれ、ポイントとなる言葉を書いたカードをたくさん書き出し、そこから言葉を選ぶことで班の案を考えていった。そして、その中から学級の案を決定した。このほかにも、3学期の目標づくりなどにもこれを使う予定でいる。

## (4) ポスターセッションについての取組

ポスターセッションとは、学会などで使われる、一度に多数の発表ができる発表形式である。まず、大判の紙に発表内容をまとめたものを同時に多数掲示し、作成者はその前に立つ。そして、参加者はそれを見て回り、興味を引くものがあれば作成者の説明を聞く、というものである。これはメタ学習の時間を特設せずに、授業中の実践で活動を体験させていった。

### ①メタ学習におけるスモールステップ

#### ・スモールステップその1「1分間ポスターセッション」

9月に取り組んだ図工「えんぴつと竹とんぼ」で、鉛筆のデザインを次のように交流した。

- ①ワークシートの上半分に、1回目のデザインをして、がんばった点などを書く。
- ②多目的ホールで、最初に6人がそのワークシートを見せる。そして、他の31人がそれを見て回り、がんばった点などの説明を受ける（図14）。
- ③1分後、次の6人がワークシートを見せる。これを、全員が終わるまで繰り返す。
- ④交流を参考に、2回目のデザインをする（図15）。



図 14 1分間ポスターセッションで説明する児童

図工では、このような学び合いはほとんど行われたことが無く、児童は非常に興味を持って友達のワークシートを見て回っていた。ただ、それだけでは交流後に再び考える活動がないので、伝え合いの成果を発揮する2回目のデザインを設けた。そこに書かれたものには、より工夫され手の入ったものが多く見られた。

#### ・スモールステップその2「5分間ポスターセッション」

10月に、社会科の「スーパーマーケットをたずねて」で町内のスーパーマーケットを見学した。その成果をA3版の新聞にまとめたが、それを「5分間ポスターセッション」で伝え合った。やり方は、時間を5分にしたほか、ポスターをボードに貼るなどより本格的なものとした（次頁図16）。

## ②具体的な実践

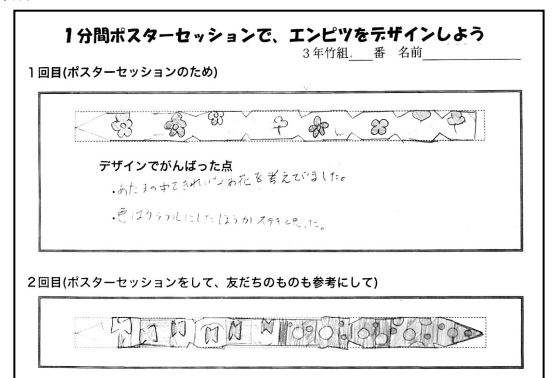


図 15 1分間ポスターセッションでのデザイン



11月には、理科の「光を当てよう」の発展学習「色による温まり方のちがい」で作ったポスターを、「5分間ポスターセッション」で交流した。そして12月の総合的な学習では、町内の農家の方を招いて別々の部屋でインタビューした成果を、今度は正式なポスターセッションで学び合う予定でいる。



図16 5分間ポスターセッション

## 5 児童の変容と、そこから見たスキル学習とメタ学習の有効性

昨年度から、毎月末に同一のアンケートをとって児童の変容を調べている。今年度は昨年度よりも様々な学び合いを行ったが、視点が散漫にならないようにアンケートは話し合いに絞った。そして、アンケート結果を集約したところ、次のような事がわかった。

まず、発言が活発になるのは、スキル学習よりもメタ学習が始まった6月以降である(図17)。一方、発言を聞くことは、スキル学習で意見の聞き方を導入した5月に、態度が大きく変化している(図18)。しかし、実際に友達の意見を参考に自分の考えを変えるようになるのは、メタ学習が始まった6月以降である(図19)。そして、話し合い(これは5月以降集計)に楽しさを感じるのもメタ学習が始まってからで、9月以降に授業での実践が中心になってもその傾向が続いている(図20)。以上のことから、最初は「発言者の方を向いて聞く」などの基本的態度を、スキル学習によって身に付けさせることの重要性がはっきりした。一方、発言することや友達の意見を参考に考えるなどの、児童が学習に臨む態度や、話し合いを面白く感じるなどの情意面は、メタ学習によって高まること became 明らかになった。このように、スキル学習とメタ学習は共に重要であり、それぞれが児童の別の面に変容をもたらすことがわかった。

次に、10月のデータをもとに、学力とのクロス集計を行った。すると、「発言する」「聞く」「友達の発言で考えを変える」などのどれも、上位群と中位群との差はほとんどなかった(例として図21)。なお、下位群は人数が少なく集計していない)。これは、スキル学習が実践の中心となった昨年度の第3学年と比べると、大きく違う結果となった。例えば、図21と同じ「友達の意見を聞く」の昨年度の同じ10月の集計結果が、図22である。児童の実態の違いを考慮してもこれは大きな違いであり、スキル学習に続いてメタ学習をすることが、特に中位群に対して「伝え合う」力を高めることを示している。

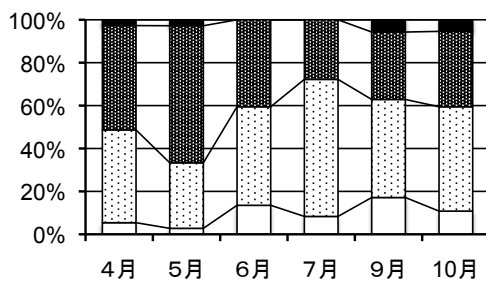


図17 発言をしますか

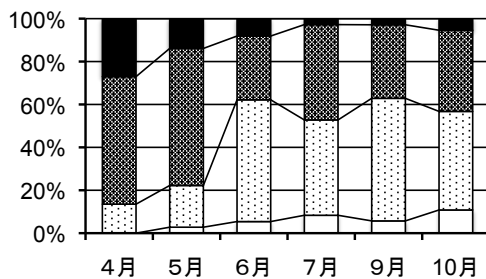


図19 友達の発言で考えを変えます

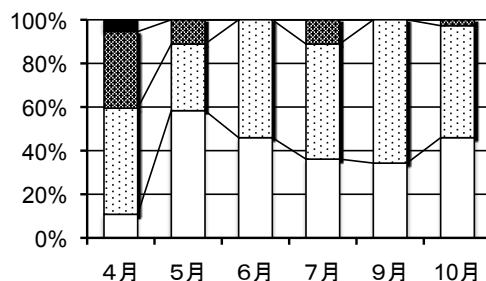


図18 発言を聞きますか

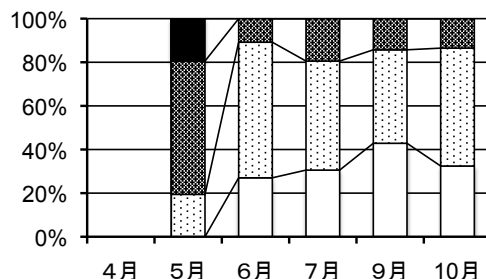


図20 話し合いは楽しいですか

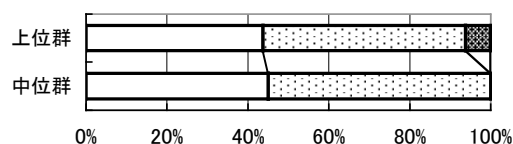


図21 友達の意見を聞きますか

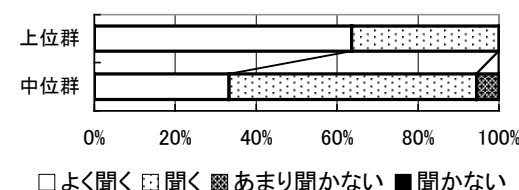


図22 友達の意見を聞きますか (H19)

次に、今年度の10月のデータをもとに、発言することや聞くことと、自分の考えを変えることについてのクロス集計を行った（図23および図24）。すると、発言をよくする方が、友達の意見をより参考にして考えることが分かった。つまり、PISA型読解力の過程の中でも我が国の児童が苦手とする「表現する」＝本実践での「発言する」が、「思考・判断」と大きく関係していると言うことができる。そして、メタ学習がその力を伸ばす手立てとして有効ということも言える。

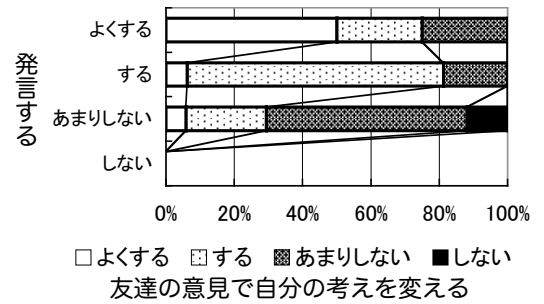


図23 発言と考えを変えることのクロス集計

## 6 話し合いについての児童の感想から

11月上旬における、児童の感想を以下に紹介する。  
 「話し合いで学んだのは、発言すると知らない事やわからなかった事がよくわかってきます。（後略）」  
 「自分が伝えたいことや友達が伝えたいことが言えて、みんな納得してわかってくれていいです。（後略）」  
 「話し合いをすると良いことがあります。自分の考えがわかることです。人の話をきちんと聞けることです。いっぱい発言ができて考えることができることです。」

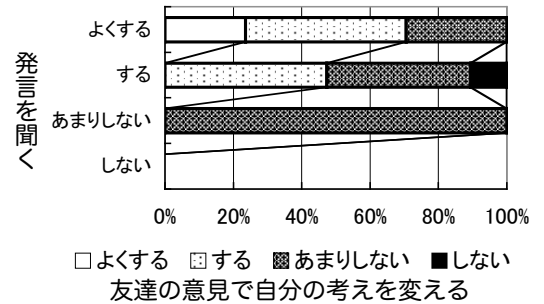


図24 聞くことと考えを変えることのクロス集計

「（前略）話し合いをすると、仲良くなれていいと思います。（後略）」  
 「（前略）私は、ほかの人に賛成や反対をするのが楽しかったです。」  
 「（前略）そして、私の発言に人が反対や移動をしてくれるととてもうれしいし、自分に自信が持てるし、みんなも変わっていくからいいです。」  
 「発言は苦手だけど、ちゃんと聞いてます。納得すると、意見を変えます。（後略）」  
 これらの感想からも、伝え合い学び合う活動を通して、自ら考え変わろうとする態度が児童の中に育ったことがわかる。さらに、『自分の考えがわかる』『仲良くなれる』『反対をするのが楽しい』『反対をしてもらうとうれしい』『自分に自信が持てる』『納得すると意見を変える』といった児童の態度は、メタ学習によるものが大きいと考えられる。

## 7 まとめ

以上のように、昨年度のス킬学習に続いて、本実践ではメタ学習の体系化を行うことができた。そして、学級づくりから始まり、ス킬学習からメタ学習へと続く過程が、児童の「伝え合うことで学び合う」力を高めていくことを確かめることができた。  
 一方、今後の課題としては、本実践でできるようになった「受け入れる」＝「聞く」ことを、いかに「思考・判断」と結びつけていくかであることが明確になった。来年度は、今までの積み上げてきた実践をさらに改良する中で、この課題に対する具体的な方策を考えていく必要がある。

## 引用・参考文献

- ・ 幼稚園，小学校，中学校，高等学校及び特別支援学校の学習指導要領の改善について（答申）（中央教育審議会 2008年）
- ・ 新学習指導要領（文部科学省 2008年）
- ・ 研究紀要第64集（筑波大学附属小学校 2008年）
- ・ 続子供といっしょに読みたい詩（水内喜久雄，小林信次編著 あゆみ出版 1994年）
- ・ プロジェクト・ワイルド本編 2004年版（財団法人公園緑地管理財団 2004年）