

II グループ・個人研究の部

児童の思考力向上を育むシンキングツールの 自己選択と活用に関する考察

～反転学習と協働学習を軸とした社会科学習の実践を通して～

北区立袋小学校

主幹教諭 小形 和史

1. はじめに

(1) 主題設定の理由と背景

GIGAスクール構想の推進により、全国の小中学校に1人1台の学習者用端末が整備され、教育におけるICT活用は新たな段階に入った。学習指導要領においても、主体的・対話的で深い学びの実現が求められており、ICTは、そのための強力なツールとして期待されている。特に、思考を可視化し、共有・整理を容易にする「シンキングツール」は、児童の思考力、判断力、表現力等を育成する上で極めて有効な手段となり得る。社会科学教育、とりわけ歴史学習においては、過去の事象を単なる暗記事項としてではなく、現代社会とのつながりの中で理解し、歴史の大きな流れを捉える「歴史的思考力」の育成が重要である。平安時代から鎌倉時代への移行期は、我が国の統治体制や社会構造、文化が貴族中心から武士中心へと劇的に変化した、まさに歴史の転換点である。この複雑で多面的な変化を児童が深く理解するためには、断片的な知識を構造的に結びつけ、多角的に考察する学習活動が不可欠である。

私自身はこれまで、シンキングツールを授業に導入してきたが、その多くは教師が主導であり児童にツールを与える形であった。児童が学習の主体者として育っていくためには、自らの思考の過程や目的に合わせて、道具（ツール）を自ら選択し、活用していく能力、すなわち学習方法の自己決定能力を育成することが重要な課題であると捉えている。そこで児童が「やらされる」のではなく、「自ら選んで使う」という経験を通して、ツールの特性を理解し、思考を深めていくことができるのではないかと考えた。

本研究は、このような課題意識に基づき、小学校第6学年社会科「武士の世の中へ」の単元において、反転学習で得た知識を基に、児童が協働学習の中で自らシンキングツールを選択し、活用する授業実践を行った。本論では、その実践過程と結果を分析し、児童の歴史的思考力の育成におけるシンキングツールの自己選択の有効性と、そこから見えてきた新たな課題について考察することを目的とする。

(2) 本研究における問い合わせ

本実践研究は、以下の問い合わせを立てて進めた。

- ①歴史学習において、反転学習とシンキングツールを用いた協働学習を組み合わせることは、児童の歴史的事象への理解をどのように深い学びへとつなげるのか。
- ②シンキングツールの選択を児童に委ねることは、児童の主体性や思考の整理・深化にどのような影響を与えるか。
- ③シンキングツールの自己選択を促す中で、児童の活用状況から明らかになる課題は何か。また、その課題を乗り越え、より効果的な活用を促すために、教師はどのような支援を行うべきか。

2. 実践の概要

(1) 対象 北区立袋小学校 第6学年 2組 児童33名

(2) 単元名 社会科「武士の世の中へ」(全6時間)

(3) 単元目標

源平の争乱を経て、源頼朝が鎌倉に幕府を開き、武士による政治が始まること、それに伴い社会や文化が大きく変化したことを、資料を基に多角的に調べ、我が国の歴史の大きな転換点であったことを理解する。また、その過程で、情報を効果的に整理・分析し、表現する能力を養う。

(4) 実践の過程

①【事前学習・反転学習】 資料の読み取りによる問い合わせの生成

(反転学習 1 時間程度 授業 1/6)

ねらい： 本時に入る前に、具体的なイメージから時代の変化を直感的に捉えさせ、なぜこのような変化が起きたのか？」「何が変わったのか？」という知的好奇心や学習課題を児童の中に芽生えさせる。

学習の様子：一人一台の端末を活用し、家庭学習として学習支援ツール（ロイロノート・スクール）を通じて、平安時代の貴族の暮らしを描いた資料（図1）と、鎌倉時代の武士の暮らしを描いた資料（図2）を提示。児童は「服装」「持ち物」「表情」「周囲の様子」などに着目し、2つの時代の違いを見つけ、感じたことや疑問に思ったことをカードに書き出し、提出する。



図1「平安時代のくらし」



図2「鎌倉時代のくらし」

②【協働学習】 シンキングツールを用いたグループでの思考整理

(授業 3/6、4/6)

ねらい： 児童にツールの選択権を委ねることで、学習への当事者意識を高める。また、多様な意見を可視化・構造化する過程で、グループとしての考えを構築する協働的な学びを促す。

学習の様子：授業の冒頭で、事前学習で集まった意見を全体で共有し、時代の変化という大きなテーマを確認する。4~5人のグループになり、事前学習で各自が調べてきたことや、教科書・資料集の情報を基に、「平安時代から鎌倉時代への変化」について、グループの考えをまとめていく。

児童は、ロイロノートに搭載されているベン図、Yチャート（図3-1）、ピラミッドチャート（図3-2）、ウェビング（図3-3）など、複数のツールの中から、自分たちの話し合いの進め方やまとめ方に適したものを選択し、思考を整理・構造化する。



図3-1「Yチャート」



図3-2「ピラミッドチャート」



図3-3「ウェビング」

③【発表・共有】 グループの考察の発表と学びの深化

(授業 5/6)

ねらい： 発表を通して、自らの考えを客観視するとともに、他者の考えを共有することで、学びをさらに深める。また、多様なツールの使い方を知ることで、ツールの特性への理解を促す。

学習の様子：各グループが作成したシンキングツールを大型提示装置に映し出し、自分たちがどのように情報を整理し、時代の変化をどう捉えたのかを発表する。他のグループの発表を聞き、質疑応答を行うことで、多様な視点や整理の方法に触れる。

3. 結果と考察

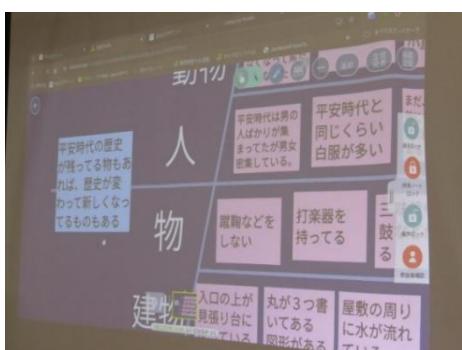
(1) 児童の学びにおける成果

①反転学習による主体的な課題設定の促進

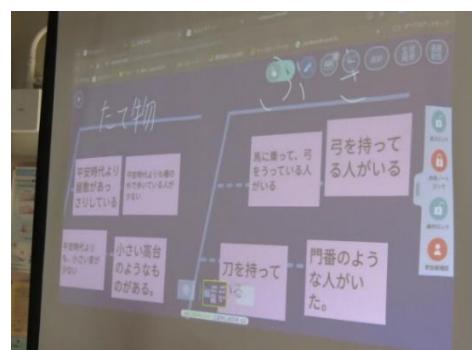
事前学習として資料の読み取りを行ったことは、児童の学習意欲を高める上で非常に効果的であった。授業において発言の少ない児童も安心して自分なりの課題を見いだし、主体的に学ぼうとする意欲につながった。児童は提出カードに「貴族は優雅なのに、武士は力強い」「戦いの様子が描かれている」など、具体的な違いを指摘し、「なぜ武士が偉くなったのか」「この人たちの給料はどこから出るのか」といった素朴かつ本質的な疑問を多く挙げていた。反転学習により、授業開始時点で児童は単に情報を受け取る側ではなく、「自分の疑問を解決したい」という主体的な学習者として活動に入ることができた。これは、知識伝達型の授業では生まれにくい、学習への内発的動機付けが引き起こされたと考えられる。

②シンキングツール活用による思考の可視化と深化

グループ活動において、シンキングツールは児童の思考を整理・深化させる上で有効に機能した。あるグループはYチャートの中心に「時代の変化」を置き、「政治」「文化」「くらし」の3つの視点から情報を分類していた。これにより、「朝廷から幕府へ」「優雅から力強くへ」といった対比構造が明確になり、漠然としていた「変化」という概念を具体的に捉えることができていた。(図4-1、2) 児童からは、「言葉だけで話しているとごちゃごちゃになったけど、線で繋げたら関係が分かってスッキリした」「友達の意見がどこに入るか考えながら話すのが楽しかった」といった声が聞かれた。これ、思考を可視化することが、対話を促進し、協働的な思考の構築を支援したことを示している。



全員の意見の結果からまとめた
くまでチャート (オリジナル)



シンキングツールに付箋を置くだけでなく、KJ法を使ってジャンルごとにまとめて書いている。

図4-1「くまでチャート」

図4-2「フィッシュボーン」

③発表を通した多様な視点の獲得

各グループの発表では、同じテーマでも、選択したツールや情報の整理の仕方によって、まとめ方が多様になることが示された。(表1) ベン図を使って「共通点」(天皇の存在など)と「相違点」を明確にしたグループ、ウェビングで自由に発想を広げたグループ、具体化するためにオリジナルで使ったくまでチャートグループなど、それぞれの工夫が見られた。他のグループの発表を聞くことで、児童は「そういう分け方があったのか」「あのツールを使うと、比べやすいんだな」といった気付きを得ていた。これは、単に歴史的事実を知るだけでなく、情報をどのように解釈し、構造化するかという「学び方」そのものを学ぶ機会となった点で大きな成果であった。

表1 「各グループのまとめ方と工夫」

まとめ方	工夫した点
ベン図	共通点と相違点を明確にし、学習課題を明らかにしていく。
ウェビング	平安時代、鎌倉時代のくらしを中心とし、考えを広げてキーワードごとのつながりを考える。
くまでチャート	各ジャンルに付箋を分け、そこから共通課題を見つけていった。
フィッシュボーン	各付箋の結果から、カギとなる課題を挙げ時代の変化を見通していく。

(2) 明らかになった課題と分析

本実践は多くの成果を上げた一方で、シンキングツールの自己選択というアプローチならではの課題も浮き彫りになった。

①シンキングツールの習熟度の差

一部のグループでは、ツールの操作や特性の理解に時間がかかり、思考を深める以前の段階で停滞が見られた。これらのグループは、ツールを「思考を整理するための道具」としてではなく、「情報を書き込むための枠」としてしか捉えられず、カードを無秩序に配置するだけで終わってしまう傾向があった。これは、単にツールが端末上で利用可能であることと、それを思考の道具として使いこなすこととの間には、明確なスキルの差が存在することを示している。すべての児童がツールの恩恵を享受するためには、個々の習熟度に応じた、より丁寧な足場かけが必要であることが示唆された。

②特定のシンキングツールへの選択の偏り

最も顕著な課題は、多くのグループがウェビング(またはそれに類する自由度の高い思考発散型ツール)、くまでチャート(またはそれに類する多面的に見るツール)を選択した点である。本テーマ「平安時代と鎌倉時代の比較」において、論理的な思考を促す上では、ベン図(比較)、マトリクス(多項目比較)、Y・Xチャート(視点分類)などがより効果的であると想定された。しかし、児童は最も使い慣れており、制約の少ないウェビングなどを選択する傾向があった。この背景には、以下の2つの要因が考えられる。

ア. 認知的負荷の回避

新しい、あるいは複雑な思考ツールを使いこなすには、そのツールのルールを理解し、思考をその形式に合わせるという認知的負荷が伴う。児童は、歴史の内容を考えるという主たる課題に中するため、使い慣れたツールを選択することで、ツールの操作にかかる認知的負荷を無意識に回避しようとした可能性がある。

イ. ツールの特性と学習課題のマッチング能力の未熟さ

児童は、個々のツールの長所・短所を理解し、「この課題を解決するためには、どのツールが最適か」を戦略的に判断する能力がまだ十分に育っていない段階であったと考えられる。「使えるツール」の中から「ツール」を選ぶことはできても、「目的に合った最適なツール」を選ぶというメタ認知的な視点が欠けていた。この結果は、ツールの選択を児童に委ねるだけでは、必ずしも深い学びに繋がるとは限らないことを示している。児童の主体性を尊重しつつも、より高度な思考へと導くための、教師による意図的な働きかけの重要性が浮き彫りになった。

4. 今後の展望

本研究実践は、小学校社会科の歴史分野において、反転学習を導入とし、シンキングツールの自己選択を伴う協働学習を展開することで、児童の主体性を引き出し、複雑な歴史的事象を構造的に理解する上で一定の成果を上げることを示した。思考の可視化は、児童間の対話を活性化させ、学びの深化に貢献した。

しかし同時に、ツールの習熟度の差や、特定の使いやすいツールへの選択の偏りという課題が明確になった。これは、児童のシンキングツール活用の発達段階が、ツールの基本的な操作を習得する「使える」段階から、学習課題や目的に応じて最適なツールを戦略的に「使いこなす」段階へと移行する過渡期にあることを示唆している。

これらの成果と課題を踏まえ、今後の授業実践に向けて以下の3つの方向性を提案したい。

(1) 思考ツールの特性を学ぶ「メタ学習」の機会設定

今後は、様々な教科の学習場面で、「なぜこのツールを使うのか」「このツールにはどんな良さがあるのか」を教師が意図的に問い合わせ、児童に考えさせる時間を設ける。例えば、「比較するならベン図」「分類するならYチャート」「原因と結果を考えるならフィッシュボーン」といったように、思考の型とツールの型を結びつける経験を意図的に積ませる。ツールの使い方そのものを学ぶ「メタ学習」の時間を確保することが、児童が適切なツールを選択する能力の素地を養う上で不可欠である。

(2) 「限定された選択肢」からのスタート

児童の選択の自由を尊重しつつも、初めからすべての選択肢を与えるのではなく、教師が学習課題に合わせて効果的だと考える2~3のツールを提示し、「この中からどれが一番良いか、理由も合わせて選んでみよう」と促す段階を設ける。この自己選択により、児童がツールの特性と課題との関係性を意識できるようになる。この段階を経て、徐々に児童が自ら全ての選択肢の中から判断できるようになる。

(3) 教師の役割の再定義：ファシリテーターとしての関わり

グループ活動中、教師は単に見守るだけでなく、児童の思考を促進するファシリテーターとしての役割をより意識する必要がある。例えば、ウェビングで情報の整理に苦戦しているグループに対して、「そのカードとこのカード、何か関係がありそうだね。どうやって繋げると分かりやすいかな?」「もし比べる形にするとしたら、どんなツールが使えるかな?」と問いかけることで、児童自身に課題を認識させ、より良い方法を模索するよう促していく。

この授業実践が示す今後の授業の在り方として、反転学習によって「個」の探求心を最大化し、そのエネルギーを協働学習の場で結集させ、「集団」としての知性を高めていくという学習サイクルが挙げられる。このサイクルを通して児童はただ知識を得るだけでなく、「自分はどのように学ぶのか」「課題解決のために、どのようなツールをどう使えばよいのか」を常に考え、試行錯誤するようになる。つまり、反転学習と協働学習は2つが相乗効果を生むことで、変化の激しい社会を生き抜くために不可欠な「自律した学習者」を育成するための教育モデルを構築していくことにあると推察する。

GIGAスクール構想の下で整備されたICT環境は、あくまで児童の学びを豊かにするための「道具」であり、目的ではない。その道具をいかに効果的に、そして主体的・創造的に使いこなす人材を育てるか。本実践で得られた知見は、そのための次なる一歩を示している。今後も、児童の主体性を最大限に尊重しながら、より深い学びに到達するための効果的な指導法について、実践と研究を継続していきたい。

〈参考・出展〉図1、2「東京書籍(新編 新しい社会6 歴史編)

図3、4「ロイロノートスクール」