

【実践報告⑦】

試行錯誤で育む やる気と自ら学ぶ力

～ 「〇〇したい！」を原動力とした授業づくり ～

愛知県立岡崎聾学校

1 はじめに

岡崎聾学校小学部では、手話を主なコミュニケーション手段とする聴覚障害児が多く在籍している。児童は、興味や関心のある活動には意欲的に取り組む一方で、語彙習得の少なさや内容理解の困難さより、課題に直面すると学習意欲を失いやすい傾向がある。加えて、教員の入れ替わりや児童の実態の多様化により、従来の指導方法では十分な成果を得ることが難しくなっている。本校ではこれまでに、学習や思考の基盤となる言語力の育成を重視してきたが、教員主導の授業になりやすく、児童の学びが次の学習へつながりにくいという課題があった。

そこで本研究では、児童の「〇〇したい！」という思いを原動力に、試行錯誤を繰り返すことで課題解決に取り組む授業づくりを目指した。授業構成においては、直接経験を重視した課題設定と、振り返りを通じて学びを深めるAARサイクルを基盤とし、児童が見通しをもち、主体的に学ぶ学習環境の構築を試みた。

2 研究の構想と方法

(1) 小学部の現状把握

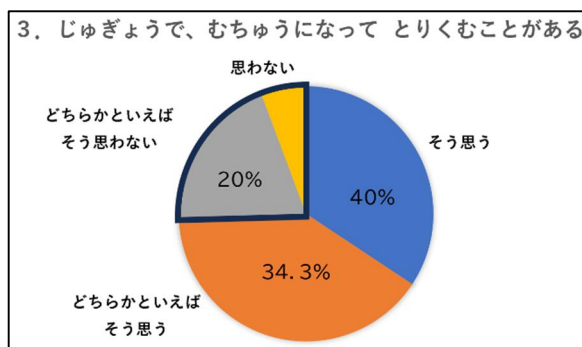
はじめに、SWOT分析を用いて、小学部における内部環境要因と外部環境要因の両面から強みと弱みを整理した(資料1)。保護者や教員との関係が密で、児童が安心して支援を受けやすい環境が整っていることが強みである。一方で、教員の専門性や支援方法に差があり、児童が受ける支援の質にばらつきが出るため、個々の児童に合った対応を活かしつつ、統一された支援体制の構築が求められる。また、令和5年度末に実施した児童向けアンケートでは、「授業で夢中になって取り組むことがあるか」という質問に対し、「そう思わない」と回答した児童が小学部全体の約4分の1に上ることが明らかとなった(資料2)。

小学部ではこれまでに、言語力の育成を重視し、教科指導や学校生活の中でコミュニケーションや言語活動の充実に取り組んできた。授業では「めあて」と「振り返り」を明確にすることを大切にしているが、教員

【資料1 自校の内外環境のまとめ(一部抜粋)】

外部環境		内部環境	
(プラス的要因)		+	
外	【家庭・保護者】 ・聴覚障害者のロールモデルが身近に多く存在し、子どもたちの成長や希望につながっている。 ・幼児期からの継続的な関わりや保護者による送迎を通じて、保護者との密な連携が可能。	【児童】 ・身近なロールモデルの存在により、将来を見通しやすく、自己肯定感が高い。 ・実験や制作、具体的操作などの体験的活動を通じ、意欲的に学習に取り組む。 ・気付いたことや考えたことを積極的に伝え、手話で豊かに表現できる。 ・多様な児童同士の関わりを通じ、伝え方を経験的に学べる。	【教員】 ・他の障害種の学校からの転任者が多く、多様な児童の実態に応じた支援についての情報交換ができる。
	・保護者と教員の距離が近い。 ・手話に不慣れた教師への批判が多く、保護者と教員の間に壁が生じやすい。	・日本語の語彙が少ない児童が多く、話し合い活動で理解を深めたり、考えを構築したりする力が弱い。 ・多様な障害をもつ児童が増加し、一斉指導や教科書を使った授業に工夫が必要である。 ・幼児期から同じ集団で過ごし、マンネリ化しやすく、人間関係の修復が難しい場合がある。	・聾教育の専門性が薄れている。教員間の専門的な知識、指導のスキルの共有が希薄で戸惑う。 ・手話の習得は、個人差がある。
(マイナス的要因)		-	
		(弱み)	
		内	

【資料2 児童アンケートの結果(R5)】



主導になりやすく、学びを次に生かす工夫が不足していたことも課題であった。多くの児童は、教科書や本などの間接経験から学ぶことが苦手である。そのため、直接経験を重視し、学習の意味を実感できるような指導が求められている。

以上のことから、「〇〇したい!」をキーワードに、児童が主体的に学びに向かう姿勢を育て、楽しさや意欲を引き出すことを研究の中心に据えることとした。

(2) 研究構想の策定

児童が「〇〇したい!」と思える課題を設定し、その解決に向けた試行錯誤を繰り返すことで、主体的に学ぶ力が促されるのではないかと仮説を立てた。そこで、「試行錯誤で育む やる気と自ら学ぶ力」を研究主題とし、研究構想図を策定した(資料3)。

AARサイクルの実践ポイントを以下の4点に定め、実践を重ねることとした。

- ① 児童が「〇〇したい!」と思える魅力的な直接経験を重視した活動を設定する。
- ② 学習の内容に応じた「学習の進め方(課題解決の方法)」を定め、提示する。それに沿って取り組む経験を積み重ね、次第に児童が自然に取り組めるようにする。
- ③ 学習の中で新たに出現した課題に対してすぐに取りかかれるよう、計画や活動設定を工夫し、児童の意欲を保持できるようにする。
- ④ 分かったことや気付いたことなどを必ず言語化する。次の学びにつながる児童の気づきを捉え、新たな課題を生むような言葉がけを工夫する。

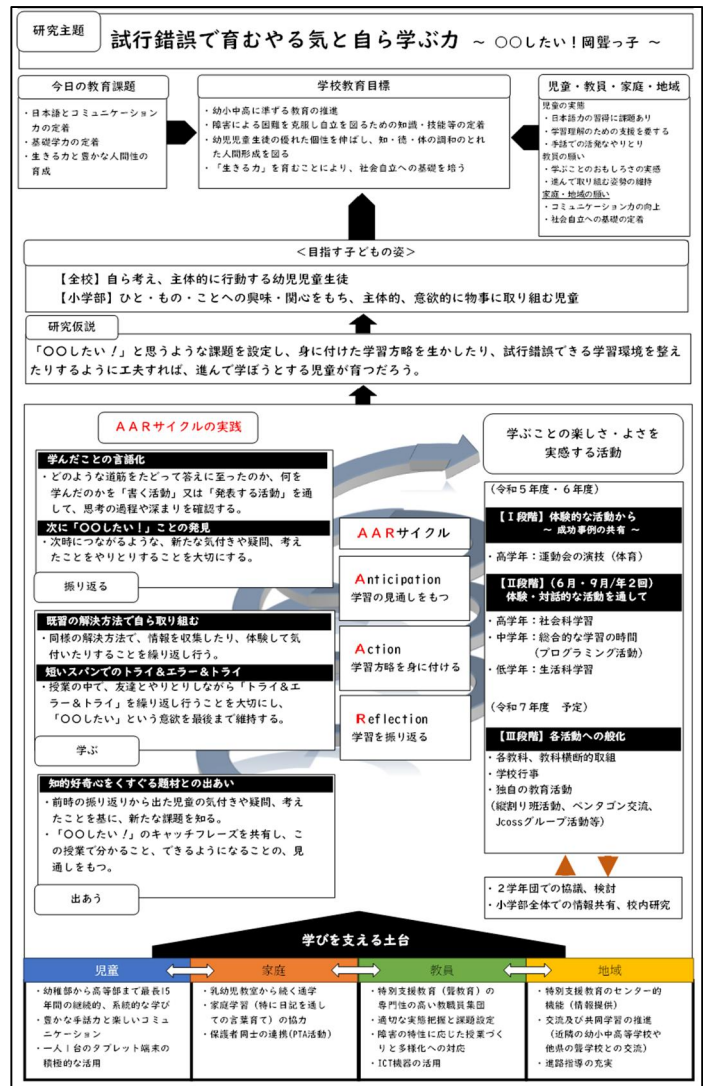
(3) 授業実践の計画

研究期間は3年間であり、以下の3段階で実施した。

- ① 第1段階(2年目):大集団での実践(体育的行事)
- ② 第2段階(2年目):小集団(低・中・高学年)での授業実践
- ③ 第3段階(3年目):小学部全体での授業実践と指導の工夫の般化

3年間の研究の中で実行可能性を高めるために、三つの段階を計画した。第1段階では、体を動かし直接経験をし、競い合う要素がある運動会(体育的行事)を選んだ。そこでの体験を基にして、小集団で座学での教科の授業へ実践を進めることとした。また、授業研究においては、教員自身もAARサイクルを意識するようにした。

【資料3 研究構想図】



3 授業実践

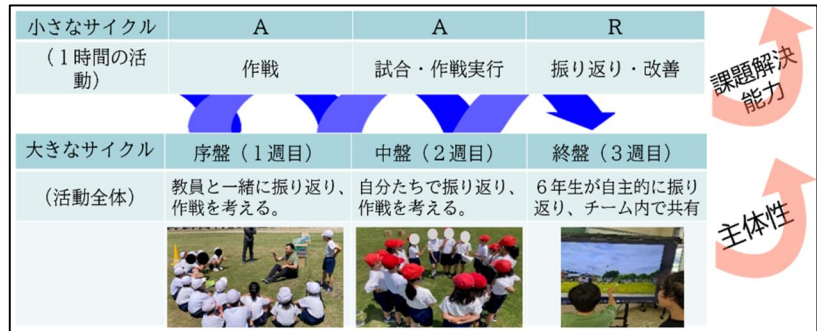
(1) 第1段階の取組

ア 大集団での実践（体育的行事・第3～6学年合同の競技）

本校ではこれまでに、小学部3～6年生による合同の組体操を運動会で発表してきたが、児童の多様な実態に応じた主体性の育成を目指し、令和6年度から新たな競技「城崩し」を導入し、本研究と関連付けることとした。

【資料4 競技練習のサイクル】

「城崩し」は、「しっぽ取り」と「ボール運び鬼」を組み合わせたオリジナル競技であり、教員による試行や他校種の教員のアイデアを基に、作戦を立てやすく分かりやすいルールを設定した。体育科の授業における活動では、「試合→振り返り・改善→作戦立案・役割確認→再試合」のサイクルを通じて、児童の主体性と課題解決力の育成をねらいとした（資料4）。



練習においては、指導者の役割を明確に分担し、段階的に支援を減らしながら児童の自発的な思考を促した。また、振り返りカードを活用し、児童の気付きや感想を教員間で共有することで、指導の質を高めた。

イ 結果

競技紹介時には、「おもしろそう！」「勝ちたい！」といった前向きな反応が見られ、児童の参加意欲を高めることができた。「勝ちたい」という気持ちが動機となり、対戦と振り返りを重ねる中で、児童が自ら反省し作戦を立てる姿が現れた。特に6年生はリーダーとして反省会や作戦改善を主導し、主体的な活動が顕著となった（資料5）。活動では競技動画を活用し、自分たちの動きの検証や改善点の話し合いも行われた。また、休み時間に自主的に作戦を共有し合う姿も見られた。運動会後の振り返りでは、「今年の競技は楽しかった」「体育の授業で引き続きやりたい」といった意見が多く、教員からも児童の主体性を評価する声が寄せられた。

このような主体的な姿が生まれた要因は、児童が明確な目標をもち、作戦を立てて実践し、その結果と反省から次の作戦を立てるといったサイクルの繰り返しにあると考えられる。この経験は教員にとっても成功体験となり、小学部全体で共有され、第2段階の取組へと発展した。

【資料5 児童の変容】

	主体性の高まり	振り返りの内容の特徴	振り返りの具体
序盤	教員とともに振り返り	「おもしろかった」といった経験に基づいた感想が中心	「まあまあ、おもしろかった」 「はやく走ったから、しっぽを取られなかった」
中盤	自分たちで課題を分析	「城を運ぶときの人数やルート」など具体的な改善点や戦略的な視点を含むようになる	「城を置く所を守ってくれたから、勝てた。うれしい」 「城を運んでいるときに、しっぽを取られるから人が少ない所を通って運んだ方がいい」
終盤	6年生が主体的に動画を分析	「守りと攻めの役割分担」や「強い人の起用」といったチーム全体への具体的な指示・伝達へと発展	「守る人が本当は6人なのに1人足りない」 「守る人と攻める人を指名する」 「城を奪いに行くとき、二手に分かれた方がいい」 「強い人のしっぽを先に奪う」

(2) 第2段階の取組

ア 小集団での授業実践

低・中・高学年それぞれ2学年団ごとに、体験的活動と統一された授業構成(資料6)で取り組んだ。授業の流れを同じ形にした大きなサイクルと小さなサイクルを、数時間及び長期にわたって活動を繰り返すことで、見通しをもちながら主体的に活動に取り組む態度を養うことを意識した。

【資料6 各授業の構成】

	第2学年 生活科 「つくる 楽しさ はっけん」	第3学年 総合的な学習の時間 「オリジナルゲームを作ろう」	第5学年 社会科 「わたしたちの生活と食料生産」
			
内容	(ねらい) よく飛ぶ紙飛行機を作る。 (体験) 試したり比較したりする。	(ねらい) オリジナルゲームを作る。 (体験) アプリケーションソフトで作成する。	(ねらい) 産地の分布の偏りに気付く。 (体験) 産地マップを作成する。
大きなサイクル	Step1 折り方を変えて飛ばす Step2 素材を変えて飛ばす Step3 大きさを変えて飛ばす	Step1 設計を基にキャラクターを作る Step2 設計を基に背景や道具を作る Step3 ゲームの動作や処理を設定する	Step1 米の産地を調べる Step2 農産物の産地を調べる Step3 畜産物の産地を調べる
小さなサイクル	①よいと思ったものを選択して作る。 ②紙飛行機を飛ばしたり友達の作品と比較したりしてみる。 ③作りたいと思ったものを作る。 ④飛ばしてみても気付いたことや試したいことを友達と共有する。	①設計図を基にキャラクターや背景を作る。 ②友達とプログラミングの操作方法を教える。 ③うまくできたことやできなかったこと、次時に取り組みたいことを制作日誌に書き、友達と共有する。	①チラシから特定の生産物を切り取って、地図に貼り、産地マップを作る。 ②主な産地を見つけ、生産物とのつながりをインターネットで調べる。 ③調べたことをまとめ、気付いたことや新たな疑問を友達と共有する。

イ 結果

どの学年団においても、児童の実態に個人差が見られたものの、直接経験を取り入れた活動としたことで、活動内容やねらいを多くの児童が理解しやすくなり、「やってみたい」「工夫したい」「まねしたい」「伝えたい」といった前向きな気持ちをもって意欲的に取り組む姿が見られた。また、活動の流れや進め方を明確に示したことで、言葉によるやりとりが得意でない児童も、行動や簡単な発言を通して友達と関わり、自分の考えや思いを表現することができた。こうした取組を通して、児童同士が学び合いながら主体的に活動を進める姿が各学年で共通して見られた。

(3) 第3段階の取組(小学部全教員での授業実践)

3年目の取組として、小学部全教員が児童の学ぶ意欲に働きかける授業について検討し、実践することを目指し、小学部全体への般化を目指した。

ア 個別授業実践

各教員が担当学年・学級において授業を実践し、その成果と課題を簡易レポート(資料7)にまとめ、

【資料7 簡易レポート】

自ら学ぶ力の育成に関する研究		
本校の研究主題: 試行錯誤(トライ&エラー&トライ)で育むやる気と自ら学ぶ力		
～ ○○したい! 岡崎つ子 ～		
指導形態(習熟度別グループ)	6年Aグループ(5名)	指導者
教科: 算数	単元・活動名: 分数×分数	
A: 前時に児童から出た疑問「分数×分数は、計算の途中で約分しても問題ないか」の共有		
A: 2・3人ペアで試行錯誤しながらの計算		
R: 試した結果の共有 新たな疑問の誕生		
活動の様子		
(出あい)		
・前時の学習内容のおさらいとして、分数の計算を出題したとき		
児童A「あ、そういえば計算の途中で約分しても問題なかったっけ?」		
教師「前時の学習でもAさんは、その疑問を出していたね」		
「じゃあ、今日はこの疑問を解決する時間にしよう」【活動設定の工夫】		
(学び・振り返り)		
・児童「計算できた! 分数×分数は計算の途中でできる!」		
教師「その計算が正しいという証明は?」【説明を求める】		
児童「・・・」★エラーのポイント		
⇒約分なしと約分ありの答えを出させて、それぞれの答えを比較させる。【支援①】		
★新たな疑問の誕生		
・教師「約分なしの答えと約分ありの答えは等しいの?」		
・児童はがんばって考えて図で説明しようとするが、適切な説明ができない。		
教師からさまざまな指摘を受け、ますます混乱してしまう。		
⇒図をピーカー形式からビザ形式に変えて、約分の意味を説明するように勧める。【支援②】		
★分かった瞬間		
・児童「『4分の2』と『2分の1』をビザにして表すと、数字は変わるけど、ビザの量は変わらない! だから約分しても中身は一緒だ!」		
・約分は分ける数を極力減らすことで見やすくなる、楽にするための武器だよと改めて押さえる		
→最初の説明を再チャレンジし、うまく説明できた。スッキリ!!		
それ以降は、 <u>約分のよさを理解</u> して、 <u>答えではなく計算の途中で約分をするようになった。</u>		
成果・課題		
・児童から疑問を解きたいという気持ちが強く出ていたのはとてもよかった。		
・実は、この取組は1時間半もかかってしまった。助言しすぎては彼らのためにならないと考えていたが、ピーカー形式の図で試行錯誤している段階でビザ形式にしてみたらと声掛けするとよかったかなと思う。支援のタイミングが難しい。		
・授業以外の場でも分数を使ったやりとりが増えた。学びを生かしている!		

学年会等で共有した。多くの教員は、AARサイクルに基づいた実践が効果的であると実感することができていた。一方で、1時間の授業の中でサイクルを十分に回すための時間配分や、主体的な学習を促すための支援のタイミングが課題として挙げられた。

イ 小学部全教員でつくる授業

5年生社会科「食生活の欧米化から日本の食料自給率低下を考える」において、研究授業を実施した。児童の好奇心を最大限に引き出す題材を検討するため、この授業に向けて事前に小学部教員で話し合いを重ね、「寿司」を題材にすることに決定した。これは、身近で親しみやすい和食を通して、食料自給率の学習に関心をもつことをねらいとしたものである。

児童は全員、「和食の食材は国産である」と予想していた。しかし、調査活動を通じて、日常的に食べている和食の多くが輸入食材に支えられていることに気づき、大きな驚きとともに「おもしろい」「どうしてだろう」といった疑問をもつようになった。その結果、次時の学習では「食料自給率についてもっと調べたい・考えたい」という意欲へとつながった。

この授業で想定した教員や児童のAARサイクルは資料8のとおりである。事後の研究協議では、児童の反応や教材の工夫に関して活発な意見交換が行われ、実践の振り返りと今後の授業改善に向けた学びの深まりが見られた。

【資料8 教員と児童のAARサイクル】

教員	児童								
A 小学部全教員での事前検討	【実態】 身近で興味のある題材の方が理解しやすい 【工夫】 児童の好きな「寿司（和食）」を題材に調べ学習								
A 研究授業									
R センター所員を交えた研究協議									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>内容</th> <th>児童の反応</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A 和食の原材料を予想</td> <td>「国産が多いと思う」</td> </tr> <tr> <td>A 回転寿司店の資料で調べる</td> <td>「この資料、おもしろい！」</td> </tr> <tr> <td>R 予想とのズレに驚き</td> <td>「へえ～、〇〇産なんだ」「なんで？」</td> </tr> </tbody> </table>	内容	児童の反応	A 和食の原材料を予想	「国産が多いと思う」	A 回転寿司店の資料で調べる	「この資料、おもしろい！」	R 予想とのズレに驚き	「へえ～、〇〇産なんだ」「なんで？」
内容	児童の反応								
A 和食の原材料を予想	「国産が多いと思う」								
A 回転寿司店の資料で調べる	「この資料、おもしろい！」								
R 予想とのズレに驚き	「へえ～、〇〇産なんだ」「なんで？」								
	次時に生かす								



授業の様子

ウ 成果

① 児童の変化

授業後も自発的に調べ学習を続けるなど、探究心が育まれた。

② 教員の変化

他の教員との意見交流を通して楽しい授業づくりのための教材作成や授業構成の工夫を学び、不安から自信へと変化した。

③ 授業検討会の意義

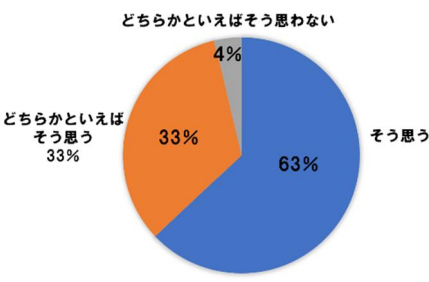
教員は「楽しく夢中になれる方略」を考えることの大切さを実感することができた。また、AARサイクルを意識することで、児童も教員も共に成長する授業にすることができた。児童の興味を軸にしたAARサイクルが、主体的な学びを生むことができ、教員も検討会を通して楽しい授業づくりを学ぶことができたのは大きな成果であった。

エ 児童へのアンケート実施

3年目の児童に対するアンケートの実施方法は、児童の実態を考慮し、質問項目を一つに絞って聞き取り型で行うことにした。質問「授業で夢中になって取り組むことがあるか」に対し、夢中になったと感じる教科や理由も併せて回答してもらった（次ページ資料9）。児童からは「教えてもらったやり方で、自分でできたときが楽しい」「次々と解けて、気付くとチャイムが鳴った」「『できるようになりたい』

と違ってがんばることが楽しい」「授業の話を聞いていると疲れる」という声があり、AARサイクルを取り入れた授業が学びへの集中につながっていることが確認された。

【資料9 児童アンケートの結果（R7）】

<p>3. じゅぎょうで、むちゅうになってとりくむことがある</p>  <p>どちらかといえばそう思わない 4%</p> <p>どちらかといえばそう思う 33%</p> <p>そう思う 63%</p>	<p>理由（聞き取った内容）</p> <p>【低学年】キーワード：「好き」「楽しい」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・歌ったり演奏したりするのが楽しい。 ・書くのが楽しい。 ・走るのが好き。 など <p>【中・高学年】キーワード：「できる、分ると楽しい」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教えてもらったやり方で、自分で解けたときが楽しい。 ・予想したことと違う結果が出るからおもしろい。 ・新しいことを知ることができるのが楽しい。 ・友達とやりとりしながら挑むのが楽しい。 ・難しいけどできるようになりたいとがんばることが楽しい。 ・計算の仕方が分かると次々と解けて楽しい。気付くとチャイムが鳴った。 ・実験や調べ学習のとき、自分でやってみてうまくいったときにうれしいと感じる。 ・授業の話を聞いていると疲れる。座学は楽しくない。
---	---

4 実践の成果と課題

本研究における各段階の取組を通して、直接経験を取り入れた活動とAARサイクルに基づく授業構成は、児童の主体性や学習意欲の向上に効果的であることが確認された。特に第3段階においては、事前協議の場で教員同士が積極的に意見を交わしながら授業づくりに取り組んだことで、授業に対する視点が深まり、教員自身の成長にもつながった点が大きな成果である。

一方で、教員の意識の変容には一定の時間を要し、教材改善のために模擬授業を2～3回実施するなど、時間的な負担が生じる場面も見られた。今後は、こうした負担を踏まえ、より効率的に授業改善を進めていくためのシステムを検討していく必要がある。

また、児童一人一人の理解や技能の差に応じた個別支援の在り方や、児童の興味・関心をより高める課題設定、振り返り活動の工夫については、更なる改善と検討が求められる。これらの課題を継続的に見直ししながら、授業の質の向上を図り、児童の深い学びへとつなげていくことが重要である。

5 おわりに

本研究を通して、「直接経験×振り返り×トライ&エラー&トライ」という学習サイクルが、児童の主体的な学びを支える有効な手だてであることが明らかとなった。今後は、各教科における実践を蓄積していくため、授業で試みた学習上のポイントを記録し次年度の参考とするなど、単元ごとの継続的な実践を整理・共有していきたい。その取組の一環として、実践を体系的にまとめた「単元デザイン集」の作成や、発達段階に応じた振り返りの見本を提示したり、振り返りのキーワードを示して思考を整理する「振り返り可視化ツール」の整備を進めていく。

さらに、「聾教育×自ら学ぶ力」という視点を次世代へと継承していくため、若手教員の育成にも力を注ぎ、児童と教員が共に学び続ける学校づくりを目指していきたい。