

総合的な学習の時間の在り方に関する研究

A Study of the near future of the period for integrated studies

生 田 淳 一

Junichi IKUTA

教育心理研究ユニット

高 良 祐 治

Yuji KORA

教育総合研究所

富 安 浩 樹

Hiroki TOMIYASU

学校教育研究ユニット

(令和4年9月30日受付, 令和4年12月20日受理)

要 約

GIGA スクール構想により学校教育の ICT 化が進み, さらに令和3年1月の中教審答申『『令和の日本型学校教育』の構築を目指して』の公表により, 個別最適な学びと協働的な学びの実現が提唱されている。これらを踏まえて各教科等の教育実践においては, 特に「探究の学び」の代表格といえる総合的な学習の時間における授業改善の具体化が求められている。そこで, これまでの総合的な学習の実践例を例示しながら, ICT 活用や個別最適な学び, 協働的な学びの視点を取り入れて改善案を提案することで, これからの総合的な学習の可能性について検証する。

1 総合的な学習の時間の現在

総合的な学習の時間の特徴として, 第1に「探究」するということがあげられる。準備された環境の中での受動的な学習活動でなく, 自ら問いをつくり, その問題解決に向けて主体的能動的に学びを進めていくというのが, 総合的な学習の時間の基本的な学習スタイルとなる。この「探究的な学習を実現するため, ①課題の設定→②情報の収集→③整理・分析→④まとめ・表現の探究のプロセスを明示し, 学習活動を発展的に繰り返していくことを重視してきた」(文部科学省, 2018)。

(課題の設定): 課題の設定において, 特に, 重視しなければならないのは, 興味関心が高いことである。興味関心が高くなければ主体性が求められる探究的な学習を実現することは困難であろう。また, 学習価値のある課題を設定することも大切である。学ぶ価値のある探究すれば自ずと深い学びへと導かれていくと考えられる。(情報の収集): 情報の収集については, 可能な限り多様な情報を集めることが重要であろう。図書館等での文献から, コンピュータ・メディアから, インタビューからと, いろいろな情報を収集し, 深い思考・探究学習の準備をすすめるのである。なお, 課題の設定がしっかりとしていれば, さらに整理・分析しやすい情報が蓄積されるであろう。

また, 協働的な学習活動を展開していれば, さらに, 量的にも多くの, 質的にも厚みのある情報の収集ができると思われる。(整理・分析): 収集した情報を整理・分析することは, 探究を深めるにあたって重要な活動である。多様な情報を比べたり, その結果を表やグラフにしたり, 時系列に並べたりし, 情報が語る内容を意味化し思考を深めていくのである。(まとめ・表現): まとめ・表現することは, 探究を深め, 新しい問いを見つけることにもつながる。つまり「児童の考えが明らかになったり, 課題がより一層鮮明になったり, 新たな課題が生まれたりしてくる。このことが学習として質的に高まっていくことであり, 表面的ではない深まりのある探究的な学習活動を実現することにつながる」(文部科学省, 2018) ののである。

総合的な学習の時間の特徴として, 第2に「横断的に学ぶ」ということがあげられ, 「教科等の枠を超えて探究する価値のある課題について, 各教科等で身に付けた資質・能力を活用・発揮しながら解決に向けて取り組んでいく」(文部科学省, 2018) のである。つまり, ひとつの教科で学んだ知識や技能では解決できない課題を, 複数の教科等で学んだ, 知識と知識, 技能と技能, 知識と技能等を関連づけながら, 探究的な学習活動を進めていくのである。具体的には, 「地域や学校の特

色に応じた課題、児童の興味・関心に基づく課題など」(文部科学省, 2018)をあつかうとき横断的学習の効果が発揮される。このような複数の知識や技能を関連づけながら学習活動を進めることで、ある教科で学んだ知識や技能が洗練されていくという効果も期待できよう。

総合的な学習の時間の特徴として、第3に「自己の生き方」を考えるということがあげられる。このことは、総合的な学習の時間では、次のように定義されている。「社会や自然の一員として、何をすべきか、どのようにすべきかなどを考えることである。また、これは低学年における生活科の学習の特質からつながってくる部分でもある。二つは、自分にとっての学ぶことの意味や価値を考えていくことである。取り組んだ学習活動を通して、自分の考えや意見を深めることであり、また、学習の有用感を味わうなどして学ぶことの意味を自覚することである。そして、これら二つを生かしながら、学んだことを現在及び将来の自己の生き方につなげて考えることが三つ目である」(文部科学省, 2018)。具体的には、社会や自然の中で遂行すべき役割を認識したり、探究する学習活動の意義を考えたり、未来志向的に学んだことに生かそうとすることである。

ここまで述べてきたことは、探究の学習を進めていくためには、適切な課題の設定が重要である。課題の設定が適切だと、課題の設定、情報の収集、整理・分析、まとめ・表現の探究学習や、横断的学びや、自己の生き方を考えることも円滑にすすむであろう。このように考えるとき、課題の設定のときには、教師が指導や支援や確認をしておくことは重要であろう。主体的学びを重視する総合的な学習の時間であるが、すべてを任せるという指導でなく、重要なポイントでは、学習の指導、支援等を行っていくことも、一方では忘れないようにしなければならないであろう。

教師の指導、支援ともに協働による学び合いも積極的に導入していくべきである。「複雑な現代社会においては、いかなる問題についても、一人だけの力で何かを成し遂げることは困難である。これが協働的に探究を進めることが求められる理由である」(文部科学省, 2018)。現代的な諸課題を探究するときには、協働的に探究するという観点はますます重要になるであろう。

ここまで述べてきたことは、本論文の紹介される実践事例にもおおいに反映されている。

2 総合的な学習の時間のこれから

学校教育はいま、令和の日本型学校教育における個別最適な学びや協働的な学び、またその一体的な実現や GIGA スクール構想における ICT 活用などを通して、様々な現代的な教育課題の解決に挑んでいる。このような要請を受けて、総合的な学習の時間は、このようなニーズに応えるべく、さらに進化させていく必要があるだろう。

2.1 探究の学び再考 ―令和の日本型学校教育―

先に指摘したように、準備された環境の中での受動的な学習活動でなく、自ら問いをつくり、その問題解決に向けて主体的能動的に学びを進めていくというのが、総合的な学習の時間の基本的な学習スタイルとなる。しかしながら、授業の中「自ら問いをつくる」という学習活動は、一般的には難しい活動の一つとして考えられている(生田, 2021)。

たとえば、生田(2021)では、授業における学習者の問いを4種類に分類している(図1)。表出されない状況を示す無質問行動を除くと、学習場面において表出される問いには3つの型(援助要請, 自己発問, 問題発見)がある。意欲が高まり有用性も高いと判断されれば、援助要請行動(Help-seeking)として質問行動が起こる。援助要請行動では、つまずきの解消に焦点があてられることが多い。さらに動機づけが高まれば、自己発問(self-questioning)が引き出される。自己発問は、知識の精緻化につながると考えられている。これら2つの問いは問題解決における有用性が高い。また、学習への動機づけが高い状況では、問題発見(problem finding)につながることもある。しかし、それが問題解決に必ず有用であるとは限らず、多くの場合は、教師の想定する授業の枠組みを超えていることもあり、授業の中では取り扱われない、あるいは扱わないことも多い。

一方、総合的な学習の時間は、学習者の問いを中心にした探究の学習の場である。各教科等の教育実践の場とは異なり、特に、今後、令和の日本型学校教育における個別最適な学びや協働的な学び、またその一体的な実現がなされることで、学習者の問いが引き出される可能性は高い。これからの総合的な学習の時間では、改めて「自ら問いをつくる」主体としての学習者に着目し、問題解決を中心にした探究に加え、問題発見を中心にした探究の中で、多くの問いが生み出されることが期待される。

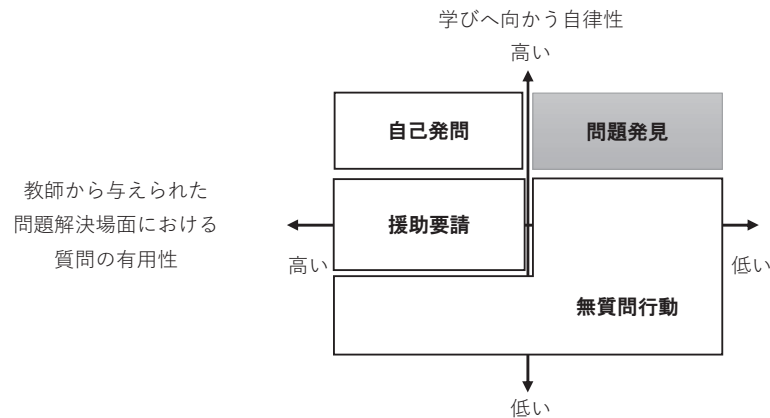


図1 学習者の問い（質問行動）の分類（生田，2021）

表1 学校の教育活動において活用されるICTの機能

教えることに関わること	学ぶことに関わること	
効率化	個別最適な学び	協働的な学び
教師が視聴覚教材を使う場面 イラスト、アニメーション、写真、動画、デジタル教科書等 NHK for School など利用可能性の高い動画コンテンツが充実してきている。	学校の授業で利用する場面 調べ学習やレポート作成などインターネット検索やプレゼンテーション系のアプリケーションが活用されている。	発表などで使う場面 カメラ・ビデオ・プロジェクター・実物投影機等 個人やグループで作成した作品の共有もスムーズに行うことができる。
学級経営の充実をはかる場面 健康観察やアンケート等	家庭学習に利用する場面 ドリル教材や課題提出等 ※ただし、端末の持ち帰りには自治体間で対応に差がある。	班活動や話し合いで使う場面 ホワイトボード機能などを活用した協同学習が可能。ただし、利用するアプリケーションにより利便性は異なる。

2.2 GIGA スクール構想 — ICT の活用の推進—

ICT は、教えること、学ぶことに関わることでいくつかの機能を持ちその役割を果たし始めている（表1）。

総合的な学習の時間は、このようなICTの機能との親和性が比較的高く、①課題の設定→②情報の収集→③整理・分析→④まとめ・表現の探究のプロセスのどの段階にでもICTの活用可能性がある。探求のプロセスの各段階において、ICTが活用されることでより教授・学習の充実をはかることができるだろう。

ICTの活用を進めるにはどうすればよいのか。たとえば、ICTの活用が進んでいる熊本市の取り組みでは、ICT活用のための授業改善ではなく、授業改善のためのICT活用という考え方で実践が進んでいる（佐藤，2020；佐藤，2021）。現在、ICTを使うことに焦点が集まりがちで、なんのためにICTが必要なのか曖昧なまま進められているケースも少なくないが、今後はICTを活用することで、学びの質が向上することや授業目標がより実現されることが求められる。

3 ICTを活用した総合的な学習の時間の展開について

ここでは、ICTを活用した総合的な学習の時間の展開について、筆者らは総合的な学習の時間の授業づくりを考えていく上で、次の2点が大切と考えている。

(1) 魅力的な学習のゴール像の設定

総合的な学習の時間は、他の教科等と比較して長期間の単元となる。そのため、児童の追究意欲が持続し高まっていくためには、その学びの最終形や完成形が児童にとって魅力的で「やるべき価値があるもの」と認識され続けなければならないと考える。

(2) 実現の可能性を探る

総合的な学習の時間は、教室の机上で完結するものではなく、充実した探究の学びとするためには、学校の外と深く関わりながら展開していくことが必然である。そこで、一見実現不可能な要素（人材、活動、予算等）をどうにかして可能なものとするのか検討することを大切にしてきた。また、その際には、学校側だけでなく関わって

ださる相手側にとってもメリットがある win-win の関係になるよう心がけてきた。

これら2つのことをより効果的に、より効率的に検討したり実現したりできるようにすることについて、GIGA スクール構想によって整備された ICT 環境は大きな可能性を秘めていると考える。

ICT 環境が整備される前と後とで、例えば次のような授業づくりの改革が可能であると考ええる。

①異空間の接続：これまでは、校外の人と関わったり、見学をしようと思えば、校外学習届を作成し、旅費を集めたりバス会社に連絡したりして実施することが必要であったが、オンライン会議システムがあれば、天候等も心配することなく、遠く離れたゲストティーチャー等に簡単にインタビューなどができる。

②大人数の参加：さらに、せっかく見学に行っても、何十人もの児童が質問をすることは時間の関係上難しかったり、その場の環境によっては十分に聞き取れなかったりすることがあったが、これも児童一人一人の端末上で、質問をすることができ、音声をはっきりと聞き取ることができる。

③継続性のある応答：このような校外での体験活動や、来校してもらってのインタビュー活動のようなものは、実現のための手続きが煩雑であり、往復の時間等も考慮する必要があるため、複数回実施することは難しかったが、メールやオンライン会議システム等を使うことで、何度も往復した応答が可能となり、より児童の追究が深まることが期待できる。

④拡大・縮小や再現性：児童が追究している対象について、写真や動画を見ることができ、自分の関心に応じて、資料を選択したり、拡大や縮小をしたり、何度も動画で確認したりすることができ、インターネットを活用した情報収集と併せて、より学習の個性化を推進することができる。

以上のような、ICT 環境活用の可能性を検討しながら総合的な学習の時間の授業づくりを行っていくことで、校外とのつながりや校内での友だち同士の追究に深まりが生まれることが期待され、個別最適な学びや協働的な学びも充実することが考えられる。そこで、執筆者の一人である高良が過去に実践した総合的な学習の時間を例示し、どのように ICT の活用を図り、学習展開を改善することができるかその可能性を示すこと

で、個別最適な学びや協働的な学びを実現することができるか検討したい。

3.1 過去の総合的な学習の時間実践事例改善に関する検討

(1) 単元名

4年生「つくろう！わたしたちの『ふくこい』」

(2) 本単元について

高知県発祥の「よさこい」。現在では、全国各地でよさこいを取り入れた祭りが行われている。福岡県でも平成12年に「ふくこいアジア祭り」が始まり、現在では100チーム以上の団体が参加する大きな祭りとなっている。私が本実践を行った平成19年頃は、この新しい祭りを新たな郷土の文化として根付かせようと組織委員会をはじめとした関係者が取り組んでいる時期であり、児童がこの祭りに参加することは、郷土理解を深めるとともに高い関心を持って追究することができると考えた。

そこで、次のような単元計画を立て、実践に取り組むこととした(表2)。

表2 4年生「つくろう！わたしたちの『ふくこい』」の単元計画

導入	1 ふくこいと出会い、学習問題を設定する。 (1) ふくこいアジア祭り応援隊の演舞を鑑賞したり一緒に踊ったりする。 ○演舞の楽しさを体感し、祭りへの参加意欲を高める。 (2) 追究計画を立てる。 <u>わたしたちのオリジナルふくこいを作り、祭りに参加しよう。</u> ○ゴール像を設定し、実現のための見通しを持つ。
展開	2 オリジナルふくこいをつくる。 (1) 3つのグループに分かれて追究する。 【衣装グループ】 大村ファッション専門学校の学生と共同で衣装をデザインする。 【振付グループ】 ふくこいアジア祭り応援隊のメンバーと共同で振付をつくる。 【音楽グループ】 福岡スクールオブミュージックの学生と共同で音楽をつくる。 ○GTとの関わりなどを通して、各教科等で習得した知を総合化したり、郷土理解を深める。 (2) 祭りへの参加に向けて演舞の練習をする。 ○祭り参加への交渉等を行い、社会性を培う。
終末	3 ふくこいアジア祭りで演舞を行う。 (1) 福岡市役所前のステージで演舞を行う。 ○この日に向けて準備や練習に取り組んできたことを発揮する。

(3) 実際の指導の様子と ICT を活用した改善について

①ふくこいと出会い、学習問題を設定する（導入の改善）

総合的な学習の時間の導入では、中心となる教材との出会いで、憧れや課題意識を持たせることが大切であると考え。そこで、「ふくこいアジア祭り」をPRするために、ふくこいアジア祭り組織委員会が結成した「ふくこいアジア祭り応援隊」を招聘し、児童の前で演舞をしていただいた。

児童は迫力ある演舞に感動し、応援隊のメンバーから祭りへの参加の誘いを受けたことで、「わたしたちも自分たちのふくこいをつくり、祭りに参加したい。」という強い願いを持つことができた。

ICT 活用の可能性：よさこいは、全国で盛んになってきたため、様々な趣向を凝らしたチームが数多く存在する。それらは、SNS 上で動画が多く公開されており、児童も自身の端末から簡単に見ることができることから、ふくこい（よさこい）への関心をより高めることができる。



写真1 ふくこいの演舞と出会う児童

オリジナルのふくこいをつくり、祭りに参加するためには、どのような準備が必要か話合うために、参加のための応募要項や過去のふくこいアジア祭りの様子を提示した。その結果、次のような追究過程が必要であることに気づくことができた。

- ・ふくこい（よさこい）とはどのようなものか、まずは知ること
- ・オリジナルの衣装、振付、音楽が必要となること
- ・自分たちだけでなく、周りの人たちも元気になるような演舞ができること

ICT 活用の可能性：上記のようなことに気づき、

実現に向けた見通しを持たせるために、全国のよさこいのVTR等の資料を準備し授業に臨んだが、現在であれば、児童一人一人がweb上で見つけた「一番お気に入りのよさこい」の動画を紹介し合うことで、共通のルールを見だし、実現への見通しを持たせることができる。

②オリジナルふくこいをつくる（展開の改善）

児童は「衣装グループ」「振付グループ」「音楽グループ」の3つに分かれて、オリジナルふくこいづくりに取り組んだ。しかし、4年生の児童に全くゼロからすべてをつくることは無理である。そこで、各分野に詳しい人たちとのコラボレーションを取り入れることとした。

〈衣装グループ〉裁縫はまだ難しいため、どのような衣装にするかデザインを中心に児童に考えさせた。その際に大村ファッション専門学校の学生のアドバイスを受けながら検討し、実際の縫製は専門学校の皆さんに協力してもらった。小学校が所有する法被を取り入れたデザインとすることで、スカートやパンツ、帯に絞ったオリジナル衣装づくりとすることができた。

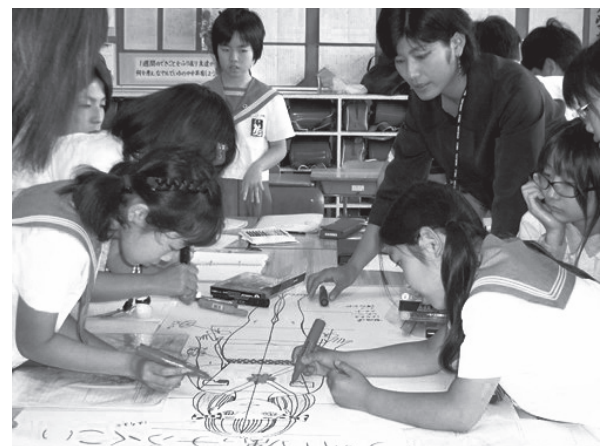


写真2 専門学校の学生と衣装のデザインを検討する

〈振付グループ〉ふくこい（よさこい）はどのような演舞の型があるのか、どんな演舞がかっこよくて見ている人たちも楽しく元気になれるのか、4年生約80人で演舞することができるのか等、様々な条件を踏まえて演舞の内容を決めていった。その際には、導入で出会ったふくこいアジア祭り応援隊の方々に、迫力を出したりかっこよくポーズを決めたりするポイント等の指導を受けた。



写真3 応援隊と一緒に演舞内容を検討する

〈音楽グループ〉郷土にまつわる楽曲や自分たちと関わりのある楽曲を組み合わせたアレンジとするため、郷土の祭りを調べたり、他学年へのアンケート調査を実施したりして、取り入れる楽曲を決めた。それらをもとに、福岡スクールオブミュージックの作曲・プロデュースコースの学生と交流しながら、「もっとテンポを上げて。」「最後の盛り上げ方はこんな風に。」等のリクエストをして、博多どんたく囃子や附属福岡小の附属音頭などをサンプリングした、自分たちだけのふくこいの音楽をつくることができた。



写真4 専門学校の学生と楽曲のアレンジを検討する

これら3つのグループに分かれて創作活動しながら、互いの進捗状況を確認し、「もっとこうしてほしい。」という要求を伝え合う場を適宜設定した。こうすることで、互いに刺激し合うとともに、それぞれの思いが統合されたオリジナルのふくこいをつくることができたと考える。

ICT 活用の可能性：総合的な学習の時間では、こ

のような外部の人との関わりが多く設定されるが、カリキュラムの都合という小学校側の事情はもちろん、外部人材にも日常の業務や学業があり、本当は「もっと深く関わらせたい。」と思ってもその実現は難しいものであった。実際、本実践でも児童と外部人材が対面して活動できたのは2～4回程度であり、その他は教師が相手方を訪問したり電話やメールでやりとりしたりすることで、オリジナルふくこいづくりを支援していた。

しかし、ここでもオンライン会議システムやメール等を使えば、もっと多くの回数の交流やデータのやりとりが児童の意思で行うことができ、「自分でやった。」という満足感も上がったのではないかと考える。これまでの学習では、教師が場の設定を相手の都合や安全や予算等に気を遣いながら行っていたが、ICTを活用することで、より児童の視点や意思での展開が可能となる。

また、総合的な学習の時間では、児童の関心によって小グループに分かれての活動が多くなるが、他グループの活動内容や進捗状況は、最後に集まってみないとわからないため、教師が全体で確認できる場を設定する必要があった。このことについても、Google classroomのような共通のプラットフォームを活用することで、いつでも互いの状況を確認できるため、児童が主体的に学びを進めることができるようになる。このことは、教師が児童の一人一人、各グループの活動の様子を把握することができることでもあるため、より指導と評価の一体化を推し進めることができるともいえる。

③ふくこいアジア祭りで演舞を行う(終末の改善)

できあがった衣装、振付、音楽をもとに、演舞の練習を行うとともに、祭りへの出演交渉や校外での活動許可申請等を自分たちで行い、最後は福岡市役所前のステージでスポットライトを浴びながら演舞することができた。

ICT 活用の可能性：演舞の後は、ふくこいアジア祭り組織委員会の方からの評価をいただき、児童は感想を書いたり話し合ったりすることで学習は終えたが、一度きりの本番ではもったいないと感じる。当日は、多くの保護者が観覧に駆けつけてくださったが、すべての保護者が参加できたわけではなかったため、動画配信を活用すれば子ども自身を含め後から何度でも見ることができる。また単身赴任の家族や遠くの祖父母等にも視聴してもらったり、その感想を書き込んでももらったりすることで、児童の満足感や達成感も向上させるこ

とができる。



写真 5, 6 ふくこいアジア祭りでの演舞の様子

4 今後の総合的な学習の時間の可能性と留意点

GIGA スクール構想の推進は、これまでは実現不可能と考えられてきた様々な活動を実現可能に変える可能性を秘めている。海外の人々との交流は翻訳アプリの普及も手伝って気軽にできるようになったし、VR の進化で現地の様子をまるで今そこにいるかのように感じることができるようになった。また、児童が自身の関心に従って学習を進めていくためのツールとしても ICT は大変有効だといえる。

今後 ICT 活用が当たり前となって行く中、総合的な学習の時間をより充実させていくために

は、指導者は次の 2 点を特に意識しておく必要があると考える。

一点目は、児童一人一人の追究の様子を把握しておくことである。一人一台端末は、画面越しに多くの情報を児童に与え、限らない世界へとのつながりを与えている。その反面、外から見ているだけではその児童が今、何に関心を持ちそれをどのような方法でどれくらい追究しているのか把握しづらくなる可能性もある。これまで述べてきたような、校外学習や外部人材招聘等の手続きの煩雑さから解放されることで生み出される時間と労力を深い児童理解に充てることが期待される。

二点目は、本物の体験を大切にすることである。これまで述べてきたように、外部人材とのつながりは、ICT 活用により充実させることができるようになった。だからこそ、実際に会い、その場から醸し出される空気感を体感することはさらに重要視されることになると考える。画面の映像や文字からは気づかない、感じられないことは多くあり、実物を見て触れて感じることでしか生み出されない児童の追究意欲というものがあると考えている。

引用文献

- 生田淳一 (2021). 環境が授業における学習者の質問を引き出す 小山義徳・道田泰司 (編) 「問う力」を育てる理論と実践－問い・質問・発問の活用の仕方を探る (pp.41-58) ひつじ書房
- 文部科学省 (2018). 小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説 総合的な学習の時間編 東洋館出版社
- 佐藤明彦 (2020). 教育委員会が本気出したらスゴかった。コロナ禍に 2 週間オンライン授業を実現した熊本市の奇跡 時事通信出版局
- 佐藤明彦 (2021). GIGA スクール・マネジメント「ふつうの先生」が ICT を「当たり前」に使う最先端自治体のやり方ぜんぶ見た。時事通信出版局

