

【実践報告⑦】

試行錯誤で育むやる気と自ら学ぶ力

～ ○○したい！岡聾っ子 ～

愛知県立岡崎聾学校

1 はじめに

岡崎聾学校は、西三河全域の聴覚に障害のある幼児、児童、生徒 114 名が通っている。県内には聾学校が 5 校あるが、家族全員が聴覚障害者で、手話を中心に生活している家庭が全校の半数近くいるというのが本校の特徴の一つである。

本校の幼児、児童、生徒は、興味や関心のある活動には積極的に取り組むという強みがある一方で、課題に直面すると、獲得語彙数の少なさや内容理解の難しさから学習意欲を失ったり、諦めてしまったりする傾向にあることが弱みとして挙げられる。また、近年ではベテラン教員の退職や人事異動により、聾教育の専門性の継承が懸念されている状況に加え、児童の実態が多様化しており従来の指導方法では十分な学習成果を上げることが難しくなっている。こうした状況を踏まえ、教職員全員が効果的な指導を実現するための共通認識をもつことが求められており、現状に即した指針や方策の再構築が必要であると考えられる。そこで、本校の小学部を対象に、児童が期待感をもって主体的に学習活動に取り組めることを目指し、学ぶ意欲を引き出す授業の構成について検討を進めることにした。

【資料 1 自校の内外環境のまとめ（一部抜粋）】

2 実践

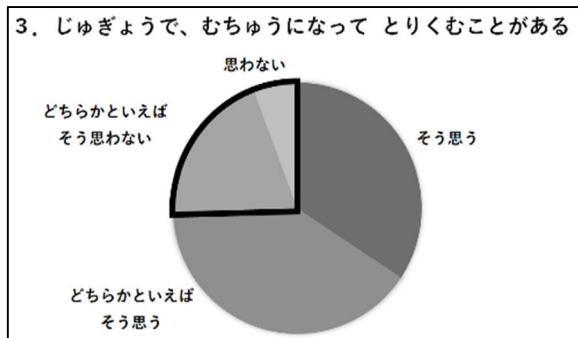
(1) 研究構想図の作成と共有

ア 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洗い出し、資料1のように整理した。さまざまな要因が挙げられる中で、外部環境に関しては「立地・環境」「保護者」、内部環境に関しては「児童」「教師」の項目が多く挙げられた。ほとんどの教員が似たような回答をしており、本校の特性に基づいた課題について教員間の共通認識が高いことが分かった。また、R5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、資料2の通り「夢中になったことがない」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。

	外部環境	内部環境	
	(プラス的要因)	+	(強み)
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。
	・保護者と教師の距離が近い。 ・手話に不慣れた教師への批判が多く、保護者と教師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)

【資料 2 児童アンケートの結果】



小学部は、これまでに学習や思考の基になる言語力を伸ばすことを目指し、各教科の指導や学校生活の中で積極的にコミュニケーションを広げたり、言語活動を充実させたりしてきた。授業のめあてをはっきりと示し、まとめ・振り返りでは「何を理解したか」をしっかりと押さえることを大切にしている。一方で、言葉の指導を兼ねて教員主導の活動になりがちであったり、振り返りから次の学びにつながるものが少なかったりすることが課題であった。前ページの資料1にあるように、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あまり得意ではないために直接経験を取り入れたり、学習の意味を自分に引き寄せて考えられるような工夫や働きかけをしたりすることも必要である。

以上のことから、児童が学習の主体となって学び進めるためには、まずは「学びたい」と強く思うことが大切だと考え、「〇〇したい！」をキーワードに研究を進めていくことにした。また、小学部にとって学びの楽しさ・よさを実感したり、学習意欲を持続したりするためには、直接経験ができ、日本語力に左右されない活動の中で課題解決に取り組む力をしっかりと身に付けることが大切だと考えた。

イ 研究構想図の策定

児童が習得した課題解決方法を生かして主体的に学びを進めるためには、課題解決の活動を通じて解決方法を確実に身に付ける必要がある。繰り返し行うことで定着が促進されることを踏まえ、一つの単元の授業の中でパターン化された学習方法を2回以上繰り返すようにしたり、手話で活発にやりとりできる児童の強みを生かして、やりとりを楽しみながら試行錯誤できる学習環境を整えたりすることで、次第に自ら進んで取り組もうとする姿勢が育まれるのではないかと仮説を立てた。

そこで、本研究では「試行錯誤で育むやる気と自ら学ぶ力」を研究主題とし、児童が「ひと・もの・こと」への興味・関心をもち、主体的かつ意欲的に物事に取り組む姿を目指すこととした。研究構想図（資料3）を策定し、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。

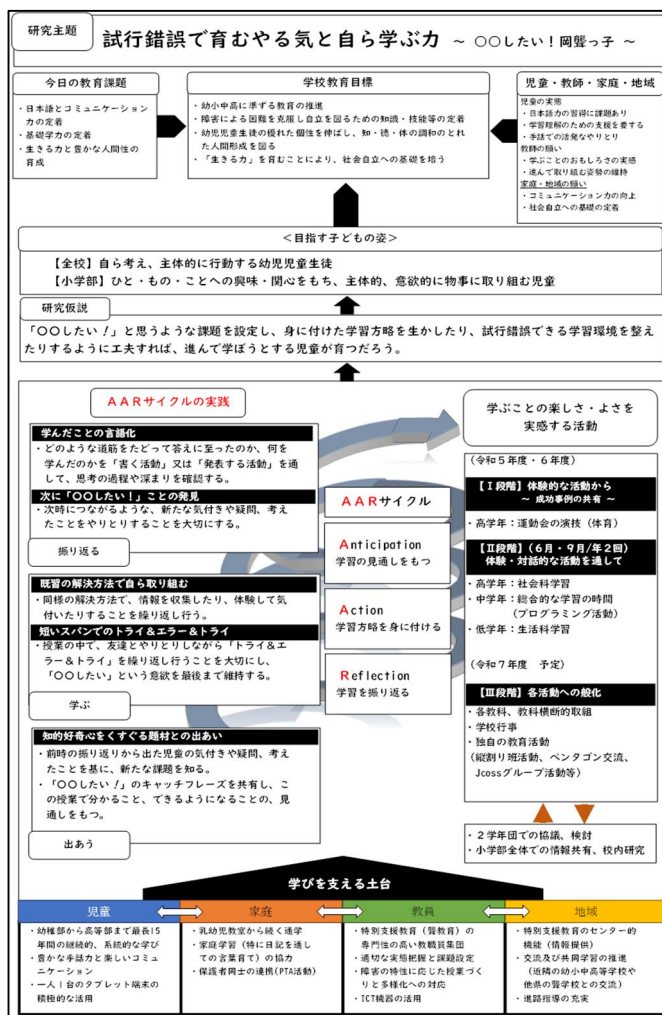
① 児童が「〇〇したい！」と思える魅力的な活動を設定する。

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た課題に対してすぐに取りかかるよう、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付きを捉え、

【資料3 研究構想図】



新たな課題を生むような言葉がけを工夫する。

ウ 授業実践の計画

近年の実態の多様化に合わせた指導観や指導方法を学ぶことも喫緊の課題であり、ベテラン教員を中心に多くの教員と協議しながら一つの活動に取り組むことを大切にしたいと考えた。このことから、大きな集団での活動を対象にした取組を第1段階（R5・6年度）とし、それを参考にして低・中・高学年の小規模集団（2学年団）で協議しながら取り組むことを第2段階（R6年度）とした。ここまでの成果と課題を整理し、各教科の指導への般化を目指し、個々の教員が実践していくことを第3段階（R7年度）とする。

(2) 授業実践

ア 第1段階の取組（大きな集団での活動／第3～6学年合同の競技）

(7) 方法

本校の運動会では、R5年度まで小学部3年生から6年生までの合同で、組体操を含む表現運動を発表してきた。しかし、児童の実態の多様化や主体性の向上を目的に、R6年度から新しい競技を開始し、本研究と結び付けることとした。

勝敗があると盛り上がる児童が多いことに着目し、「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「城崩し」を考案した。競技の立案に際し、教員が実際に試行し、分かりやすく作戦を立てやすい内容となるよう検討した。他校種での経験をもつ教員のアイデアも採用し、競技の軸となるルールと概要を決めた。この活動では、運動会当日までの活動を通じて児童の主体性を育むこと、また1時間の練習内での「対戦→振り返り→作戦立案→役割確認→再対戦」というサイクルを繰り返し行うことで、課題解決の力を養うことをねらいとした。

練習では、指導者の役割を「全体指導」「作戦話し合いの促進」「個別支援」に分担した。活動の初期は、教員が作戦の反省点や改善点を整理・提案し、児童が明確な目標をもって取り組めるよう支援した。活動を重ねるごとに教員の支援を減らし、児童が自発的に考えられるよう配慮した。また、指導者同士で相談を重ね、細かな目標設定を行ったり、学年に応じて振り返りカードを活用して児童の感想を把握したりした。これを教員間で共有し、指導に生かした。

(4) 結果

児童に競技を紹介した際、「おもしろそう！」「勝ちたい！」といった良好な反応が見られ、参加意欲を引き出すことができた。児童の「勝ちたい！」という気持ちが動機付けとなり、次ページの資料4のように、対戦と反省を繰り返すうちに、自分たちで反省し作戦を立案する姿が見られるようになった。最終的には、6年生のリーダーが率先して反省会や作戦の改善を進めるようになり、主体的に活動に取り組む様子が顕著になった。その際には、撮影した競技の動画を活用し、自分たちの動きが作戦どおりにできているか、改善点がどこにあるかを考え、話し合うことができた。また、自発的に休み時間を使い、チームのメンバーを集めて新たな作戦を共有しようとする姿も見られた。運動会後の児童の振り返りでは、「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挙がった。また、授業を担当した教員からも「児童が主体的に取り組む姿が多く見られた」という反省アンケートの結果が得られた。児童が主体的に取り組むことができた最大の要因は、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うサイクルを繰り返し行ったことにあると考えられる。この活動を教員にとっても成功体験として、小学部の教員間で共有し、第2段階の取組に進んだ。

【資料4 運動会当日までの活動の様子と振り返りの記録（一部抜粋）】

初期	第2期	第3期
【試合後】反省・作戦タイム／教師と一緒に考える  【試合】 	【試合後】反省・作戦タイム／自分たちで考える  【振り返りの記録】 今回は、城くずしの時に、城を置く所を守ってくれたから、さいごは勝ててうれしかった。次回は、相手にゆだんしないで、まわりを見る。しっぽを取られないようにする。 (記録より転記)	6年生が進んで動画で反省点をチェックし、チーム内で共有  【動画で気付いたこと】 ・守る人が足りない。 （本当は6人なのに1人足りない） ・攻める人は城をとりに行くとき分かれてほしい。 (記録より転記)  【チームに伝えたこと】 ・守る人と攻める人を決める。 ・守る人は城を背中にして守る。 ・しっぽ2本→AとBさん ・赤の強い人を先に倒す。

イ 第2段階の取組（低・中・高学年における授業実践）

(7) 方法

低・中・高学年の2学年団の中でそれぞれの対象学級を資料5のとおり決め、課題解決に取り組む力の定着を目指した。毎回、授業の流れを同じ形にし、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5 授業実践一覧表】

	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	紙飛行機を遠くに飛ばすことを目指して、さまざまな選択肢から試したり比較したりする。	アプリケーションソフトを使用してゲームを作ることを目指して、計画書や制作日誌で見通しをもちながらゲームを作る。	産地の特徴に気付くことを目指して、チラシを使った産地マップを作り、産地の分布の偏りを把握する。
学習計画	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 キャラクターの設計図とゲーム作りの計画書を書く Step2 設計図や計画書を基にプログラミングしてゲームを作る	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
学習の進め方（サイクル）	①自分がよいと思ったものを選択して制作する。 ②作ったものを飛ばしてみたり友達の商品と比較したりする。 ③他のものを選択して制作する。 ④飛ばしてみて気付いたことや次時にしてみ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を作り、計画書通りにプログラミングする。 ②友達とプログラミングの操作方法を教え合う。 ③うまくできたことやそうでなかったこと、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、産地マップを完成させる。 ②主な産地を見つける。 ③生産物と産地のつながりについてインターネットで調べる。 ④調べたことをまとめる。 ⑤気付いたことや新たな疑問について、友達と共有する。

(イ) 結果

第2学年の取組について、児童5名の実態に大きな差はあるが、直接経験を取り入れた活動にしたことで活動内容やねらいがどの児童にも理解でき、児童は「作りたい」「飛ばしたい」「まねしてみたい」「教えたい」という気持ちで意欲的に取り組むことができた。また、言葉でのやりとりが少なめである学級だが、活動の進め方を提示したことにより、紙飛行機を遠くに飛ばすことができた友達に作り方を尋ねてみたり、室内では壁にぶつかってしまうために「外で紙飛行機を飛ばしたい」と意見を言ったりする様子が見られた。

3 実践の成果と課題

「〇〇したい!」という気持ちを引き出す活動設定やトライ&エラー&トライを重ねる学習サイクル

が、児童の主体性や意欲を高めることに有効であることが分かった。また、児童が自ら課題に向き合い、仲間と協力しながら改善に取り組む姿が見られるようになり、学びの楽しさや成功体験を実感する場を提供できた点は、大きな成果と言える。

一方で、小学部の弱点として挙げられている「間接経験を通した学習」に課題を抱える児童への対応については、更なる検討が必要であり、教員間での意見交換を基に新たな方策を考える必要がある。

4 おわりに

今後は、実践を通じて得られた知見を整理し、これらの手法が有効に機能する学習場面を明らかにするとともに、児童一人一人の特性に応じた指導方法を模索していきたい。また、間接経験を含む多様な学びの機会を広げることで、児童の学びへの意欲を更に引き出す取組を継続し、本校の教育活動の更なる充実を図っていく。本研究を通して得た成果や課題を教員間で共有し、学習方法や指導の改善に生かすとともに、児童一人一人の成長を支えるための教育活動をより発展させていきたい。