

第17回 ちゅうでん教育振興助成（平成29年度）

報告書資料 一般 - 20

| | |
|---|---|
| 学校名・団体名 | 東京都立白鷗高等学校附属中学校 |
| HPアドレス | http://hakuo.ed.jp/web/ |
| コース | 学校支援 |
| 活動・研究 テーマ | ICT とルーブリックを活用した主体的・対話的で深い学びの実践 |
| <p>〈活動・研究の意義、目的〉</p> <p>アクティブ・ラーニングを促すための手法の一つであるジグソー法に Can-Do statements を用いることで、目的を持たせた協働学習が期待できる。ルーブリックの事前提示で評価の可視化を図り、学習意欲を向上させ、波及効果を期待する。授業後の振り返りにも活用し、自己評価を経験させることで、責任を持って取り組むようになり、自ら課題点や改善策を考えるようになることを期待する。</p> <p>また、ICT を併用することで課題解決型学習を促進させる。教科書に書いていること以外の内容も、数人の友達と協力してパソコンを活用することで情報収集が容易になり、オリジナリティ溢れる発表が期待できる。</p> <p>この実用性の高いスピーキング活動を通して、主体的・対話的で深い学びを生徒全員が経験し、学習指導要領にも明記されている、話すことに関する「やりとり」と「発表」の2領域を効果的に育成することが可能になる。</p> | |

<活動・研究報告>

1. はじめ

平成 25 年度の「教科基礎調査研究」によると、中学校教師への質問「授業において、具体的な評価計画を示しているか」では 79.8%が肯定的な回答をしている一方で、中学校 2 年生の生徒への質問「自分の英語の力がどのような方法で評価されているか知っているか」では、肯定的な回答は 42.1%であった。この結果から、授業における目標を生徒が十分に理解できるように明示し、評価方法を明確にすることが課題であることがわかる。時間的制約等により特に評価基準を明確にした双方向型のスピーキング活動は敬遠されがちであり、プレゼンテーションのみ評価している場面が多く、理論を踏まえた指導と評価が必要である。

2. 活動報告

(1)対象者 中学校 2 年生 (2)教科 外国語(英語) (3)活動の特色 この活動の特色は主に以下の 3 点である。

- 1: ICT を用いて主体的・対話的で深い学びの実現→タブレットを配布して課題解決学習を促す。
- 2: ルーブリックを用いて指導と評価の一体化→事前提示で評価の可視化を図り、学習意欲を向上させる。
- 3: 実用性の高いスピーキング活動の実践→グループ内での英語のやりとりを通して、活動を活性化させる。

活動 1: ジグソー情報収集

アクティブ・ラーニングを促すための手法の一つであるジグソー法に Can-Do statements を用いて、協働学習を行った。イグノーベル賞に関するテーマを扱った高校 1 年生の教科書の本文を、中学生でも理解しやすいように語彙や文法や構文レベルを調整した。大きなトピックを 4 つの相互関連する小さなトピックに分け、それをポスターサイズに拡大コピーし、前後の黒板の 4 角に貼り付けた。英文を易しめに書き換え、写真も載せてさらに生徒が理解しやすいように工夫した。生徒は 4 人グループを作り、一人一人に各パートを割り振り、そのパートごとの 4 角の場所に移動した。キーワードやマッピング等をヒントに発表できるように、ジグソー用メモ用紙を配布した。

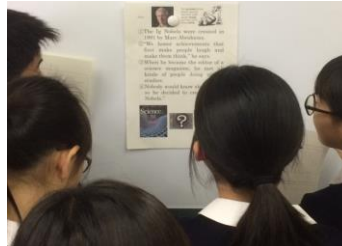
ジグソー発表

元の 4 人グループに戻り、それぞれが集めてきた英文の情報を伝達させた。話す理由を明確にするために、発表者以外は他の 3 人の情報は知らないというインフォメーションギャップの状態を作った。

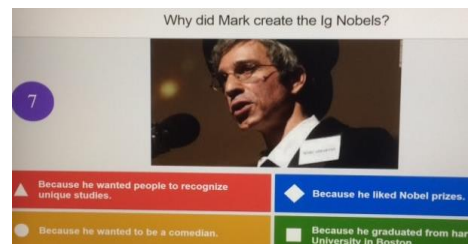
活動の様子

ポスターの前に集まった生徒たちは、その場で新しいグループを作り (5, 6 人からなるエキスパートグループ)、担当箇所の英文を理解しようと協力的に相談していた。ある生徒は手に辞書を持って調べたり、友達や教師に質問したりして内容を把握しようとしていた。Can-Do statements を活動前に確認していたので、生徒はパラフレーズの表現方法を教え合ったり、自分の言葉で説明する表現方法を考えたりしていた。ジグソー用メモ用紙に必死にメモしている姿が印象的で、発表の場面では、ジェスチャーを多用し、ジグソー用メモ用紙に描いた絵を見せながら何とか自分の言葉で伝えようとしていた。メモ用紙ばかり見るのではなく、アイコンタクトし、質問を織り交ぜながら、やりとりを楽しんでいた。他の 3 人も聞くだけでなく、発表者の内容をメモし、対話的な学びが確認できた。

| (Class NO Name) | |
|---------------------|--|
| Topic | |
| Keywords or Mapping | |
| Opinion | |



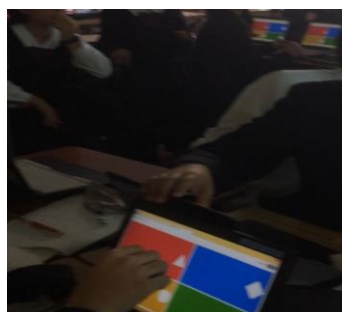
ジグソー



Kahoot クイズ

| Topic | | | |
|----------|--|--|--|
| Keywords | | | |
| Opinion | | | |

ジグソー用メモ用紙



Kahoot 解答の様子



Kahoot 結果発表

活動 2: ICT を活用した内容理解クイズ

kahoot (4 択早押しクイズ) を使って内容理解を確認した。これは、インターネットが繋がっている環境において、教師の PC と生徒に配布したタブレットを繋いでリアルタイムでクイズに解答する形式である。自分が持っているタブレットに表示された 4 つの選択肢の中から正解だと思った選択肢をタップするだけで、生徒は自分の答えが正解したかどうかをその場ですぐに確認できた。

活動の様子

身を乗り出しながらスライドに表示された質問文をチェックし、非常に盛り上がっていた。全員参加型のクイズであり、容易に参加できるため、情意フィルターも下がった状態で取り組んでいた。回答時間を問題の難易度ごとに変更し、短いものは 10 秒で、長いものでも 20 秒に設定していたので、集中して取り組んでいた。

活動 3: ICT を活用した課題解決型学習

学習のテーマであるイグノーベル賞について、タブレットを使って教科書に書いている内容以外の過去の日本人受賞者とその内容を調べさせた。調べた内容を 4 人グループ内で発表させ、次に、一番おもしろい内容の一つを選んでクラス全体で発表させた。

活動の様子

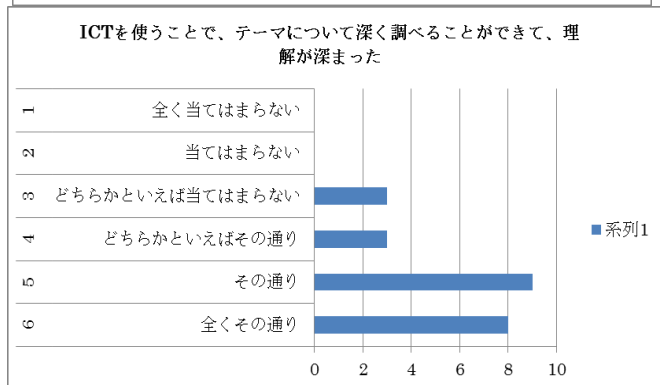
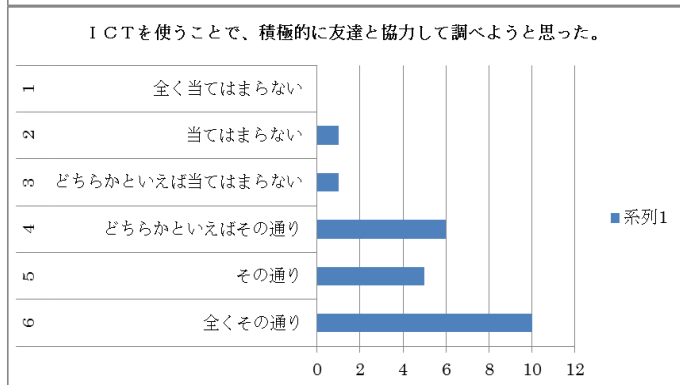
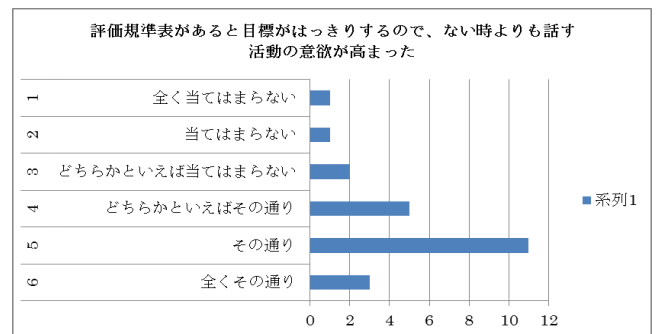
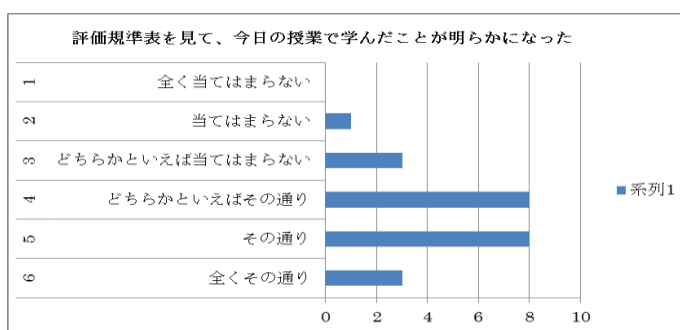
タブレットを活用することで、関連性のある幅広い内容を調べることができていたので、課題解決型学習が可能になった。生徒は自分が興味関心のある内容を選択し(主体的)、グループで相談し合い(対話的)、過去の日本人受賞者の功績を知り、発展させてその内容について調べていた(深い学び)。

ICT を活用することで、教科書に書いている以外の内容も情報収集でき、生徒一人一人のオリジナリティ溢れる独創的な発表につながった。生徒一人一人が全員ミニティーチャーになり、全員が主人公になれる授業である。

| ジグソー用 | Great 4 | Good 3 | Limited 2 | Need to try1 |
|----------------------------------|--|---|--|--|
| 情報収集 協力姿勢 (準備段階) 主体的な学び | 全員で協力して積極的に意見交換ができた。内容を順序立てて整理し、キーワードや絵、写真など、効果的な発表資料を準備できた。 | 自ら進んで何人かの友達と一緒に内容を理解し、発表資料を準備できた。 | 特定の友達とは協力し内容は理解できたが、発表資料は不十分だった。 | 一人で取り組むことが多く、あまり内容も理解できず、発表資料もあまり準備できなかった。 |
| 発表練習 (準備段階) 主体的な学び | 繰り返しグループでリハーサルもでき、自信を持って自分の言葉で要約することができた。 | 練習し、一部の表現を別の表現にかえるなど自分の言葉でなんとか要約することができた。 | 発表資料を参考になんとか要約できたが、リハーサルはあまりできなかった。 | 積極的にリハーサルや練習はほとんどしなかった。 |
| 情報伝達 (発表本番) 対話的な学び | 発表資料を効果的に用いて本文の表現を自分の言葉で要約し、質問などを通して相手の理解度を確認しながら発表できた。 | 発表資料を用いて本文の表現を自分の言葉で要約し、対話的に発表できた。 | 発表資料を用いて本文を参考になんとか要約することができたが、内容が伝わっているか自信がない。 | 発表資料も不十分で、要約することができなかった。 |
| 意見交換 感想 (発表本番) 深い学び | リスナー全員を発表に巻き込み、質疑応答できた。発表した内容に追加して英語で意見交換ができ、理解を深めることができた。 | 少しは英語で内容に関する質疑応答ができた。少しは内容に関する意見交換もできた。 | 多少の日本語は混じっていたが、なんとか英語で感想や質問などの意見交換ができた。 | あまり積極的に英語で感想や意見を得ることができなかった。 |

| 調べ学習用 | Great 5 | Good 3 | Limited 1 |
|----------------------------------|--|--|----------------------------------|
| 情報収集 協力姿勢 (準備段階) 主体的な学び | ペアで協力して調べることができた。調べた内容を順序立てて整理し、キーワードや写真など、効果的な発表資料を準備できた。 | ペアで協力して調べることができたが、発表資料は不十分だった。 | 一人で取り組むことが多く、情報収集も発表資料も準備できなかった。 |
| 情報伝達 (発表本番) 対話的な学び | 資料を効果的に用いて、質問などを通して相手の理解度を確認しながら自分の言葉で発表できた。 | 資料を用いて、なんとか自分の言葉で発表できたが、内容が伝わっているか自信がない。 | 資料も不十分で、一方通行的な発表になってしまった。 |
| 意見交換 感想 (発表本番) 深い学び | リスナー全員を発表に巻き込み、質疑応答できた。発表した内容に追加して英語で意見交換ができ、理解を深めることができた。 | 多少の日本語は混じっていたが、なんとか英語で感想や質問などの意見交換ができた。 | あまり積極的に英語で感想や意見を得ることができなかった。 |

アンケート結果



3. おわりに

報告者によるルーブリックに関するこれまでの先行研究は以下の2点である。①生徒同士の相互評価と教員による他己評価がある程度一致している。 $U = 79.00, P = .161, ns, r = .26$ ②ルーブリックを事前に提示したグループは事後に提示したグループより自己評価が有意に高かった。全体 $t(129) = 6.75, p = 0, r = .51$ 上位群 $t(64.578) = 4.127, p = 0, r = .46$ 下位群 $t(70) = 6.098, p = 0, r = .59$

これらの先行研究を踏まえ、指導と評価の一体化に取り組むことが急務であると考え、ICTとルーブリックを活用し、指導と評価を一体化したアクティブモデルを構築することを目的として実践した。

成果は主に4点である。①ルーブリックの事前提示による目標の共有、学習意欲の向上、振り返りの場面でも再活用したことで、達成感を感ぜさせることができた。②ジグソーとCan-doを連携させたことで、主体的に取り組むことができ、生徒同士の学び合いも実現できていた。③スピーキングの指導と評価の具体例を提示できたことにより、他の先生方にも共有でき、普通の授業でも活用できることがわかった。④ICTの活用で、課題解決型学習が容易になった。個別に興味関心のあることを調べ、発表することで、テーマについて深く学習することができた。今後は一般化を目指し、どの学校のレベルの生徒を対象としても実践できることを示し、学会発表やワークショップ等を通じて伝えていきたい。