

研究課題

中等教育における教育用SNSの活用が可能にする新たな学習方法および家庭との連携方法の実践と検証

副題

～SNSでのデータ共有、意見交流を軸とした新たな教育メソッドの開発～

キーワード

思考力・判断力・表現力 家庭との連携 ファシリテーションスキル

学校名

国立大学法人奈良女子大学附属中等教育学校

所在地

〒630-8305
奈良県奈良市東紀寺町1-60-1

ホームページ
アドレス

<http://www.nara-wu.ac.jp/fuchuko/>

1. 研究の背景 ～なぜ、中等教育で教育用 SNS の活用が必要なのか？～

SNS は、中等教育での知識理解パラダイムから知的創造パラダイムへのシフトを可能にする

「今後 10～20 年程度で、アメリカの総雇用の約 47%の仕事が自動化されるリスクが高い」 マイケル・A・オズボーン氏（オックスフォード大学准教授）

「2011 年度にアメリカの小学校に入学した子供たちの 65%は、大学卒業時に今は存在していない職業に就くだろう」 キャシー・デビッドソン氏（ニューヨーク市立大学教授）

知識理解パラダイムから知的創造パラダイムへのシフトの必要性の警鐘

21世紀型スキル
21世紀型学力

これらのうち、本研究で育成を期するスキル

社会スキル

複数の立場からの異なる価値判断や大量の意見を読み取り、自他の意見を整理しつつ、自らの、あるいはグループの意見を構築する態度と能力。

ポイント

「社会スキル」は、従来の紙ベースの授業方法では育成が難しかったが、SNSの利用によって、育成の可能性が格段に高まった

学習活動でのSNS利用の利点

「これまで不可能・困難だったこと」が可能に

- 1、クラス全員分の投稿（意見や分析）の即時一覧
- 2、生徒と教師による、クラス全員への各種データのすみやかな提示
- 3、他者の意見の引用と明示からの自論の展開

中等教育にかかわる ICT 整備や利用の概況と実践研究の課題

インターネットの整備、電子黒板やタブレット PC の導入、デジタル教材や教育用アプリの活用など、教育への ICT 活用が全国で進みつつある。その流れの中で ICT 活用の課題が現れている（武内ほか,2013「教師と児童・生徒のデジタル教科書に関する調査」『研究報告』79）。

一方、ICT 導入・活用実践の公開と、その教育的意義の検証も着手されつつある（小山ほか,2013「小学校英語用タブレット型端末教材が児童の英語の印象と英語学習に与える効果」『教育メディア研究』19.2.25-34）。

しかし、紙の教科書や黒板、ノートを用いた従来の学習方法と ICT を活用した学習方法とを比較して、ICT 活用の客観的なエビデンスを明示したり、双方を融合した方法を明確に示す研究はほとんどない。

2. 研究の目的 ～本研究が明らかにすること～

国語科の学習目標の大きな柱である読解力や表現力などの言語活用能力向上に ICT、特に SNS を活用した学習活動がどう資するのか明らかにする。また、社会科の学習目標「社会的事象を多面的・多角的に考察し、公正に判断するとともに、持続可能な社会の実現を目指すなど公共的な事柄に主体的に参画する資質や能力の育成」に、SNS 活用がどう資するのか明らかにする。さらに学校と家庭との連絡に SNS を利用して、ICT 活用による学校と家庭とのシームレス化の利点と欠点も明らかにする。

具体的には、下記の研究実践の成果を踏まえて、中等教育での SNS 活用が、大量の情報の全体把握や多角的な見方の習慣づけ、意見交流の活発化にともなう表現能力や表現しようとする態度の高まり、意見交流を整理するファシリテーションスキルの向上、社会へと参加する態度の涵養や意欲の喚起などに、どう資するか実践検証する。また家庭との連絡・連携への可能性とデメリットも明らかにする。

【研究実践の成果】2013～14 年度、国語科での紙での資料共有と対面での発表・意見交換を用いた、いわゆる従来型の学習方法と、タブレット型端末での資料共有と教育向け SNS「ednity」での発表・意見交換を行う学習方法との比較検討を行ってきた。その結果、SNS を活用した場合、従来型の学習方法に比べて、学習活動への興味・関心と学習継続意欲が高くなることを実証した。また、情報検索能力が高まり、レポートの語彙や字数が従来型よりも多くなることも実証した。（2013 年日本教育メディア学会、2014 年日本 NIE 学会にて研究発表）

3. 研究の方法と内容・経過～2つの授業と家庭との連携～

授業1：中学2年生対象の「情報と表現」（学校設定科目） SNS や校内サーバー、タブレットPC、教育支援アプリ・ソフトなどを活用。基礎的な利用スキルやweb利用の留意点などを実体験を通じて理解することが目的。本研究に関連する学習活動として、ednity への課題の回答の投稿、意見文の投稿、意見文を共有した上での意見交流を行う。また、ednityに授業者が投稿した「課題動画」を視聴した上での課題への回答の投稿も行い、「反転授業（Flipped classroom）」の基礎的なスキルや学習方法を理解する。

授業2：中学3年生対象の「国語総合」 全生徒に、たとえば1つの小説教材と課題をあたえ、放課後または家庭で「ednity」に課題への回答を投稿させる。投稿する分量は1000字から2000字程度とし、後の学習活動で読み込む「量」を確保する。投稿を閲覧しながら学校で議論を行う。なお、投稿は自宅のPCやスマートフォンから行わせる「反転授業」的な活動とする。他の生徒の投稿を授業中に一覧して、生徒たちはお互いの投稿内容について受容的に良さを認める投稿をednityにする。その後、全員の投稿と「良さを認める投稿」とを参照しながら、課題への最適解をednityで議論して構築し、投稿する。

課題は当初は授業中に口頭およびプリント印刷にて示すが、ednity上への課題記述やednity上への課題動画投稿も行い、より先進的なICT活用を実践するとともに、同様の学習活動を紙と黒板、プリントと直接対面といった従来の方法でも実施し、比較検証する。なお、少なくとも3つの異なる授業実践をICT活用と従来型方法の双方で実践・検証しエビデンスを明確に出す。中学3年「現代史」でも同様の取り組みを実施する。

家庭との連携：中学3年生の「学年だより」ほか「学年だより」等の学校からのお知らせや授業・行事の様子を投稿する「クラス」をednity上に作成し、保護者との共有をはかる。同様の情報は、従来と同様に紙の「学年だより」等を用いても実施する。夏休み後に、学年PTAやアンケート調査でednityと従来の紙の方法とのメリットとデメリットを調査し、方法を改善して夏休み以降の連携を実施する。

株式会社Ednityの佐藤氏にはednityの運用改善等、研究目的の実証とSNS活用の進展に協力いただく。

本研究で活用した教育用SNS「ednity」の概要



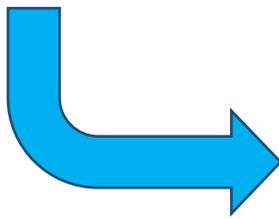
ある話題や課題・意見についての意見交流（チャット）ができる

PDFやWord、PowerPoint、画像などの動画が共有できる

研究実践のようす 1



パソコン教室でデスクトップ
パソコンを用いたednityの活用

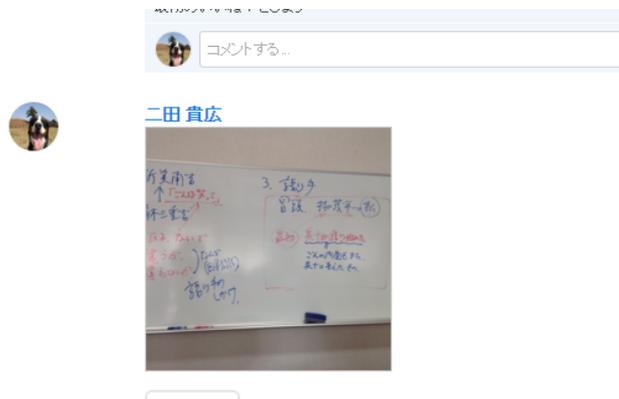


約 20 分後

40名の生徒の投稿

複数の立場からの異なる価値判断や大量の意見を一覧すること

従来の方法では、授業時間内に行うことは不可能



板書を ednity で共有して課題に取り組むこともおこなった。



ipad を用いて、投稿された内容をもとに話し合う生徒たち

デスクトップパソコンと ipad を併用する様子や、ipad を見せ合いながら自然に教え合う姿も見られた



他の生徒の投稿を授業中に一覧して、生徒たちはお互いの投稿内容について受容的に良さを認める投稿を ednity にする。その後、全員の投稿と「良さを認める投稿」とを参照しながら、課題への最適解を ednity で議論して構築し、投稿した。

ednity

二田 食広 先生

グループ

- 走れ! ロス2A
- 走れ! ロス2B
- レキシントンの幽
- 悪魔のソラ2C
- 悪魔のロス2C
- レキシントンの幽
- 悪魔おにた2B
- こんとおにた2C
- こんとおにた2A
- 遠隔新聞
- 内田樹と2C
- 内田樹と2A
- 内田樹と2B
- 2B大漁と様もっ
- 大漁と様もっ
- 大漁と様もった
- 最難理題解決〜
- 最難の課題解決
- 中島君、独裁
- 高橋先生「こん
- 團志社10
- 特別部分科会高
- 模範読解2A
- 小説読解2B
- 小説読解2C
- Testudies

保坂 空

こんぎつねで伝えられたことは何だったのだろうか。これは、自分の罪の償いとして、兵十の元に戻すか毎日おいて、しかし自分では償っていても、何も知らない兵十に撃たれ、自分は死んでしまう。兵十は、葉や松壽は神様が悪んでたことだと思っていて、それがこんからの贈り物であることがわかったのはこんを撃ったあとだった。この作品は、「自分の善悪が表裏に出る」ということを描いているように読み取れる。大抵、絵本は子供が親から読み聞かされるものなので、本来は子供に「人として生きる上で大事なこと」を教くべきではないのだろうか。この話を読み聞かされても、子供にとってよい知識とならないのではないかと。いろいろあるのかな。にんげんも、いろいろいるみたい。」

人の中には、「鬼＝悪」という感覚がある。しかしこの話で出てくるおにには、悪戯や悪いことは全くしてない。話の中の子供たちは、自分たち起こった良いことは、鬼の子供がしてくれたこととは思わないだろう。それを聞かされても信じていることは無いだろう。こんも同じで、「鬼＝悪性」という人間の感覚から、兵十は葉や松壽が狐からの贈り物であることが全く気がなかった。さらに、そんな狐のイメージから、こんを見つけたら火縄銃で撃ってしまった。人がゴキブリを見たとまともに殺虫剤や新聞に手を伸ばすのと同じ感覚だろう。これらの話では、「何事もイメージや外見だけで決めつけてはいけない」ということを感じさせる。また、これらの作品からは、こんとおにの確執に感じさせるものがある。

これは、兵十と加助が、「葉や松壽は神様のお恵みだ」と話していたのを聞いて、なんたかおもしろくない気分だったが、それでもこんはいつものように山で採れたものを兵十の家まで持ってきた。しかし、その日はこんは撃たれてしまう。昨晚の話を聞いて、もし兵十の家に行くのをやめたら、撃たれずに済んだかもしれない。おににも、「鬼が来ると悪いことが起きる」と決めつけられて、悲しい気持ちだった。女の子の前からそのまま消えることもできたが、おにには自分の姿を節分の豆に変え、「豆まきをしたい」という女の子の小さな願いを、叶えさせてやった。自分のことを否定された(女の子はそんなつもりはなかったのだろうか)おにはもう人間の前に出づるのをやめようと考えたのかもしれない。そして長期に自分の善悪で報い、後悔しなかった。自分はそう判断する。自分のやったことが評価されていくけど、それでも自分が正しいと思ったことを貫く態度がうかがえる。

これらの作品は、決して普通の児童向けの絵本ではないと思う。子ぎつねと鬼の子供、一見ちっぽけな存在だが、彼らの意志や行動にこそ、人を引き付ける魅力があるのだと思う。

❤️ いいね! 0

最新のおいね! をしよう

コメントする...

2015年10月27日

表 亮介

こんはウサギを盗んだことで兵十を悲しませ兵十の母も最後にウサギを食べることができずに死んでしまったと考えている。しかしこんは葉や松壽を兵十に届けて罪を償おうとしたがそれで罪が償えない。なぜならこんは兵十のたった一人の母が死ぬまでウサギを食べさせてあげられなかった兵十の悲しみと後悔に対して責任がある。だから兵十がいなくなると、それと葉や松壽を持っていく罪の償いは間違っていて、兵十に届けてお詫言をしなければならぬ。また、たった一回のいたづらで引越してしまおう事もわかる。この作品を読み取ることの出来る本はほかにもあるかもしれないが、こんぎつねは長すぎず理解もしやすい。だからこんぎつねがかわれている。

こんぎつねは最後のシーンで死んでしまったか生きていくかはわからない。だから、読み手もその続きが気になる。特にこの物語の場合主人公の生死がわからない。これにより、ハッピーエンドではないから読み終わった後も読み手の緊張感を維持させる働きがある。よって、ラストシーンの働きにより物語全体が読み手に印象付けられるものとなっている。つまり、物語の持つ力が読み手に伝わりやすい作品だと言える。たとえば自分にとっての堂々とした他人には大きな出来事であることがある。や「他人の心を傷つけてしまった時にそれに対して責任をもちたい」といえないことなどこの物語から読み取れることはいくつもある。さらに、この物語は文章も簡単で読みやすい存在で、読んでいるうちに勝手に話が進んでいく。こんぎつねは今の社会と同じといえるかもしれない。こんは罪を犯してしまっただけで、それについて「後悔がやりました」と他人に謝ってはいない。お詫言の気持ちとして葉や松壽を兵十の家に届けるが、兵十はこんが「こんがこめんなさい」と言わなければそれは罪を償っていないのと同じこと。こんが謝罪しなければ長いほど被害者の怒りや悔しみの感情が深まっていく。現代でも同じこと何かが罪を犯してしまっただけで、警察に出頭したり、本人が気づく前に謝るといえることはできない人はいくつもない。そして、こんも現代社会でもほとんどの場合最後は罰を受ける。このことにはこういった共通点があるといえる。このような社会の在り方を学ぶことが簡単にできるので小中学生の授業で扱うのに適している。おにのほうは、鬼だといわれて周りから差別されている鬼の視点で描かれている。これも現代社会にあるような「差別」や「いじめ」といったことと同じだといえる。つまりこんぎつねもおにのほうも社会にある問題を考えさせかつよみやす、教材としても適した物だといえる。両者には以上のような共通点がある。一方物語としては、鬼は基本的には「悪の心」を持つものとされてきたが、この物語では鬼は「差別されている」「傷しい心」を持った鬼として描かれている。こんぎつねはキツネ自体は別に悪いものでもなんでもない。だがこの物語ではキツネのするいざずらで人々に嫌われている。一見こんぎつねとおにのほうは人に嫌われていたり者同士といえる共通点があるかもしれないが、実際は少し違っている。この物語では、

研究実践のようす 家庭との連携

3年学年SNS ご登録のご案内

○3年生の生徒のみなさんは、これまでednity（エドニティ）という、教育用SNSを学習で活用してきました。このSNSは、個人情報をほぼ登録することもなく、学校内の閉じたグループ内のみで利用する、セキュリティの強いコミュニケーションツールです。

つきましては、保護者のみなさま向けのご連絡にも活用いたしたくご案内いたします。連絡内容は下記の通りです。

- ・学校から生徒・保護者向けに配布された各種文書の掲載
- ・学年行事などについてのご連絡と事後の様子掲載（ただし生徒の顔などが大きく写っている画像などは個人情報保護の観点から掲載いたしません）
- ・PTA行事などのご連絡
- ・その他、保護者のみなさまがご存知になっていただくとよいと学年で判断した内容

ご登録は、任意です。ご登録なさる方は、以下の手順に従ってご登録下さい。

なお、登録がうまくいかない場合には、お子さんに聞いていただければ手助けしてくれます。

外部に漏れて問題になるような情報・画像を載せることはありませんが、クラスコードやご自分のユーザー名、パスワードについては公表などしないようご留意下さい

配布プリントや連絡、行事の画像などを共有した

学年PTAで趣旨を説明 ednityの登録利用の方法の手引きを配布した



二田 貴広

つぎの3種類のプリントが配布されました

- 1, 春休みのクラブ活動一覧
- 2, 保健通信
- 3, 春休みの心得



2016年03月18日08時44分21秒.pdf

♡いいね! 0

最初のいいね!をしよう



コメントする...



二田 貴広

次の登校日は、3月18日(金)です。終業式とHRが主な内容です。

これで、前期課程も終わり、いよいよ後期課程生です。

4、研究の成果

○本研究では、紙の教科書や黒板、ノートを用いた学習方法と ICT を活用した学習方法との比較を行った。以下は生徒の感想である（抜粋）

紙と口頭のよさ	SNSのわるさ
メモできる 考えをまとめやすい 思った時にすぐ言える 感情を交えて伝えられる 慎重に意見を言う 口と手を動かさずと記憶に残りやすい	持って帰って考える事ができない 意見を送るまでタイムラグがある 文字を打つのに時間がかかる 意見が同時に色々出ると論争しづらい ニュアンスが伝わりづらいこともある 話題が流れていくのが早い
紙と口頭のわるさ	SNSのよさ
緊張する 1人ずつしか発表できない 保管場所がある 意見の交換がしにくい 意見をメモしきれないことがある 意見が流されてしまうことがある メモ内容を共有できない 発言する一部の人だけで終わってしまう 聞き逃すことがある	文字として残り振り返りやすい 同時に複数人が発言できる 意見の交換が活発 人に意見をすぐに探せる みんなが考えていることが共有できる よく考えてから意見を発信することができる 大人数での話し合いが楽にできる 遠い席（場所）の人の発言も聞ける 他の人の意見を参考にできる
紙と口頭（直接対面）による学習方法の利点	SNS活用による学習方法の利点
<ul style="list-style-type: none"> ・ノンバーバルコミュニケーションにより自分の思いや相手の思いも加えて伝え・読み取ることができる ・他の人の意見を聞きつつ自分の意見とリンクするようにメモしたり図示したりできる 	<ul style="list-style-type: none"> ・聞き逃しがなく、振り返りが容易 ・考えが共有できる ・対面での意見交換よりもより多くの情報を得られ、より多くの情報から思考を進めることができる

奈良女子大学附属中等教育学校の3年生で

「夏休み前と比べて、大量の情報を読み込み、他者の論理や立場を把握して、価値判断し、意見を述べ、自他の意見を俯瞰的に捉えて、コンフリクトを恐れずによりよい議論を創り上げる態度や能力が**あがった**」と答えた割合。 **96%**

うち、とてもよく向上した、よく向上したとみなしている生徒の割合 **40%**

研究成果1

したがって、SNSを活用して「大量の情報を読み込み、他者の論理や立場を把握して、価値判断し、意見を述べ、自他の意見を俯瞰的に捉えて、コンフリクトを恐れずによりよい議論を創り上げ」て、その時点での自分の最適解をつくり、直接対面での「ノンバーバルコミュニケーションにより自分の思いや相手の思いも加えて伝え・読み取る」ことにより、SNSだけでは分からない・伝わらない内容を伝える、というような**学習活動のハイブリッドが効果的**だといえる。

また、SNSと直接対面のメリット・デメリットは、**経験して比較できてこそ、生徒が自ら判断して場面に応じて使ったり、ハイブリッドして使える**ようになる。それが**自律的学習を生む**。

研究成果2

保護者向けのSNSグループは、運営をはじめた6月当初で65名の登録・閲覧があり、その後あまり増えなかった。しかしスキー行事での生徒の活動の様子画像のアップを契機として登録が伸び、最終的に、137名（生徒数は121名）の登録があり、閲覧がなされている。

配布プリントや連絡事項の掲載も保護者のニーズはあるが、学校ホームページなどに載せることができない、**生徒たちの活動の様子を画像ファイルで載せることが、保護者の登録を最も促す**ことが分かった。

5. 今後の課題・展望

ICTの学校単位での利活用の教育的意義はある程度明らかにできたので、今後はIT化がすすんだ小学校・中学校・高等学校間で、校種の違いを乗り越えた次世代の協同学習の具体的な実践事例を開発し教育的意義や課題を明らかにしていきたい。

IT化がすすんだ学校同士では、クラウドやSNSなどの活用によって距離の問題や直接対面の手間とコストの問題を解消できるために、お互いの学校に居ながらにしての協同学習が、IT化以前とは比べものにならない程、協同の量も増え質も向上する可能性がある。しかもIT化は小学校と中学校といった校種の壁も取り払う。そこで、たとえば、IT化のすすんだ奈良女子大学附属中等教育学校と同様にIT化のすすんだ他地域の小学校とをSNSで結び、それぞれの児童生徒教員が学校に居ながらにして協同学習に取り組むことによって、何が可能になりどんな課題が明らかになるのか実践検証することに取り組んでみたい。

また、こうした協同学習では、「知識やスキルを必要な場面で活用できること」に焦点化した評価や、「何のために協同し、どうコミュニケーションするのか」といった視点が必要不可欠である。そのため、評価を認知的側面（知識や技能など）と、情意的側面（興味や態度など）、社会的側面（対人関係など）に整理し、児童生徒によるメタ認知的なパフォーマンス評価も試みて、IT化がすすんだ初等中等教育学校での学習・指導の評価研究もおこないたい。

このような研究実践をすすめることにより、IT化のすすんだ初等中等教育学校での学習・指導方法の改革に有益なデータの提供や提言をおこなうことができると展望している。

6. おわりに

現在、アクティブラーニングに関する定義づけ、学習プロセスの例示、ルーブリックの作成がなされ、共有されつつある。この動きは、平成 30 年度に告示が予定されている高等学校の新学習指導要領や「高等学校基礎学力テスト（仮称）」、「大学入学希望者学力評価テスト（仮称）」導入に向けて、加速していくだろう。その動きの中に、今回の研究実践のような ICT の活用も位置づけられることは間違いない。そのような動きを展望して、以下のような危惧を抱いた。

ICT を活用した協同的な学びが学習形態の中核であるにもかかわらず、ひとりひとりの生徒の活動に評価の目が向けられ、個人の能力や態度の変容に評価と改善点等が焦点化されるのではないかと？

それは、授業者を含め、さまざまな他者との関係性ややり取りによってこそ生じる成果や、到達できるスキル・態度・能力、成果物—それは他者にもまた違った形で生じている—を捉える観点を相対的に失わせるのではないかと？

他者から自己を見つめる目や、他者と自己とをさらに高次の視点から見つめ直す目（メタ認知）について、活動が終わってからは学習者も授業者も意識化するが、それらが活動の最中にどう働き、影響や変容を生むのかについては等閑視されてしまうのではないかと？

以上の危惧と、研究実践の反省から、以下のように今後の活動において配慮をする。

上述の「危惧」のように、ICT を活用した学習プログラムを進めるにあたって、21 世紀型スキルやアクティブラーニングといった新学力観や教育観が「スキーム化」されルーブリックが作られるようになっている現状にあって、知らず知らずに、それらの「スキーム」の枠内だけで発想したり、学習活動やルーブリックを作るようになってしまいかねない。

これは**致命的**である。

なぜなら、ICT を活用した学習活動や学習プログラム、カリキュラムに基づくアクティブラーニングや、そうした学習活動での 21 世紀型スキルの習得や向上・涵養は、「多様化し複雑化する社会を生きるため」や「解のない問いにしなやかに立ち向かうため」、「新たな価値を創るため」などに必要であるとされているはずなのに、**学習活動のデザインが「正解を求めてなされる」こととなる**からだ。

このことを念頭に置き、常に自己の学習活動と評価のあり方を点検することによって、すなわち、**授業者が「アクティブラーナー」となることによってこそ、ICT の利活用は教育的意義を持ち続けることができるはずだ。**

参考文献

- 1) 松下佳代『ディープ・アクティブラーニング』勁草書房（2015 年）
- 2) M・フーラン、M・ラングワージー、小柳和喜雄『A Rich Seam』ピアソン・ジャパン（2014 年）
- 3) 水越敏行ほか『ICT 教育の実践と展望』日本文教出版（2003 年）
- 4) A・コリンズ、R・ハルバーソン『デジタル社会の学びのかたち—教育とテクノロジーの再考』北大路書房（2012 年）
- 5) P・グリフィンほか『21 世紀型スキル学びと評価の新たなかたち』北大路書房（2014 年）