

小学校における説明文を書く授業開発と プレゼンテーションアプリ Sway 活用の試み

小池翔太*1・大橋均*1・六車陽一*1
Email: s-koike@kctc.ritsumei.ac.jp

*1: 立命館小学校

◎Key Words プレゼンテーション, Sway, 小学校国語科, 説明文, 授業開発

1. はじめに

知識基盤社会化やグローバル化が進む中、平成20年告示の学習指導要領では、各教科等において言語活動を充実することが規定されている。言語に関する能力を育成する教科である国語科においては、「話すこと・聞くこと」、「書くこと」、「読むこと」の3つの領域構成に基づいて、言語活動の具体例が示されている。

近年の小学校国語の全国学力・学習状況調査によると、「書くこと」の領域のうち、目的や意図に応じて書くことに課題があると言われている。表1は、『平成27年度 全国学力・学習状況調査 報告書 小学校国語』において、学習指導要領の第5学年及び第6学年「書くこと」の内容「ウ 事実と感想、意見などを区別するとともに、目的や意図に応じて簡単に書いたり詳しく書いたりすること」に関する問題について、課題が報告されている平成21年度・25年度・27年度の問題の概要と正答率をまとめたものである。表1より、平成27年度の「書くこと」の「内容ウ」の問題の正答率は34.9%であり、他の年度より高い傾向がある。

表1 「書くこと」の「内容ウ」の問題の正答率

問題番号	問題の概要	正答率
H21B ¹ 二	報告文のまとめとして、調べて分かったことを書く	17.8%
H25B ² 二	【ずかんの一部】の中から花火師の苦勞が具体的に書かれている内容を引用して書く	26.5%
H25B ² 三	複数の内容を関連付けた上で、自分の考えを具体的に書く	17.9%
H27B ¹ 三	目的や意図に応じ、取材した内容を整理しながら記事を書く	34.9%

しかし、文部科学省・国立教育政策研究所(2015)は、他の問題の正答率と比較して本問題の数値が低いことと、過去の正答率の傾向などを受けて、「依然として課題があると考えられる」(p.54)と述べている⁽¹⁾。

また、同調査においては、児童が「書くこと」に対して苦手意識を持っていることが確認できる。例えば、同調査の質問紙調査では、「400字詰め原稿用紙2〜3枚の感想文や説明文を書くことは難しいと思いますか」という質問事項について、平成21年度の調査開始から23年度を除く27年度まで、4件法で尋ねた結果をまとめている(図1)。「難しいと思いますか」という質問に対して「そう思う」「どちらかといえば、そう思う」と

肯定的な回答をした割合は、平成27年度で59.9%である。調査開始年度以降、難しいと思う児童は減少傾向にあるが、それでも半数以上の児童が「書くことが難しい」と考えていることがわかる。

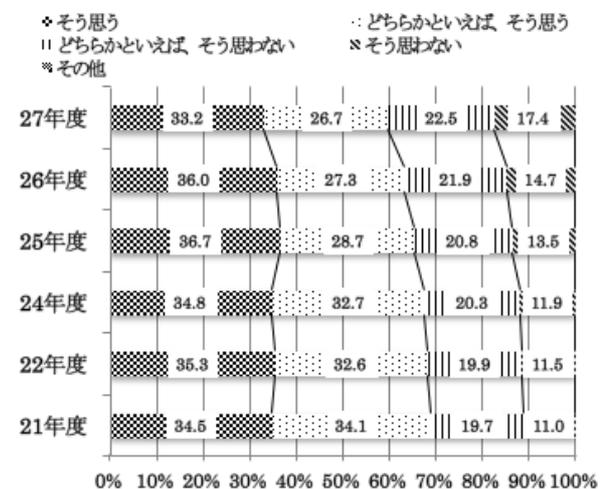


図1 「原稿用紙2〜3枚書くのが難しい」の回答

以上より、目的や意図に応じて書くことの指導を行っていく際、児童が「書くこと」に対する難しさを感じていることを想定した手立てが必要になってくると考えられる。

例えば、児童が意欲的に「書くこと」の学習に取り組めるような手立てを検討することは重要であると考えられる。目的や意図に応じて書くことや、一定の分量を書くことに対して苦手意識を感じている児童も、意欲的に「書くこと」の学習に取り組むことができるようになれば、前述のような課題を少しでも改善することができるはずである。

では、児童が意欲的に「書くこと」の学習に取り組めるように授業を研究することは、これまでどのような形で行われてきたのだろうか。小学校における「書くこと」の授業研究の事例は数多く確認できるが、意欲的に「書くこと」の学習に取り組めるように授業を研究することは、管見の限りでは本間(2010)のみが確認できる⁽²⁾。

そこで、以下で本間(2010)の先行研究事例を概観しよう。本間(2010)は、「作文活動が嫌いであったり、抵抗を感じたりしている子どもが極めて多いと感じる」(p.55)と述べた上で、「相互評価を通して、互いの

作品のよさを認め合うことによって、子どもの作文活動への意欲を高め、個の作文力（中略）を高めることができるであろう」（p.56）と仮説を記している。「書くこと」への意欲に関する研究の成果として、「② 相互評価活動を行い、相互のよさを認め合うことにより、子どもに自信を付け、作文活動への意欲を喚起することができる」（p.60）と述べている。他方、「書くこと」への意欲に関する研究の課題として「① 子どもの「伝えたい」という意欲を引き出す課題選定が難しい。個に合わせた課題を考え選定する必要がある」（p.60）と述べている。

本間（2010）が「書くこと」への意欲に関する研究の課題として指摘している内容を解決することを目指して、全ての「書くこと」の学習において、「個に合わせた課題を考え選定する」ことは、非現実的であろう。もちろん、例えば1人1人の児童の興味関心などをデータ解析した上で、個に合わせた課題をコンピュータで選定するような、新たな教育方法や教育システムの導入などによって、上記のような研究の課題が解決できる可能性もあるかもしれない。しかし、そのような研究については、管見の限り確認できない。

よって、子どもたちが意欲的に「書くこと」の学習に取り組めるような授業はどうあるべきかについては、実践に基づいた授業研究を蓄積し、多様な議論をしていく必要があると考える。もちろん、意欲的に「書くこと」の学習に取り組めるようにする手立てについて、個々の研究課題の下で記述されていたり、書籍などで提言されていたり、未公開の研究資料などで報告されていたりすることは、数多く確認できる。しかし、藤川（2008）が「授業自体が大変複雑な営みであることに加え、その授業を創造する過程自体を研究対象とすることに困難が大きいことは間違いない」（p.10）と指摘するように、授業の開発過程や実践について考察を行い、研究として事例を蓄積していくことは重要な課題であるといえるだろう⁽³⁾。

こうした中、Microsoft Corporationによるプレゼンテーション作成アプリであるOffice Sway（以下“Sway”と表記）の無償提供が、日本国内向けに2015年8月から開始された。従来のプレゼンテーションアプリとは異なり、このSwayでは、後に詳しく確認するが、操作方法が単純であることに加えて、視覚効果の高いスライドを自動でデザインしたり、複数の作成者が同時にスライドを共同編集したりすることができる。こうしたSwayを授業の導入やまとめで有効的に活用することで、本間（2010）が提言するような「個に合わせた課題を考え選定する」ことをしなくても、子どもたちが意欲的に「書くこと」の学習に取り組むことができると考えられる。

そこで本研究では、小学3年生の児童がプレゼンテーションアプリSwayを活用するような、国語科における説明的な文章（以下「説明文」と表記）を書く授業開発・実践を通して、子どもたちが意欲的に「書くこと」の学習に取り組めるような授業のあり方について検討することを目的とする。本研究では、Swayを活用した授業の開発過程を論じた上で、授業での児童の様子・完成した説明文やプレゼンテーション資料・質問

紙調査・授業者と観察者の省察を記述し考察することによって、上記の目的を明らかにする。

また、Swayを例にしたプレゼンテーションアプリの活用のあり方についても、併せて考察していく。文部科学省による『情報活用能力調査』によれば、「受け手を意識した資料作成や発表」について、「課題解決の提案をする際、その根拠となる情報を説明することが苦手なことがわかりました」という。よって、Swayを例にしたプレゼンテーションアプリの活用のあり方を考察することで、上記の課題を始め、国語科の「書くこと」以外の領域における指導や、各教科等における言語活動などに対しても、一定の示唆を与えることができるのではないかと考えた。

2. 授業におけるSwayの活用

授業におけるSwayの活用方法を検討するにあたり、まずは、Swayがどのようなアプリであるか、公式ウェブサイトのサンプルに沿って確認していく。

Swayでは「カード」を「ストーリーライン」という場所に挿入して、並べ替える操作を行う。「カード」とは、画像や見出しなどの種類のことであり、「ストーリーライン」とは、プレゼンテーションをする際に提示する「カード」の順番を決める場所のことである。これらのサンプル画面を図2に示す。

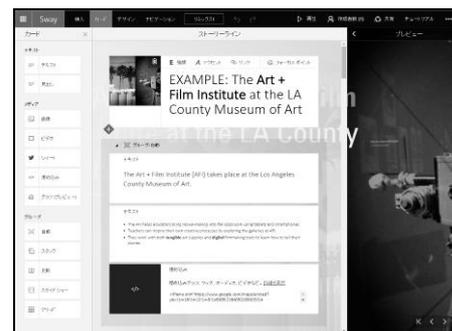


図2 「カード」と「ストーリーライン」の画面

その後、「リミックス!」という機能を使って、デザインを選定していく。「リミックス!」とは、スライドの見出しの文字サイズやフォントの種類などのデザインや、画像のアニメーションなどを自動作成することができる機能である。これによって、細かな操作をせずに、視覚効果の高いスライドを作ることが可能となる。「リミックス!」前後のスライドのデザイン例を、図3と図4に示す。



図3 「リミックス!」前のスライドのデザイン例



図4 「リミックス!」後のスライドのデザイン例

以上より、Swayは、従来のような1枚1枚のスライドを作成するアプリではなく、「カード」という概念の下で、単純な操作方法によってスライドを作成するアプリであることが確認できた。

次に、授業の開発に向けて、「書くこと」の授業におけるSwayの活用方法を検討する。小学3年生がSwayを活用することを踏まえ、次の3点の工夫を考えた。

1点目の工夫は、Swayが単純な操作方法であることを踏まえ、小学3年生でも理解できるような補助テキストを開発したことである。先にも述べたように、Swayの操作方は単純であるが、児童が作成した文章をスライドにするまでにいくつかの操作が必要となる。

そこで、Swayを初めて操作する小学3年生でも、その単純な操作方法が理解できるように、画面のキャプチャに簡単な説明を記した、計7ページの補助テキストを開発した。このテキストを、初めてSwayを操作する授業の時間に、1人1冊配布することとした。

2点目の工夫は、Swayの使い方の説明をする際、完成するまでの操作の手順について、必要最低限の短い時間で実演することである。児童には、(1)単純な操作方法でできること、(2)直感に頼って試行錯誤をすれば、操作に慣れるようなアプリであること、(3)困ったときに補助テキストを見ること、(4)周りの人と積極的に教え合うこと、の4点を事前に伝えることにした。

3点目の工夫は、授業の導入において、授業者がSwayを使った視覚効果の高いプレゼンテーションを実演することである。

授業者がSwayの実演をした上で、「みんなが作成した文章を、私と同じように1人1人がSwayを使います」と伝えれば、子どもたちが「わたしもこのような資料をつくってみたい」と考えることが期待できるだろう。そして、子どもたちが意欲的に「書くこと」の学習に取り組むことができるようになることを考えた。

3. 授業の開発・実践

前章で述べた内容を踏まえて、授業を開発・実践した。教材は光村図書『国語三下』（平成26年検定済）に基づいて選定した。授業の概要を表3に示す。

次に、開発した授業における具体的な実践内容について述べる。授業の単元のねらいは、教材を提供する光村図書ウェブサイトにある年間指導計画例に基づいて、(1)目的に適した事例を複数挙げながら、説明文を書くことができる、(2)「初め」「中」「終わり」の構

成を意識し、「中」の事例を絵と組み合わせながら段落に分けて書くことができる、の2点とした。開発した授業の実践内容を、表4に示す。

表3 授業の概要

実施期間	2015年10月～11月
時数	9時間（授業は1回45分）
単元名	『食べ物のひみつを教えます』
対象	立命館小学校 第3学年児童 4学級（各30名）
授業者	各学級担任（うち1学級は筆者の大橋）
授業場所	・各学級の教室（文章を作成する場合使用） ・コミュニケーションルーム（1学級の児童数分のPCがある教室。Swayを活用する場合使用）
その他	・Swayを活用する学習の際は、筆者の小池と六車が授業の支援や記録を行う場合がある。

表4 開発した授業の実践内容

第1時	前単元での学習を振り返り、1人1人が説明する食べ物を決め、活動の流れを確認する。
第2時～第6時	食べ物のひみつを調べ、文章の構成を考え、説明文を書く。
第7時～第8時	書いた文章をもとにSwayでプレゼンテーション資料を作成し、発表の練習をする。
第9時	発表会を行う

なお、表4に示した時間については、実際の授業においては、各担任の裁量で多少前後したものもある。しかし、各学級ともに計画から大きな変更をせず、表4に示した内容で授業を進行することができた。

授業での児童の様子を図5と図6に示す。



図5 協働的にSwayのスライドを考える様子



図6 プレゼンテーションをする児童の様子

4. 事後アンケートの考察

授業後のアンケート・授業者と観察者の省察を記述し考察することを通して、子どもたちが意欲的に「書くこと」の学習に取り組めるような授業のあり方について検討していく。

授業の評価について、①Sway を使った授業への興味・関心、②Sway の操作方法の簡単さ、③Sway を使って話したことでの自信、の3点について、事後アンケートの結果から考察していく。事後アンケートでは、「とても」「まあまあ」「あまり」「まったく」の4件法で尋ねた。また、「Sway を使った学習はどうだったか」という自由記述の欄も設けた。集計結果を、表5に示す。

表5 事後アンケートの結果 (%)

	とても	まあまあ	あまり	まったく
①Sway を使った授業への興味・関心	90.7 (107)	6.8 (8)	1.7 (2)	0.8 (1)
②Sway の操作方法の簡単さ	58.5 (69)	38.1 (45)	2.5 (3)	0.8 (1)
③Sway を使って話したことでの自信	63.6 (75)	27.1 (32)	6.8 (8)	2.5 (3)

まず、①Sway を使った授業への興味・関心について、考察を行う。「とても」の回答をした児童が9割以上であったことから、全体的には肯定的な回答であった。

また、「あまり」「まったく」を回答した児童3名の自由記述を確認した。「まったく」を回答した1名のA児は、「(説明文を書く授業の時間に欠席していたため)はっぴょうできなかった」と書かれていた。また、「あまり」を回答した1名のB児は「Sway というペンキょうをしてとてもおもしろいことがわかりました」という前向きな回答をしていた。もう1名のC児は「わたしは、きかい物(テレビ、パソコン…などなど)より自分の字でそういうことをするほうが好きなのであんまりでした」と書かれていた。

以上より、ICT に対して苦手意識をもつ児童については、ICT を使うことの良さを理解させたり、手描きのイラストでも良いなどの選択肢を与えたりした方が、より説明文を意欲的に「書くこと」につながると考えられた。

次に、②Sway の操作方法の簡単さについて、考察を行う。「とても」の回答は6割弱であったが、「まあまあ」の回答が4割弱であり、小学3年生が初めてSway を3時間操作した状態でも、おおむね肯定的な感想であった。

また、「あまり」「まったく」を回答した児童4名の自由記述を確認した。4名のうち、2名の児童は先のA児とB児である。残り2名のうち、D児は自由記述が空欄であり、E児は「ばそこんをうつのはむずかしかったけど、できたのでうれしいです」と書かれていた。このことから、E児もC児と同様に、ICT に対して苦手意識を持っていたことが伺えた。

以上より、操作方法については、ICT に対して苦手意識をもつ児童に対して、より丁寧な個別支援が必要であることが考えられた。

最後に、③Sway を使って話したことでの自信につい

て、考察を行う。他の質問項目とは異なり、「あまり」「まったく」を回答した児童が1割弱であった。今回の単元は「書くこと」であったため、今後は「話すこと・聞くこと」の指導へと発展させていく可能性があると考えられる。

5. おわりに

本研究の課題は、以下の3点である。

1点目は、Sway などの ICT を活用する意義を小学3年生なりに理解させる手立てを検討したり、ICT を使わないで説明文を書いてもよいような選択肢を与えるような手立てを行ったりすることである。Sway を使うことで、ほとんどの児童が意欲的に説明文を「書くこと」の学習に取り組むことはできたが、一部の ICT に対して苦手意識をもつ児童については、不自由さを感じていたことも確認できたためである。

2点目は、「話すこと・聞くこと」の指導へ発展させていく可能性を検討することである。本来、プレゼンテーションは「書くこと」よりも「話すこと・聞くこと」に相応しい学習内容である。「話すこと・聞くこと」への実践については、別の機会に報告をしていきたい。

3点目は、授業の更なる検証である。本稿では、事前事後の児童の変容を客観的に測定したり、1人1人の児童の実態を踏まえた授業の分析まで行ったりすることはできなかった。また、小学3年生以外の学年での実践や、他の教科や単元での実践を通して、Sway の効果を検証していく必要もあるだろう。今後も、Sway を始めとして、新たなアプリについて、授業実践において効果的な活用ができるような研究の方法と実践について、検討をしていきたい。

謝辞

本研究は、日本マイクロソフト株式会社による支援のもとで実践をしました。また、各学級担任の先生にも授業実践のご協力を賜りました。心より感謝申し上げます。

参考文献

- (1) 文部科学省、国立教育政策研究所：“平成27年度 全国学力・学習状況調査 報告書 小学校国語” (未公開)。
- (2) 本間洋平：“国語 作文力を高めるための指導方法の工夫—相互評価活動の実践を通して—”，教育実践研究(上越教育大学学校教育実践研究センター)，第20集，pp.55-60 (2010)。
- (3) 藤川大祐：“「授業づくり」とは何か：研究としての授業実践開発に関する考察”，授業実践開発研究(千葉大学教育学部授業実践開発研究室)，1号，pp.5-11 (2008)。