



## 第2学年選択講座 総合的な学習の時間 学習指導計画 探究のテーマ再考

若杉, 誠

---

(Citation)

研究紀要 : 神戸大学附属中等 論集, 9(別冊 : 授業実践報告集):108-114

(Issue Date)

2025-03-31

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/0100505462>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100505462>



## 第2学年選択講座 総合的な学習の時間 学習指導計画 探究のテーマ再考

指導者 若杉 誠

日 時 2025 年 2 月 8 日（土） 公開授業(14:20～15:10)

場 所 選択 D2 教室

### 1 単元の設定にあたって

#### (1) 学習者について

本講座は、本校第2 学年総合的な学習の時間（本校呼称 Kobe ポート・インテリジェンス・プロジェクト。以下略称 KP を用いる）の中で週 1 時間開講している講座別学習の 1 講座である。全 8 講座同時開講する講座別学習を年間 3 クール各 8 時間程度実施し、学習者は 3 講座を選択履修する。

本選択講座「テーマ設定・再考」は、12 月から開始した 3 クール目であり、16 名が履修している。他講座では科学や歴史、国際といった具体的対象を定めて、それらについての探究に主として取り組ませているが、第 2 学年段階で必ずしもすべての学習者が自身の探究テーマを上手く見つけられるわけではない。したがって、学年全体の KP のコーディネートを担当する指導者が、研究対象や興味・関心を問わず「テーマ設定」を題材とする講座を開講し、各々の学習者のテーマ設定についての課題を協同的に解決することを目指している。

学習者の仮テーマを概

| 学習者   | 仮のテーマ                        |
|-------|------------------------------|
| 学習者 A | 学校図書館の種類による所蔵資料の違い           |
| 学習者 B | 中学生の英単語暗記における語源活用による効率の差     |
| 学習者 C | 汚れが服についたときの生地や洗剤による取れ方の違い    |
| 学習者 D | 字の上手さと絵の上手さの相関               |
| 学習者 E | プラスチック AF カメラが売上面で失敗した理由     |
| 学習者 F | ギターのかすれ音と弾き方やピックの種類の関係       |
| 学習者 G | 吹奏楽コンクールにおいて人気の楽曲の傾向         |
| 学習者 H | K-pop における流行曲の年代別の特徴         |
| 学習者 I | アイドルの売れ方と人数等の関係              |
| 学習者 J | ジャンプ力を向上させるためのトレーニング         |
| 学習者 K | 陸上競技歴と母指球接地との関係              |
| 学習者 L | バスケットボールのフリースローで成功率を上げる方法    |
| 学習者 M | バスケットボールのバックボートの色とシュート成功率の関係 |
| 学習者 N | テニスにおける反応速度を上げるためのトレーニング     |
| 学習者 O | アルティメット三目並べの戦術               |
| 学習者 P | 人気のあるカーレーシングゲームの特徴           |

2025 年 1 月 30 日実施中間調査 16 名中 16 名回答 択一式回答は Likert 尺度 5 件法  
「5：非常によく当てはまる」「4：ある程度当てはまる」「3：どちらともいえない」  
「2：あまり当てはまらない」「1：全く当てはまらない」の各尺度の人数を掲載

| 設問                                            | 5  | 4  | 3 | 2 | 1 |
|-----------------------------------------------|----|----|---|---|---|
| A KP を通して、問いを立てる力をつけることができる。                  | 6  | 10 | 0 | 0 | 0 |
| B KP を通して、立てた問いを解決する力をつけることができる。              | 4  | 9  | 3 | 0 | 0 |
| C KP は楽しい。                                    | 4  | 8  | 3 | 1 | 0 |
| D KP は負担が大きい。                                 | 6  | 4  | 6 | 0 | 0 |
| E 来年度、個人研究で論文を書くことに不安がある。                     | 7  | 5  | 4 | 0 | 0 |
| F 今回の講座での指導者からのコメントは、自身の研究を進めるうえで役に立っている。     | 10 | 6  | 0 | 0 | 0 |
| G 今回の講座での同級生からのコメントは、自身の研究を進めるうえで役に立っている。     | 2  | 11 | 3 | 0 | 0 |
| H 今回の講座で同級生に向けてコメントすることは、自身の研究を進めるうえで役に立っている。 | 0  | 9  | 7 | 0 | 0 |
| I 私は、同級生が進めている研究に対して適切にコメントできる。               | 0  | 8  | 7 | 0 | 1 |

自由記述〔あなたにとって KP とは何か？〕回答の抜粋

〈学習者 a〉なんか楽しくて発展的で非常に勉強になる（主に研究について、問いの立て方や調査の選び方、方法、調査で得られた結果のまとめ方など）授業。研究というのが身近じゃなかったのだから新鮮

〈学習者 b〉最初は頑張ろうと思えたりいい研究にしたいという思いが芽生えるが 2 週間ぐらい経ったところで土日にパソコン開いてまでやりたくないと思ってしまうようになるもの。

〈学習者 c〉KP は個人で研究などをやるものだが、仲間の意見を聞いたり、どんな改善をすればよりよくなるのかアドバイスをあげたりする事で、お互いがよりよい研究になるという共同作業。

〈学習者 d〉KP は自分がやって楽しい問いをたてることのできるのなら楽しくできると思うから、自分がやりたいことを見つける練習のようなものだと思う。（他 4 名が類似の記載）

ね日本十進分類法順となるように表に示した。上記の理由によりテーマは多様であるが、日本十進分類法では「7 芸術・美術」（ここには「78 スポーツ・体育」や「79 諸芸・娯楽」も含まれる）に該当するテーマが大半を占める。これは、テーマ決定が困難である際に、後述の通り学習者の「やりたい」ことを重視して対象を決定するように指導しており、結果として学習者が取り組んでいる課外活

動等に関連するテーマが多く選択されていることによる。

中間調査によると、学習者は KP に対して不安を抱えながらも比較的肯定的に捉えている。これは本講座を選択した学習者に限ってではなく、授業評価アンケートの結果からは本学年の学習者が共通して KP を資質・能力を身に付けてくれるものであると認識していると判断できる。自由記述〈学習者 a〉はそのような見解を代表するものと考えられるが、〈学習者 b〉の見解は本校第 3 学年以上で個人研究に取り組み始めた学習者の多くが到達するものであり、それに第 2 学年段階で気づいていることは興味深い。〈学習者 c〉のように相互コメントの意義を認識している学習者も一部はいるが、設問 H からはそれは多数とはいえないであろうことが読み取れる。

## (2) 学習方法について

本単元は、学習者に自らテーマを設定させ、それに対して取り組んだ過程を他の学習者の前で発表させ、指導者や他の学習者がコメントするという活動を軸として指導する。

第 2 学年段階のテーマ設定指導は、当人の関心にに基づき設定するというよりも、自らの関心の対象が一体何であるのかについてまず対話を通して本人に認識させるというほうが実態を表現しているということが、これまでの実践から分かってきた。その中で明確になってきた当人の関心に対して、直ちに取り組みそうな調査を考えていく。

指導者は、発表者が次に取り組みそうな作業について発表者と対話しながら、必要に応じて助言を与えるという指導を、他の学習者の前で行う。この過程で、指導者は発表者に対する助言を、可能な限り一般化して他の学習者の探究にも転移可能なように行うとともに、可能であろうと判断した際は他の学習者にコメントをさせる。学習者は指導者からの助言は有意義と考えているようだが（中間調査設問 F）、必ずしも同級生からのコメントはそれと同等とはとらえておらず（設問 G）、また自身が適切な助言ができる自信がないとする学習者も多い（設問 I）。他者の探究に適切な助言を与えることができる能力があれば、自らの探究を自己調整して進めていくこともまた可能となる。〈学習者 c〉のような認識を多くの学習者に持たせるために、学習者相互のコメントについてもまた指導する。

この過程で重視すべきであるのが、学習者の挑戦はどんな内容であれ原則として肯定することである。学習内容が体系化されて参考書が市販されているような教科学習とは異なり、探究学習では自らの活動に対して周囲の人々や文献からヒントを得ることは容易にはできない。そのため、生徒が取り組む活動が教科学習ほど単純に進むことは稀であり、膨大な失敗や無駄な調査の上に初めて期待する結果を得ることができる。したがって、生徒が取り組んだ調査は、その様態や結果がどうであれまずは取り組んだことそのものを肯定的に評価すべきであり、指導者からもそのように助言をする。そして、その助言が学習者相互間で自助的に行えるような講座経営も目指す。

## (3) 教材について

探究学習においてテーマ設定がその成否を大きく決定づけることは広く指摘されている。本校では、良いテーマ設定を「やりたい」「できる」「意義がある」の 3 要素を満たすものとして、それを見つめるように指導している。この 3 要素のうち、「意義がある」については、調査をうまく進められるかには大きく関係しないので、本単元では大きくは扱わないこととし、「やりたい」と「できる」に焦点を当てる。〈学習者 d〉らが理解しているように、まずは「やりたい」、即ち学習者自身の関心が最重要である。ここを出発点として、関心の対象をどうすれば中学校 2 年生相当段階の生徒にとって現実的に調査できるテーマにつなげていけるかを検討するのが本単元である。

テーマ設定は、また異なる点においても探究の過程全般を支配する。探究学習とは、必ずしも一本道を一方通行で進むような経過を辿るものではない。実際に自身がやってみて上手くいきそうにない、即ち自身にとって「できる」テーマではなさそうであると判明すれば、再度テーマを検討し直す必要がある。つまり、テーマ設定について充分習熟していない学習者にとっては、テーマ設定とは少なくとも予備段階の調査と不可分であるのだ。テーマを設定するという課題を通して、学習者が実際にその対象を調査し、またその過程を教室で報告する。そうして、結局探究の過程の全てを扱わせることも、テーマ設定の際に求められる指導である。

## 2 単元の構成

### (1) 単元の学習目標

生徒個々の「やりたい」と「できる」に着目しながら個人探究のテーマを設定する活動を通し、探究の過程における課題の設定を行うための基礎的な力として、自らの関心を明確化する力、実際に調査に取り組んでみる主体性、計画建てて探究を行うことのできる力を身につけることができるよう指導する。また、協同学習を通し、学習者が個人で取り組んでいる探究を相互に肯定しあい、後押しでできる学びに向かう力を身につけるよう指導する。

### (2) 単元の位置

本学習者は、第1学年においては、身近な対象について探究の過程を一通り経験する「KU学」（KUは本校の略称）および、フィールドワークを中心とした集団での探究技能を培う「御影・住吉学」を経験してきた。この第2学年では、学習者は文献調査やアカデミックライティングなどの個別のリサーチリテラシーを学びながら、地域の課題についてグループ探究を中心として解決する経験を積む「神戸学」および「兵庫学」（週あたり1時間）を履修するとともに、並行して個人探究を通して実践的にリサーチリテラシーを活用する講座別学習（週あたり1時間）を履修しており、本単元もこの講座別学習に含まれる。第3学年以降は第6学年まで、4学年縦割りの協同ゼミナールに所属し、個人探究の成果をまとめた課題論文を毎年執筆する活動に取り組む計画である。

本単元は、「基礎期」（第1・2学年）のKPにおいて、今後「充実期」・「発展期」で必要となる課題設定能力、即ち「見つける力」を培う、極めて重要な位置を占める単元である。

### (3) 単元のねらい

①自らの関心があり、かつ自らの調査によって解決可能と考えられる課題を発見することができる。

#### ②資質・能力育成の重点

（学習指導要領の3観点と本校研究主題の資質・能力（3能力4要素）との関係を示す。）

|     | 学年    | 科目・分野等      | A 基礎力<br>（道具や身体を使う）              |                                  | B 思考力<br>（深く考える）                |                               | C 実践力<br>（未来を創る）                       |
|-----|-------|-------------|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|----------------------------------------|
|     |       |             | 知識及び技能                           |                                  | 思考力・判断力・表現力等                    |                               | 学びに向かう力、人間性等                           |
|     |       |             | I 知識・概念                          | II 技能<br>（見つける力・調べる力）            | III 論理的・批判的・創造的思考<br>（まとめる力）    | 考える力                          | IV 自立・協同・創造の力<br>（発表する力）               |
| 基礎期 | 1年・2年 | 課題研究入門 I・II | 探究の意義および作法について理解している。（本単元では重視せず） | 自らの関心の対象を明確化し、その対に対し実際に調査を行っている。 | 他の学習者から受けた助言をまとめている。（本単元では重視せず） | 他の学習者の探究と自身の探究を照合し、相互に助言している。 | 自らの関心の対象や行った調査を他の学習者に伝えている。（本単元では重視せず） |

### (4) 単元の展開と評価（全9時間）

| 時                    | 各時の主題   | 各時の問いと主な活動                                                                                | 各時のねらい(評価の場面)                         | 評価の観点 |
|----------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|-------|
| 第1次<br>1時～5時         | テーマの仮設定 | 問い：自らの関心のある対象は何か<br>指導者や他の学習者との対話を通して、自らの関心を明確化し、自分が取り組むべき調査を具体的に定める。                     | 自らの関心に沿った課題を設定することができる。               | II    |
|                      | 中間調査    | KPおよび本講座の授業の進め方についての意識調査                                                                  |                                       |       |
| 第2次<br>6時～9時<br>(本時) | テーマの再考  | 問い：自らの関心に対し、自らが現実的に調査可能な課題は何か<br>指導者や他の学習者との対話を通して、自らが充分に取り組めなかった調査を振り返り、次に取り組むべき課題を再考する。 | 既に行った調査の結果を踏まえ、今後自らが取り組めそうな課題を再設定できる。 | II    |
|                      | 事後評価    | 本講座で取り組んだ問いとその答えおよび根拠を示したA4用紙1枚のレポート                                                      |                                       |       |

### (5) 評価の観点

- I 知識・概念    II 技能（見つける力・調べる力）  
 III 論理的・批判的・創造的思考（まとめる力）    IV 自立・協同・創造の力（発表する力）

### 3 本時の学習（2次2時）

#### (1) 本時の主題 テーマの再考

#### (2) 本時のねらい

①既に行った調査の結果を踏まえ、今後自らが取り組みそうな課題を再設定できる。

#### ②資質・能力育成の重点

（学習指導要領の3観点と本校研究主題の資質・能力（3能力4要素）との関係を示す。）

| A 基礎力<br>（道具や身体を使う）                                                                                                      |                   | B 思考力<br>（深く考える）  |      | C 実践力<br>（未来を創る）     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------|------|----------------------|
| 知識及び技能                                                                                                                   |                   | 思考力・判断力・表現力等      |      | 学びに向かう力、人間性等         |
| I 知識・概念                                                                                                                  | II 技能（見つける力・調べる力） | III 論理的・批判的・創造的思考 | 考える力 | IV 自立・協同・創造の力（発表する力） |
| 自らの関心に基づき選んだ対象と、それについて行ってきた調査やその成否について講座内で報告した後、他の学習者との助言の交換を通してテーマを検討し直して再度調査計画を立てる活動を通して、探究の過程における課題の設定を行うための基礎的な力を培う。 |                   |                   |      |                      |

#### (3) 教材について・方法について

第2次では、第1次で学習者が設定した仮テーマに基づき、宿題として学習者が行ってきた調査に関して各々報告し、指導者や他の学習者から助言を受けるという活動を中心に行う。第1次では確かに自らの関心のあるテーマを設定し、自身にもできそうな調査を計画したはずであるが、それは実際に実施してみると必ずしも計画通りに進まないことも多い。あるいは、中間調査で〈学習者b〉が示したように、しばらく経つとモチベーション自体が減退するということが往々にして起こり得る。指導者は、まずは学習者の調査への取り組みを肯定しながらも、個々の関心に応じたテーマの再検討を支援する。また、学習者相互でその助言ができるような雰囲気醸成を目指す。

#### (4) 本時の展開

| 時  | 学習の流れ      | 学習者の活動                                                                                                | 指導上の留意点・評価                                                                                                                                                                                             |
|----|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0  | 小集団単位の進捗報告 | ○小集団単位で進捗を報告し、ワークシートに内容を記入する。                                                                         |                                                                                                                                                                                                        |
| 5  | 優秀者発表動画視聴  | ○調査手法の例として過去の卒業研究優秀者発表動画を視聴する。                                                                        | ○学習者の次年度以降の研究の幅を広げるため、その研究がどんな手法で調査に取り組んだか補足・解説する。                                                                                                                                                     |
| 15 | 報告①        | ○報告者は第1次の報告時からここまでにに行った調査と今後進めようとする調査について報告し、他の学習者や指導者からの助言を受ける。<br>○聴講者は報告に対しコメントするとともに付箋にコメントを記入する。 | ○他の学習者にもコメントできそうな内容は、積極的に相互コメントさせる。特に労力をかけた調査は学習者相互に肯定させる。<br>○具体的に取り組むべき調査は、可能なら学習者自身に設定させる。難しそうなら指導者から提示するが、なるべく他の学習者の探究を例示し、転移可能な助言を行う。<br><b>（評価）口頭報告</b><br>既に行った調査の結果を踏まえ、今後自らが取り組みそうな課題を再設定できる。 |
| 23 | 報告②        | ○報告者を変えて上記を繰り返す。                                                                                      |                                                                                                                                                                                                        |
| 31 | 報告③        |                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                        |
| 39 | 報告④        |                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                        |
| 47 | まとめ        | ○付箋を報告者のシートに貼る。                                                                                       | ○必要に応じて本時を総括する。                                                                                                                                                                                        |

#### (5) 評価の目安

II 技能（見つける力・調べる力）：既に行った調査の結果を踏まえ、今後自らが取り組みそうな課題を再設定できる。

| A（十分に満足できる）                                    | B（おおむね満足できる）                          |
|------------------------------------------------|---------------------------------------|
| 既に行った調査の成否とその背景を踏まえ、今後自らが現実的に取り組みそうな課題を再設定できる。 | 既に行った調査の結果を踏まえ、今後自らが取り組みそうな課題を再設定できる。 |

## 4 授業記録

### (1) 学習活動

授業は概ね計画通りに進行した。

小集団単位の進捗報告を行った後、卒業研究優秀者の発表動画として、建築デザインに関する卒業制作を中心とした研究動画を視聴させた。これまでの授業で視聴させた自然科学や人文学等の研究とは異なり、先行する制作事例を分析し、その要素を抽出しながら、新たな課題を解決するように制作を行う研究の特徴について解説し、そのような研究を目指しても良いのだと奨励した。

授業の中核を占める学習者からの報告については、学習者 P, C, O, L の順に、時間の伸縮はあり、学習者 L についての討議がやや駆け足になったものの、概ね計画通りに 4 名分が実施された。一例として学習者 P の報告を取りあげる。学習者 P は、人気のあるオンライン対戦レーシングゲームを 4 つ例示し、例えば車種の性能のカスタマイズができる点、外観のカスタマイズができる点、他の漫画等とのコラボレーション企画を行っている点などが特徴として考えられる旨報告した。一定程度の調査を行っていたため、他の学習者に賞賛させたうえで、指導者からいくつかコメントした。まず、レーシングゲームのゲーム性そのものについて、性能のカスタマイズ以外はほとんど触れていないため、人気や商業的成功の有無にゲーム性は関係あるのかわからないかを判断するために、まずはゲーム性についても同様に分析するように助言した。そのうえで、各製品を行に、「性能のカスタマイズ」や「コラボレーション」などの評価軸を列に取った表をつくり、主観でよいので各マスに◎、○、△、×などを書いてまとめてみてはどうかと助言した（なお、主観でよいとしているのは、本講座が短期間で探究の過程を体験させることを主眼にしているためであり、次年度以降に本格的に研究に取り組む際にはゲーム専門誌やインターネット上のレビュー等の網羅的分析等を薦めることになる）。

学習者の報告に対しては、コメントを他の学習者に付箋に記入させ、コメントシートに貼り付けさせた。以下に、学習者 P の報告に対するコメントシートを掲載する（付箋の重なりはそのままの形で掲載している）。コメントシートには、左列が「よかったこと」、右列が「改善できそうなこと」、上段が「テーマ設定」、中段が「具体的な調査」、下段が「口頭報告のやりとり」となる 2×3 の表を掲載し、概ね該当する枠に付箋を貼付させることとしている。

### (2) 学習評価

上記の 4 名の学習者については、指導者の助言を踏まえながら、学習者 P は「ゲーム性も含めた評価軸を設定し、それぞれのゲームについての特徴を表にまとめてみる」、学習者 C は「汚れの要因を水性、油性、物理的粘着性などに分類し、温度や生地別に汚れの取れ具合を定性的に調べてみる」、学習者 O は「アルティメット三目並べの終盤戦に着目し、ゲーム木を書いてみるなどして有効な戦術を見出す」という目標を立てることができた。学習者 L については、残り時間の関係で具体的に挑戦可能な目標の討議にまで至らなかった。これらより、時間配分の面で若干課題はあったにせよ、指導計画に定めたねらいは概ね達成できたといえる（なお、本時以外においても、生徒がどのような調査をどれだけ行ってくるかは実際に報告させるまでわからないため、生徒 1 人 1 人の報告時間および授業 1 時での報告人数については固定しないで授業を進めている。計画的な授業設計と、生徒に個別最適化された指導のバランスは、今後の検討課題である）。

また、本単元全体の「学びに向かう力」の到達目標として設定した、探究を相互に肯定し、後押しし合う学級づくりについても、図に示したコメントシートの左列に学習者 P の調査について称えるコメントが多くみられること、右列についても、基本的に報告者に対する肯定的な姿勢でのアサーションがみられるなど、「学びに向かう力」も大きく育成できたと考えられる。

### (3) 授業分析

事後調査の結果を表に示す。一部否定的な方向への変化が無視できない項目もあるが（設問 D, E）、設問 C, G, H, I と、特に研究の楽しさおよび、学習者相互にコメントすることの意義が授業前後で肯定的に変化した。標本サイズが小さく、仮説検定の検出力は低い実践であったが、それでもなお中程度の効果  $d = +0.37$  がみられた設問 G「今回の講座での同級生からのコメントは、自身の研究を進めるうえで役に立っている。」については、実践前後で差がないとする帰無仮説が、対応あり Brunner-Munzel

検定の結果 $p=0.013$ を得た。図 学習者Pの報告に対するコメントシート

自由記述においては、いずれの設問も生徒がテーマ設定の要所を理解したことが伺える。「やりたい」テーマの選び方については、抜粋例に示すように、履修者16名全員が「自分ごと」として捉えることのできるテーマを選択することの重要性を指摘している。「できる」テーマの選び方は、学習者個々によって重点を置く箇所が異なるが、指導者とのこれまでの関わりから、いずれも各々の経験に基づく記述と判断できる。

中等教育段階での探究のテーマ設定過程での指導については、本田(2022)が、Mehan が提唱する IRE 連鎖を応用した枠組みを会話分析を用いて提案している。一般的な教科学習とは異なり、指導者は学習者自身の関心や意向について学習者に問う。学習者はこれに対して自らの思いを表明し、それを受けて指導者は探究を遂行可能にする方向づけや、より具体的な提案を行

ったりする。本田によると、テーマ設定の指導ではこのような連鎖が組み合わされているとする。本実践の指導も、完全にその枠組みに沿っているといえる。

本田はさらに、指導者によって語られる内容をコード化し、

指導者は、(1)その探究テーマを選んだ動機・目的・興味、(2)探究の対象、(3)探究の方法や使用するデータ、(4)探究する問い・仮説・スタンスが明確であるかどうかを生徒に質問し、明確でない場合はそれらについて明確化を促すために様々な提案をする。そして、明確化のための補助として(5)既存の研究や文献を読むこと、(6)生徒がこれまでに経験した方法や使えるスキルが活かせるかどうかについて質問・提案する。

と6つの類型にまとめている。また、テーマ設定の指導が上手く行かない要因として、3つを挙げた。第1に、指導者による語りが時として相互矛盾する点（例えばテーマについての関心は強いがスキルが及ばないケースなど）、第2に指導者の語りが感覚的な単語（「面白い」、「難しい」など）に依存する点、第3に望ましくない探究学習の例として「調べ学習」などの単語が言及されるが、それが望ましい探究学習とどう異なるのか明らかにされない点を指摘している。

このうち第3の要因は、本実践の指導者は「文献を含めて、誰かから教えてもらうだけでなく、あな自身で何か一つでも発見すること」を具体的に求めている（第2学年段階では、学習者にと

2KP テーマ再考・Comment Sheet

|           | よかったこと                                                                                                                                                   | 改善できそうなこと                                                                      |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| テーマ設定     | <p>具体的な4つのアプリを比べ、人気があったものの要素を調べていて、分からなかった。今アフィリ結果を補強するため、の研究をやってみてもいいと思う。</p> <p>ゲームの特徴的な部位を把握できていて、良かった。(ワザ、タリ込み度とか?) 全体の調整など、もう少し比較の観点を増やしてもいいかな。</p> | <p>ゲームの2倍の和が、同じ2倍2倍!! 4倍に人気があつたの、詳しく説明して2倍あった。</p>                             |
| 具体的な調査    | <p>ちゃんと調べていると思う。人々の特徴をまとめていえると思う。</p> <p>実際のゲームの長所、特徴を調べられていて、良かった。若い層の別のゲームが人気を占められていた、自分で観て定義していた。</p>                                                 | <p>それぞれのゲームのメインの遊び方のしらの違いを比べてほしいと思います。</p> <p>有料か無料か、客の年代層が変わる?</p>            |
| 口頭報告のやりとり | <p>他の人の意見を(アフィリ) 聞いてみるのもいいと思う。</p> <p>人気があつた。アフィリ、ワザ、タリ込みなど。</p>                                                                                         | <p>レビューを見と良いと思います。</p> <p>ゲームを新しい人にも分かるように、4つ説明をしてもらうのも良かったと思う。アフィリと関係あるの?</p> |



って新規な発見でありさえすれば、世界にとっての新規性は求めている)。第1の要因でも、原則として(5)の指導は行わず、(4)もあまり深入りしないようにすることで、指導内容の相互衝突を避けた。一方、(1)(2)と(6)、即ち「やりたい」と「できる」の衝突は、

2025年2月16日実施中間調査 16名中16名回答 択一式回答は事前調査同様5件法Likert尺度。 $\Delta$ は事前調査と比較した対応ありCliffの $\Delta$ の値。

| 設問                                            | 5  | 4  | 3 | 2 | 1 | $\Delta$ |
|-----------------------------------------------|----|----|---|---|---|----------|
| A KPを通して、問いを立てる力をつけることができる。                   | 5  | 10 | 1 | 0 | 0 | -0.10    |
| B KPを通して、立てた問いを解決する力をつけることができる。               | 2  | 12 | 2 | 0 | 0 | -0.05    |
| C KPは楽しい。                                     | 8  | 5  | 3 | 0 | 0 | +0.25    |
| D KPは負担が大きい。                                  | 10 | 3  | 3 | 0 | 0 | +0.27    |
| E 来年度、個人研究で論文を書くことに不安がある。                     | 9  | 6  | 0 | 0 | 1 | +0.18    |
| F 今回の講座での指導者からのコメントは、自身の研究を進めるうえで役に立っている。     | 11 | 5  | 0 | 0 | 0 | +0.06    |
| G 今回の講座での同級生からのコメントは、自身の研究を進めるうえで役に立っている。     | 6  | 10 | 0 | 0 | 0 | +0.37    |
| H 今回の講座で同級生に向けてコメントすることは、自身の研究を進めるうえで役に立っている。 | 2  | 9  | 5 | 0 | 0 | +0.20    |
| I 私は、同級生が進めている研究に対して適切にコメントできる。               | 0  | 11 | 5 | 0 | 0 | +0.21    |

自由記述・回答の抜粋 学習者のラベルは事前調査と同一

【あなたにとって「やりたい」テーマは、どのように見つければよいと考えますか？】

〈学習者a〉自分の意欲のある、または自分がいま実際に直面していることや日常生活の些細な疑問から

〈学習者b〉生きている中でこれは自分が好きであると思ったことをメモ、覚えておく

〈学習者c〉色々挑戦してみて1番続いたものか1番好きだと思ったものがやりたいテーマ

〈学習者d〉自分が普段から楽しいと思っているようなことからテーマを見つける

というと思う。

〈学習者e〉好きなことをするというのは大事だと思う。どんなものでも詳しく研究するとしんどくなってくるのは絶対だが、好きなことなら耐えられるから(若杉先生より)

【あなたにとって「できる」テーマは、どのように見つければよいと考えますか？】

〈学習者a〉ある程度最初に答えが出そうなもの、研究の道筋がぼんやりと見えるもの

〈学習者b〉やりたいテーマからできなさそうなものを取り除いていく

〈学習者c〉色々挑戦した上で長続きしたもの、達成感があったもの

〈学習者d〉なるべく具体的に小さいテーマを考えると、できるテーマを作れると思う。

〈学習者e〉自分が好きなことで、それをやる手だてが近くにあるということも大事だとも思う。宇宙に落ちているゴミの問いを立てたとしたら今すぐに行けないためすこともできない。まず自分がよくやっていることから探すべきだと思う。

【本授業に対して、意見があれば書いてください(任意)】 回答3名分を全員掲載

〈学習者f〉生徒からのコメントはとても役に立ちます。

〈学習者g〉KPのちょっとかたいなーというイメージがちょっと薄くなった。思っていたより楽しい

〈学習者i〉ひとりひとりに即興でアドバイスするのすごいです

な「面白い」や「難

しい」といった語も躊躇なく使用した。そうであっても、設問Fの回答からは、本実践での指導者の語りは、学習者の研究を進展させる方向に概ね作用していたことが示唆される。

#### (4) 成果と課題

本選択講座は、テーマ設定に自信がない生徒を中心に募集しており、無理なくテーマ設定できている生徒は他の講座を選択するように誘導している。そうした生徒に対する実践であっても、生徒がテーマ設定の要点を理解し、前向きに取り組んでいることから、一定の成果が挙げられたといえる。

課題は多数挙げられるが、最も示唆的なのは〈学習者i〉の「ひとりひとりに即興でアドバイスするのすごいです」というコメントである。本実践の要は学習者へのその場での助言である。本指導者は司書教諭を務める関係で知の様々な分野に触れ、また校内外の多様な分野の探究実践を見聞きしてきた経験を活かして、自らが全く疎いテーマであっても(例えば学習者Pが扱うレーシングゲームには、指導者は知識も関心も全く無い)その場で助言を行えている。探究におけるテーマ設定は多くの指導者が携わり、かつ困難を抱えることが知られているが、こうした助言の方法は暗黙知として本指導者が専有するに留まっている。この点の広く共有できるような形式知化が本実践の最大の課題である。

#### 【参考資料】

本田由紀. (2022). 高校の探究学習のテーマ設定場面における指導はいかに行われているか——会話データの分析——. 教育社会学研究, 111, 5-24.