

今年度の主な特徴

人の役に立ちたいと願う子ども
一方、不安を抱える子ども

「人の役に立つ人間になりたいと思いますか」という質問について、過去5年間で「当てはまる」と回答した割合がおよそ8ポイント上昇しています。道徳的価値の理解を深める学習の推進や、松本版コミュニティスクールの方々への支援を受けながら、身近な地域の人やものとの関わり合いを通して、自己肯定感が高まり、心が成長しているのではないかと考えられます。

一方で、図1は、「将来の夢や目標を持っていますか」という質問の回答についての、平成29年と令和4年度の比較です。5年前と比較して「当てはまる」と回答した割合がおよそ10ポイント低くなっています。これは、目まぐるしい変化を続ける現代社会、長引くコロナ渦や不安定な国際情勢などで、将来への展望が持てずに不安を抱える子どもが増えていることが考えられます。

ICT機器を活用した学習活動

一人一台端末が整備され、ICT機器を使うのは勉強の「役に立つと思う」「どちらかといえば役に立つと思う」と感じている子どもは、昨年に続き9割を超えています。図2は、「総合的な学習の時間では、自分で課題を立てて情報を集め整理して、調べたことを発表するなどの学習活動に取り組んでいますか」という質問についての、令和元年と令和4年度の比較です。「当てはまる」と回答した割合が、一人一台端末の導入を境におよそ9ポイント高くなっており、情報収集などの調べ学習でICT機器を活用し、課題を解決している子どもが増えていると考えられます。

一方で、約7割の子どもが「週1回以上は、授業中に自分で調べる場面で、ICT機器を使っている」と回答しているのに対し、「意見交換や、考えをまとめて発表する場面において、ICT機器を週1回以上使用している」と回答した割合は約3～4割にとどまり、更なる有効な活用を模索していく必要があると考えられます。

学力状況と生活・学習実態との相関関係

話し合う活動と正答率

図3は、「学級の友達との間で話し合う活動を通じて、自分の考えを深めたり、広げたりすることができていますか」の回答と各教科の平均正答率との相関図です。話し合う活動を通じて、友達と関わり合いながら考えを深めていく学習を行っている児童ほど正答率が高くなっている傾向があります。

図4は、「自分と違う意見について考えるのは楽しいと思いますか」の回答と各教科の平均正答率との相関図です。

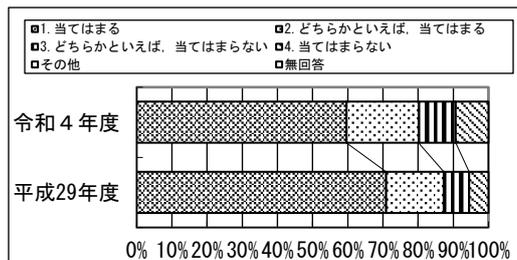


図1 将来の夢や目標を持っていますか

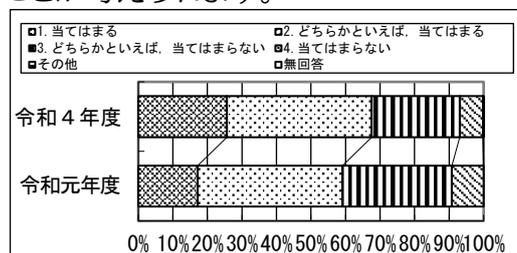


図2 総合的な学習の時間では、自分で課題を立てて情報を集め整理して、調べたことを発表するなどの学習活動に取り組んでいますか

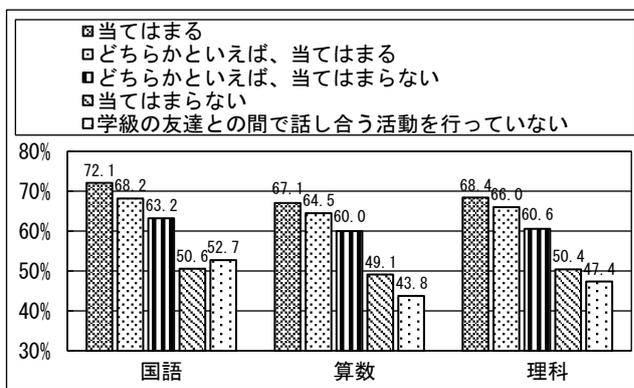


図3 「学級の友達との間で話し合う活動を通じて、自分の考えを深めたり、広げたりすることができていますか」と平均正答率

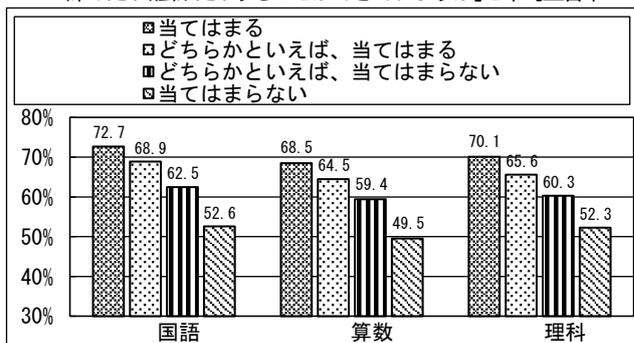


図4 「自分と違う意見について考えるのは楽しいと思いますか」と平均正答率

正答率との相関図です。周りの人たちと共に考えていく学びを楽しみと感じ「当てはまる」と回答している児童ほど、正答率が高くなっています。主体的・対話的な学びを通して、「何を学ぶか」だけでなく「どのように学ぶのか」という過程を大切に、自分から伝え、友達と話し合う中で自分の学んだ一つ一つの知識がつながり、「分かった」「楽しい」と思える授業にしていけることをこれからも取り組んで行く必要があると考えます。また、こうした話し合う活動を通して、自分とは違う考えや発想に触れ、新しい発見や考えが生まれる授業を引き続き進めていく必要があると考えます。

ICT機器活用と正答率

図5は、「普段、1日当たりどれくらいの時間、スマートフォンやコンピュータなどのICT機器を、勉強のために使っていますか」の

質問についての回答と各教科の平均回答率との相関図です。「全く使っていない」よりも「30分より少ない」「30分以上、1時間より少ない」を回答した児童の平均正答率が高く「2時間以上」を回答する児童の平均正答率は低くなる傾向があります。

また、図6は「普段、1日当たりどれくらいの時間、テレビゲームをしますか」の回答と各教科の平均正答率との相関図です。「全くしない」と回答した児童と比べて、テレビゲームをする時間が長くなればなるほど、平均正答率が下がっていく傾向があります。一人一台端末が整備され、学習場面での活用が進み、さらに家庭学習での活用も進んでいます。長時間のテレビゲームについては、学習に影響を与える心配な面がみられるものの、学習に適正なICT機器活用を進めていくことは、学習をより効果的に進めていくことにつながっていると考えられます。また、各々の児童がそれぞれに見つけた課題を解決していく道具となり、周りの人たちと考えを素早く共有することのできる利点を活かし、共に考え、学び、新しい発見や豊かな発想を促すことにつながる学習を引き続き展開していく必要性があると考えます。

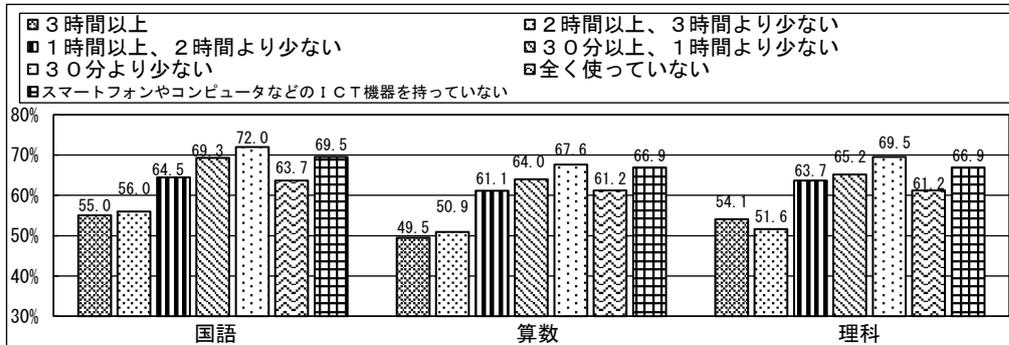


図5 「普段(月曜日から金曜日)、1日当たりどれくらいの時間、スマートフォンやコンピュータなどのICT機器を、勉強のために使っていますか」と平均正答率

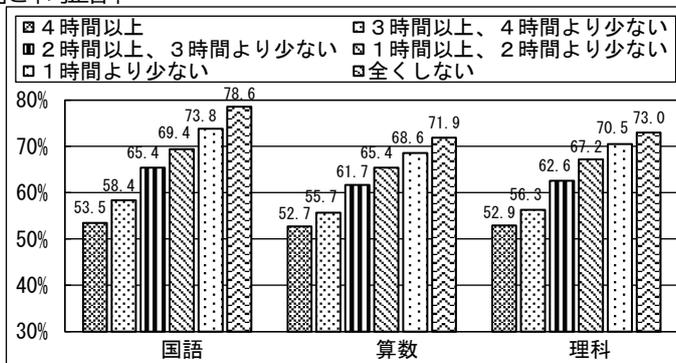


図6 「普段(月曜日から金曜日)、1日当たりどれくらいの時間、テレビゲーム(コンピュータゲーム、携帯のゲーム、携帯電話やスマートフォンを使ったゲームも含む)をしますか」と平均正答率

総括

「人の役に立つ人間になりたい」という質問に対して、肯定的に捉えている児童が、ここ数年徐々に増えてきています。一方、「将来の夢や目標を持っていますか」という質問に対しては、否定的に捉えている児童がここ数年増えてきていることも分かります。近年の様々な問題からくる予測困難な時代の到来が児童の思いや考えに少なからず影響しているように思います。ICT機器の活用については、普及が急速に広がり、児童の学びのツールとして、興味関心・意欲を高め、学びの深まりや理解度に繋がっていることが分かりました。また、ICT機器を活用するか否かにかかわらず、友達との話し合いや関わりが学びを深め豊かにし、確かな学力に結びついていることが伺えます。このような変化の激しい社会を生きていくために、課題に対して自分の考えをもち、人とのかかわりを含め多様な考えに耳を傾け、判断決定していく力が求められています。児童が持つ前向きな気持ちや不安な気持ちに寄り添いながら、学習環境や心のケアを更に整えていく必要があると考えます。