





● 読書活動 ●

ラーニングスペースについての研究

神奈川県 桐蔭学園小学校(校長森朋子)

- ①ラーニングコモンズを児童向けに再デザインし運用を行う。
- ②児童が主体的に学ぶ場のデザインを行う
- ③学校図書館とメディアセンターとしての機能を持ち、AL を活性化させる。

I はじめに

本校は、横浜の北郊、緑深い丘陵地帯の 一角にあり、同じ敷地内には、幼稚園、中 等教育学校、大学も併設されている大規模 な学校である。校訓は「すべてのことにま ことをつくそう。|「最後までやり抜く強い 意志を養おう。 の2点を掲げている。特 に小学校では、「自ら考え、判断し、行動 できる子どもたち」を育てることを教育ビ ジョンとして見据えている。その手段とし て「6つのコンピテンシー」を掲げ「思考 力」「チャレンジ力」「メタ認知力」「エージェ ンシー|「思いやり|「創造力|を育むことで、 AI 時代で輝くために必要となる論理的思 考力や、問題解決能力、コミュニケーショ ン力を育成していこうと考えている。今回 の研究テーマである「ラーニングスペース

はこの活動の一環で設置したものである。

Ⅱ 研究の概要

1 研究主題設定の理由

本校では2020年度から、森朋子校長(前 関西大学教育推進部教授 / 桐蔭横浜大学 副学長)を迎え、教育改革を推し進めてい る。その中で新たに学校教育目標下に育成 すべきコンピテンシー(資質・能力)とし て前述した6つの力を設定した。コンピテ ンシーを育む教育方法として、「アクティブ ラーニング型授業」「探求」「キャリア教育」 の3つの柱を軸とした教育を行い、知識量 のみでは勝負できない新たな社会で活躍で きる人材を育成しようと考えている。「ラー ニングスペース」では、この中でも特に「ア クティブラーニング型授業」のさらなる発 展を狙い、設置したスペースとなる。これ までに、2016年度から溝上慎一理事長(前 京都大学高等教育研究開発推進センター教 授/教育アセスメント室長) 指導のもと、 法人全体で「アクティブラーニング型授業」 の展開を研究してきた。アクティブラーニ ング型授業とは、「主体的で対話的な深い 学び | をとり入れた授業であり、これは、 教師が一方的に知識伝達をする講義型だけ の授業ではなく、ペアワークやグループワー ク、ディスカッションなどの協働学習をは じめ、調べたり、まとめたり、プレゼンテー ションしたりして、児童が主体的・対話的 に取り組む「深い学び合い」や「思考をよ り活性化する」ことを採り入れた学習形態 となっている。そのため、グループワーク やディスカッションが気軽に行うことがで きるスペースの必要性を感じ、学校の中心 にあった多目的オープンスペースに既存の 図書室を移設し、「ラーニングスペース」と して 2020 年度から運用を開始した。「ラー ニングスペース | の元となる構想は主に大 学等に設置をされているラーニング・コモ ンズである。ラーニング・コモンズとは、 学生の学習支援を意図して大学図書館に設 け、自習やグループ学習用の家具や設備が 用意され、相談係がいる開放的な学習空間 を言う。ただし、ラーニング・コモンズを 設置するには、広大な場所が必要であり設 置することは現実ではないと考え、小学校 の限られた空間を利用し、ラーニング・コ モンズの機能や授業、学年集会やアフター スクールに利用できる教育的効果を高める マルチスペースの設置を行うことを目的と して本研究を行うこととなった。

2 研究の方針・実践

主体的に学ぶことができる空間のデザイ

ンが主たる目的となるため、児童の興味関心を引き出し、その活動を支援できるスペースを意識しデザインを始めた。

①児童の興味関心を刺激し、更に深めてい くことができるスペース

ラーニングスペースに来ることで、児童にとって有益なことがあるという意識をもたせることをはじめは意識をした。そのため、興味関心を引くような企画展示を行い、手広く児童が興味を持ちそうな展示を心がけた。児童の興味関心はそれぞれ大きくことなるため、「本が好きな子」「アクティブに体を動かすことが好きな子」「生き物を見ることが好きな子」など、それぞれに合わせたものがラーニングスペースに来ればどれも揃っているという形を目指した。

企画展示の例



◆3年生のおすすめの本の掲示 おすすめポイントを壁新聞にまとめて掲示



◆小学生がえらぶ!"こどもの本"総選挙 学校所持する該当する本を展示



◆生き物の展示を見る児童



◆展示されている生き物(オオグソクムシ)

②誰でも気軽に利用することができ、学年 の垣根を超えて交流ができるスペース。

様々な展示や仕掛けをしても児童自身が 自発的にラーニングスペースに足を運ぶよ うにならなければ、これらは意味を成さな いと考えた。また、これまでなかった場所 だからこそ、子どもたちがラーニングス ペースに来ることのハードルがなるべく低 くなるようにしなければならないと考え た。のため、1~6年生まですべての学年 が気軽に利用ができるようなスペースのデ ザインを行うことにも心がけた。

まず、ラーニングスペースの設置場所を、

学校の中心に置くことにした。また、以前の図書室のような特別教室として設けるのではなく、オープンスペースとして、従っての廊下に当たる部分を含め、広域に渡って設置を行うこととした。またその際に、コングスペースとした。またその際に、ニシグスペースとして活用することに広く使うことができるスペースとした。残りの1教室は問いと変に対応できるようなスペースとした。また、また、まり一層フレキシで、現りの1教室は問いと変に対応できるようなスペースとした。また、また、はいかできるようなスペースとした。また、はいかができるようなスペースとした。また、はいかではいかができるようなスペースとした。また、はいかではいかができるようなスペースとした。また、はいかではいかができるようなスペースとした。また、はいかではいかができるようなスペースとした。



◆ラーニングスペース全景

これにより、教室移動をする際に、ラーニングスペースを通ることになり、移動がてら、ラーニングスペースに展示されているものを見ることも可能になり、足を運びやすくなるのではないかと考えた。

実際、ラーニングスペースに来るきっかけとして、移動教室をする際に見かけたものが面白そうだったからという児童の声も複数あった。また、休み時間の際には多くの児童がラーニングスペースに足を運び、各々のやりたい活動を存分に行っている様子が見受けられた。

③創造的活動が活性化されるスペース

子どもたちが創造力を働かせ、主体的な

活動へと結びつけていくために大切なことは、「安心した環境づくりを行い、アウトプットできる空間」「学んだ知識を他と結び付ける力」「現状をさらに新しいものに発展できる力」だと考えている。そのために、汎用的に使えるものを用意しておき、それを使って自由に活動ができるようにしていた。また、トランプやボードゲームなどのように、知育玩具などもいくつか設置した。



◆課外活動のマスコットキャラクター作り

キャラクターをデザインし、フェルトを 使って、オリジナルキャラクターのぬいぐ るみを作成している。



◆5年生の休み時間の様子

ウレタンマットを組み合わせて、中に 入って遊んだり、箱を作ったりして遊んで いた。既存の使い方にとらわれず、創意工 夫を凝らして自分たちなりの活用した遊び に取り組んでいた。

④メディアセンターとしての役割

時代の変革とともに、従来の本を使った 調べ学習ではなく、インターネットを活用 して、調べ学習を行う割合は年々重要度を 増している。そのため、学校図書館とパソ コン室的機能を組み合わせメディアセン ターとしての活用も視野に入れデザインを 進めた。本校では、2020年度から、1人 1台タブレット端末(iPad)を導入し、学 習に活用している。タブレットを自由にイ ンターネット接続できるように、アクセス ポイントを設置し、調べ学習を行えるよう にした。また、調べた内容をメディアにま とめる際に必要となる物品も揃え、活用で きるようにした。

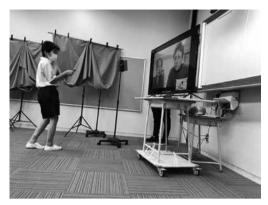
例えば、グリーンスクリーンを用意し、動画にしてまとめることや、PowerPoint や Keynote などを活用し、プレゼンテーション用の資料を作れるようにするなどの設備も併せて用意した。

また、実際にプレゼンテーションを行う ために、大型のスクリーン及びプロジェク ターを導入し、発表環境も整えた。



◆プレゼンテーションを行う6年生

5年生に向けて、6年生になったときに 大切な心構えなどを後輩に伝えた。



◆ Zoom を利用した海外交流

海外の学校と Zoom を利用してつなぎ、 英語を用いて交流を行った。



◆調べ学習の内容を発表する様子

⑤ その他整備したものなど

子どもが集中し、本が持つ世界に浸るためにはどのような環境が必要なのかを考えた。具体的に、クッション(Yogibo)を用意したり、机・椅子を用意したり、靴を脱いであがれるスペースの設置をしたりした。子どもたちの間では、Yogiboの人気が一番高く、休み時間になるといち早く自分の場所を得ようとしている子が多くいた。

学習に取り組みをしやすいように勾玉型のテーブルを3台導入した。勾玉型を採用した理由は、人数が何人でも、均等な距離で話を行うことができるためである。実際勾玉

型のテーブルを利用し、話し合い活動を行っている児童が見られた。また、児童が活用するだけでなく、教員がこのスペースを利用し、会議等を行う場面なども見受けられた。



◆協同して学習に取り組む児童達

授業の課題に対して、本の内容をまとめ ている様子



◆本を読む児童

自分の好きな場所・体勢で、本への世界 に浸る様子

⑥実際の活動について

実際にラーニングスペースが児童に使われた場面をいくつか紹介したい。

当初のプロジェクトメンバーの想定を超 えるような利用が数々提案された。

く児童の利用>

・造形あそび

学校行事の一つ、図工科の作品造形の日 に会場として活用された。今年度はビニー ルひもと新聞を活用し、ラーニングスペースが全て児童の作品で埋まることとなった。作品を3階フロアから見ることもでき、俯瞰で作品把握をすることもでき、通路にもなっているため、多くの児童が自然と作品を見ることができた。



◆造形あそびの様子

・展覧会

こちらも造形遊びと同様で図工科の活動 の一つ。子どもたちの作品展示の場として ラーニングスペースが活用されていた。

・課外活動の発表

各学年の探究や総合の活動の発表の場と して、多くの発表に利用されていた。

ただし、こちらには課題もあり、通路でもあるがゆえに授業終了間近になると移動 教室の児童が多く行きかい、発表の妨げに なることもあった。動線を工夫する必要が あると感じた。

・1年生と6年生の交流

こちらは自然発生的な活動で、普段の生活フロアが異なる学年の児童の待ち合わせの場、一緒に過ごす場として活用されていた。朝、6年生が1年生の教室に行き、朝の準備のサポートなどをすると、1年生から「休み時間に遊ぼう」という誘いがあり、その待ち合わせをラーニングスペース、と

いう様子が多く見られた。

・日々の活動(休み時間)

休み時間はカードゲームなどの想定された遊びも多くあったが、まずラーニングスペースに来て、「何をする?」と相談している姿も散見された。

<教員の利用>

・研究発表会

オンラインシンポジウムの会場として利用した。開放的な場であり、討論も活発に進んでいた。やや難しい話であっても柔らかな雰囲気の中で実施できたため、視聴者からも好評をいただけた。これは児童の発表時も同様の効果があると考えられる。



◆公開研究会の様子

・学校説明会

開かれた空間であり学校の象徴的な場所、そして発表に適した空間ということで学校説明会の場にも利用した。課題として、音響には配慮していないため、今後の児童の発表にも備えてスピーカー位置の検討などは必要であった。

このように、様々な活動が日々展開され

ていた。意外だったことは、雨天時など外が利用できない日の利用人数増加は想定されていたものの、晴れている日も想定以上の人数が利用しているということだった。

ラーニングスペースが閑散としているということはほとんどなく、常に休み時間、多くの児童が活動の場として選択していた。そこからこのように多くの利用方法が生まれているため、ラーニングスペースがある環境が継続的に続いていくことで、より多様な活動が見られるものと考える。

また、今年度は新型コロナウイルス感染症への対策により、人が集まるようなイベント系の活動が実施できなかった。次年度以降、新型コロナウイルス感染症の状況次第ではあるが、より人の集まるような活動も進めていきたいと考えている。

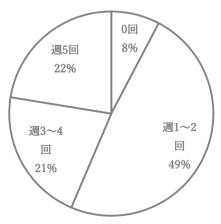
3 子どもたちのアンケート結果

2年間の運用を経て、子どもたちにアンケート調査を行った。アンケートの対象は $1\sim6$ 年生の児童で有効回答数は合計で168名分になる。アンケートにはロイロ

ノート・スクールのアンケート機能を利用 した。

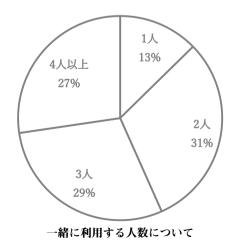
利用したことがない児童は、全校で見て も1割程度とかなり少ない割合であった。 多くの子が週に1度以上は自発的にラーニ ングスペースに行き、何かしらの活動を 行っていたことになる。ただ、頻度を見て みると、週1~2回が半数を占め、3回以 上の子よりも多い割合となった。反面、週 5回(毎日)利用している子も2割程度い ることがわかる。はじめの課題であった、 「児童がラーニングスペースに来ることの ハードルをなるべく低くする」という点は 上記の結果を見ると達成できていたのでは ないかと思う。学年別に見ると、0回の割 合が一番多かったのは、4年生と6年生で、 一番少なかったのは2年生だった。2年生 は教室の目の前がラーニングスペースであ り、4年生は対角線的に離れている。週5 回の割合が一番高い学年も2年生であるこ とから考えると、やはり物理的な距離が近 く、行きやすいということは一番大事な要 素になるということがわかる。

利用頻度



授業以外での利用頻度について

一緒に利用する人数



一緒に利用する人数は、2人以上の回答が9割弱という結果となった。協同活動を目的としたスペースとして考え、デザインを行っていたため、この結果からはその狙いは達成できていたのではないかと考えられる。2人以上の3項目については、それぞれほぼ同じ割合となっている。1人で利用している子の大半は読書を目的としており、1人で自分のペースでインプットをしたい時などに活用してもらえていたのではないかと思う。



◆1人で集中して学習に取り込む様子

利用目的

利用目的 70 60 50 40 30 20 10 0

利用目的別に見ると、「友人との交流」が圧倒的に多く、学習の項目は残念ながらかなり少なかった。また、「読書」については、「友人との交流」と差はあるが、2番目という結果だった。

学習を選択していたのは全員が6年生であった。高学年になるに連れて、生活のなかで学習が占める割合が上がってきて、ラーニングスペースを活用した学習への取り組みが活性化されているのかもしれない。



◆学習に取り組む様子



◆低学年に読み聞かせをする児童

児童達の声

ラーニングスペースを使っていて一番 楽しかったことはどんなことですか?

のんびりするが楽しかったという意見

- のんびりできるし、チェスやマンカラを やることができること。
- ・教室と違う構造で、Yogibo もあるから 使いやすい。
- ・お友達と Yogibo に座りながらリラック スしておしゃべりしたこと!!

友人との交流や他学年との交流が楽しかったという意見

- ・他のクラスの人たちともたくさんお話を したこと。
- ・他の学年の人と会えてよかったです。

生物を見ることが楽しかったという意見

- ・一番楽しかったことは、化石などが見れ たところです。
- ・ヒョウモントカゲモドキの観察が楽しかったです。
- ・生き物が育っていくのが楽しかった

読書をすることが楽しかったという意見

- ・ディズニーが大好きなので、その雑誌を 見てくつろいだり、生き物を観察するの が好きです。
- ・お家にない本を読んだり、できること。

学習へ取り組みが楽しかったという意見

- ・他の人とテストの勉強をしていて、わか らなかったところがわかった時。
- ・友達と勉強できたこと

ピアノを弾くことができたという意見

- ・音楽室以外のところでピアノを弾けること
- ・みんなとピアノをひいたり、ちがうクラスや学年の友達と話したりできること。

上記の意見を集約して考えてみると、「学校では普段できないことができる」ということが一つのポイントになっているように思う。自由にピアノを弾ける環境があったり、ボードゲームやトランプをがあったり、寝っ転がることができる環境があるため、そういった自由度のよび空間に魅力を感じる児童が多かった庭とうだ。また、生物の観察なども、家庭とうだ。また、生物の観察なども、家庭とは飼えない珍しさからラーニングスのではないと考えられる。

ラーニングスペースにいかなかったの はなぜですか?

- やるべきことが教室でできる
- ・外遊びに行くからあまり行かない
- ・遠いから
- ・行くと騒がしい

反対に上記のような意見もあった。

ラーニングスペースならではの魅力的空間をデザインしたつもりだが、子どもによっては、教室でできることと大差がない、または別に魅力的なものがあるという印象の子もいたようだった。場所に距離があると、たとえ行きたいと考えていてもそちらに足が向かないということも改めてわかった。

ラーニングスペースにあるといいなと 思った事や物はどんなことですか?

ほしいと思った物

- ・スクリーンや大画面液晶
- 楽器
- ・工作の材料
- ・けん玉や独楽などのスキルトイ

上記の意見を見ると、やはり自分のやりたいと思うものを実現することができるということがラーニングスペースを運用する上で大切だと感じた。工作の道具などがあれば、現在以上に発想力・創造力を伸ばしていくことができるだろうし、その他のものも、それがあることで児童の主体的な活動がより一層深化していくものだと感じた。

ほしいと思ったこと

- ・話し合いができる大きめな机
- ・静かな環境
- ・走ったりする人がいないところ
- ・他学年と交流できるイベント

前述したとおり、今回ラーニングスペースでは、ルールは多く設定せず、自由度の高い空間という事を意識しデザインした。その反面、走り回ったり、大騒ぎしたりする子が多くいたことも事実である。今の自由度の高さを維持しつつ、秩序を保った運営を今後意識していくことが必要であると感じた。

Ⅲ 成果と課題

アクティブラーニング型授業を活性化させる目的で運営を始めたラーニングスペースだったが、多方面から、児童の興味関心を刺激し、更に深めていくことができるス

ペースとして、一定の成果をあげることが できたのではないかと思う。これまでの学 校図書館の機能だけではなかなか能動的に 足が向かなかった児童も、「生物観察がで きる|「ピアノが弾くことができる| といっ たそれぞれの興味関心に応じたスペースを 常設することにより、より多くの児童が足 を運ぶこととなった。多くの児童がよく足 を運ぶようになった結果、そこから異学年 交流へとつながったり、学習の教え合いが 始まったりする場面も見かけることができ た。やはり、一番大切なことは、まず「ラー ニングスペース | という場所を知ってもら い、来てもらうことが大切であり、そこから 先の活用は子どもたちが自発的に考え行動 する中で産まれてくるものであると感じた。

一定の成果をあげられた一方で同時に課題も多く見つけることとなった。 ラーニングスペースの雰囲気や環境、そしてコンテンツについてだ。

現在、アクティブに活動ができる要素は ラーニングスペース内では多くない。そういっ た活動を行いたい子は基本的に、グラウンド に出て遊ぶということがメインになっている。 今後、そういった子たちにも魅力があるコン テンツがあれば、また一層ラーニングスペー スの発展へとつながるのではないかと思う。

また、ラーニングスペースの雰囲気や環境づくりということにもこれから目を向けていかなければならない。自由度を高い空間にした反面、走り回る子やクッションを投げて遊ぶ子などが一定数いた。そのため、ゆっくりと読書をしたい層にとってはマイナスの印象を受けざるを得ない状態でもあった。

来年度以降、こうした自由度を担保しつつ、 秩序ある空間で、利用する児童全員が心地よく 利用できる空間づくりを行うことが大切だと感 じている。(ICT 教育推進部主任:都筑圭佑)