

# 小学校における1人1台端末を活用した家庭学習の類型化

## The Typology of Home Learning Utilizing One-to-One Devices in Elementary School

海老原 りん\*・小林 祐紀\*

茨城大学教育学部\*

本研究の目的は、端末を活用した家庭学習を類型化し、1人1台端末を活用したこれからの家庭学習について考察することである。一般的に入手可能な書籍や自治体の事例集を使用し、89の事例を質的研究の手法を用いて分析した結果、7つのカテゴリーと17のサブカテゴリーが導出された。類型化した結果を踏まえ、知識技能だけではなく、児童の興味関心を育てる家庭学習を提案するに至った。

キーワード：1人1台端末、家庭学習、持ち帰り学習

### 1. はじめに

現在、GIGAスクール構想によって新しい学習環境が整備され3年目が終わろうとしている。現在の課題の一つとして、端末を持ち帰って実施する家庭学習が挙げられる。従来の家庭学習も尊重しつつ、1人1台端末の授業での活用が進んでいる現状では、今後の家庭学習の在り方を見直す必要性を指摘できる。

しかしながら、「平常時の端末の持ち帰り学習の実施状況」を確認すると、ほぼ毎日持ち帰り学習を実施していると回答したのは小学校が26.1%、中学校が31.3%であることが示され、決して高い水準にあるとはいえない（文部科学省2023）。

そこで本研究では、1人1台端末を活用した家庭学習に着目することにした。なお、本研究では学校（教師）から課されて子どもたちが家庭で取り組む学習を家庭学習と定義する。

### 2. 先行研究と目的

#### 2.1. 関連する先行研究

太田（2019）は、宿題が果たし得る役割について心理学的な視点から整理した上で、その枠組みに基づいてこれまでの研究知見を概観し、宿題の効果を最大化するための指導上の留意点を検討している。そして、教育実践の現状から見て、研究上不足している視点も指摘し、解決のための具体的なアイデアが述べられている。太田（2019）の研究は、宿題の効果を最大化させるためにはどのような工夫を行えばよいかを考えさせる研究であるといえる。

木村ほか（2016）の研究からは、学習支援カードを配布して自主学習に取り組むことで、どのような活動を行えばよいかを児童自身が考える指標となり、単調な書き取り練習だけになりがちな自主学習を家庭学習として意味のあるものにできたという点で興味深い。

宿題に関する家庭と学校の視点を明確にしている宮崎（2022）は、教師や保護者の宿題に関する意識を明らかにし、双方にとっては時間的にも精神的にも負担感を持っていることを報告している。

家庭学習に関する知見は蓄積されつつあるが、整備された新しい環境下における取組に関する知見は整理されていない現状である。新しい環境下における家庭学習の創り上げるためには現状の取組を整理する必要があると指摘できる。

#### 2.2. 本研究の目的

本研究の目的は、端末を活用した家庭学習を類型化し、1人1台端末を活用したこれからの家庭学習について考察することである。

### 3. 方法

端末を活用した家庭学習を類型化するための方法としてKJ法を採用する。KJ法はデータ整理法の一つで、カード一枚につきデータを一つ記入し、分類・整理して解析する方法である。

具体的には、グループごとにつけられた表札をサブカテゴリーとし、さらにそれらのサブカテゴリーを類似しているもの同士で集め、それぞれにカテゴ

リ一名を付す。整理する際の観点として家庭学習の意図に着目する。家庭学習の事例は、一般的に入手可能な書籍や自治体の事例集とする（堀田ほか 2023, 仲田 2022等）。

## 4. 結果と考察

### 4.1 家庭学習の事例の類型化

得られたデータ数は全部で89あった。分析手続きに従って、類型化した結果、7つのカテゴリと17のサブカテゴリに分けることができた。カテゴリは、【A.情報端末に慣れる】、【B.家族に伝える・話し合う】、【C.自分自身や学習について見つめ直す】、【D.個別最適な学びを実現する】、【E.リアルタイムに考えを共有する】、【F.学習を通してわかったことを整理して学びの振り返りをする】、【G.授業の内容の一部を家庭で取り組む】の7つであった。

さらに、サブカテゴリとして、〈a.学級活動の一環を家庭で行う〉、〈b.オンラインならではの機能を活用する〉、〈c.情報モラル・セキュリティを身につける〉、〈d.保護者と協力して課題に取り組む〉、〈e.自分の学習や生活を見直す〉、〈f.自分自身について他者に伝える〉、〈g.課題を発見する〉、〈h.反復して習得する〉、〈i.自主学習をする〉、〈j.自分の考え・作品・学習成果を共有する〉、〈k.他者と協力して学習に取り組む〉、〈l.まとめ学習をする〉、〈m.ドリル学習をする〉、〈n.テストや課題に取り組む〉、〈o.授業の予習を行う〉、〈p.反転学習をする〉、〈q.学校でできないことを家で取り組む〉を確認できた。

### 4.2 類型化の例

カテゴリ【A.情報端末に慣れる】と2つサブカテゴリの関係を示す。

A-aとして、端末を使って学級活動や学校行事、朝の会等に関することを行う事例を分類した。A-a-2は、日直がデジタル学級日誌を作り、1日を振り返るもので写真や動画を載せることでデジタルならではの日誌を作ることができていた。A-a-3は、1人1台端末を使って宿泊行事のしおりを作ることで、児童にとっても便利で、持ち帰りをした際に児童だけではなく保護者の質問もコメント機能を使って受け付けることができ、完成度の高いしおりを作ることができた事例であった。

A-bとして紙を使っていた従来の家庭学習では課せなかったオンラインならではの機能を使用した事

例を分類した。A-b-6は、Google Earthを使って修学旅行の研修計画を作成しプレゼンテーションする事例で、リアルな画像を提示しながらプランを相手に伝える事例であった。A-b-7は、Google Arts & Cultureを使って、バーチャル美術館を散策し「心に残った作品の名前」や「選んだ理由・感想」を記入し、クラスで共有する事例であった。

### 4.3 考察

これからの家庭学習は知識技能だけではなく、子どもたちの学習習慣を確立し、興味・関心を育てる個別最適な学びを実現させていく必要性を指摘できる。例えば、汎用クラウドツールを使って、歴史マップを作成し、小学校6年生で学習する日本の歴史を視覚的に学ぶ家庭学習を提案できる。児童が地図を使うことで出来事が起きた場所を把握し、さらにどんな出来事が起きたのか自分がわかりやすいメモや写真を入れることで自分なりに工夫して記憶との結びつけを図ることができる。紙だけではなく、端末があるからこそできる家庭学習を今後は増やしていくべきであると筆者は考える。

### 参考文献

- 文部科学省 (2023) 「端末の利活用状況等の調査結果を踏まえた対応について」 [https://www.mext.go.jp/kaigisiryoy/content/20230516-mxt\\_jogai02-00029578\\_07.pdf](https://www.mext.go.jp/kaigisiryoy/content/20230516-mxt_jogai02-00029578_07.pdf) (2023.5.14 最終確認日)
- 太田絵梨子 (2019) 学習における宿題の役割に関する心理学的検討, 教育実践学研究第, 20 (2) .27-39
- 木村明憲, 高橋純, 堀田龍也 (2016) 情報活用の実践力の育成を意図した自主学習における学習支援カードの活用と効果, 教育情報研究, 32 (2) .25-36
- 宮崎麻世 (2022) 小学校における宿題に対する教師と保護者の意識に関する考察—フォーカス・グループ・インタビューの分析を通して—, 学校改善研究紀要, 4, 27-41.
- 堀田龍也, 山本朋弘, 佐藤和紀, 三井一希 (2023), GIGAスクールはじめて日記3 情報端末持ち帰り, さくら社.
- 仲田祐也 (2022) 1人1台活用の壁「持ち帰り」「家庭学習」「連絡帳のデジタル化」で持ち帰りを常態化, <https://www.sky-school-ict.net/class/front/221216> (2023.12.10 最終確認日)