

## 資料

## ICT 端末活用におけるプロジェクト・メソッド理論の援用可能性

本田裕紀

The Possibility of Using Project Method Theory in Utilizing ICT Terminals

Yuki HONDA

〔要約〕現在、日本でも問題解決能力を育む授業実践等においてプロジェクト・メソッドという言葉が度々使われている。しかし、プロジェクト・メソッドは問題解決学習の段階理論的メソッドとして使われることも多く、本来の意味が正確に理解されないまま実践されていることがある。そこで、本論文では、まずプロジェクト・メソッド理論の本来の意味を正しくつかむためにキルパトリックの論文「プロジェクト法」をもとにその理論について概観した。次に、そこで整理した視点をもとに筆者が校長として勤務していた熊本市立五福小学校の総合的な学習の時間の授業実践を見ていくことで、プロジェクト・メソッドにおいてICT端末活用がどのような効果があるのかについて考察を加えた。その結果、ICT端末を活用することが子どもたち一人一人の探究的な学びの目的性に作用し、モチベーションを保ちつつプロジェクト・メソッドを加速することにつながるという可能性が示唆された。

**キーワード：**プロジェクト・メソッド (project method) ICT 端末 目的ある活動 (purposeful act)  
連合反応 (associate response) 附随反応 (concomitant response)

## 1 研究の背景と目的

現在の学習指導要領において、新しい時代に必要な資質・能力の育成と、学習評価の充実が示され、何を学ぶかと同時にどのように学ぶかという主体的・対話的で深い学びの視点からの学習過程の改善が求められるようになった。これを受け、小中学校現場においても子ども同士の対話を取り入れたり、学習の過程そのものを探究的なものにしたりしようとする工夫が見られる。

また、国が推進する「GIGA スクール構想」によって児童生徒1人1台端末の整備が進み、全国の小中学校教育現場においてICT端末を活用した授業が日常的に行われるようになってきている。この構想は、児童生徒が1人1台の端末を持ち、全国のすべての学校でICTを活用した教育が可能になることを目指したもので、文部科学省が提唱するこの政策により、教育現場においてICT端末の普及とともに、授業の在り方そのものが大きく変わりつつある。ICT端末の活用により、従来の教室の枠を超えた学習環境が整い、児童生徒はインターネットを介して多様なリソースにアクセスしたり、リアルタイムで複数の相手

と協働作業や対話・発表活動をしたりすることが可能となった。この背景には、少子高齢化、グローバル化、情報化が進み、大きく時代が変化する中で、教師に求められるものは何か、子どもたちにこのような時代を生き抜くための資質・能力をどのような方法で身につけさせなければならないかが問われていることがある。

このように、新しい時代の資質・能力の育成を目指して、ICT端末を活用した探究的な学びの実践事例が増えていくことは喜ばしいことであるが、最初は素晴らしい実践であっても毎年同じことを繰り返すうちに、見栄えの良いプレゼンテーションや成果物を作成することが目的になったり、学校の教職員の入れ替わりに伴い、子どもの体験活動のみが残ったりするといった課題も見られる。また、ICT端末の活用においても、その目的や意義が十分理解されないまま活用されている場合もあり、単なる調べ学習や子どもの意見を共有するためだけの道具になっていることも見受けられる。

そこで、本論文ではそもそもICT端末活用が探究的な学びにどのように効いてくるのかを考察

するために、まずウィリアム・H・キルパトリック（William Heard Kilpatrick）によって提唱されたプロジェクト・メソッド理論について、彼自身の文献をもとに概観する。次に、そこで得られた視点をもとに、ICT 端末を活用することの意義も含めて、筆者が校長時代に熊本市立五福小学校において総合的な学習の時間に取り組んできた地域活性化に向けたプロジェクト型の授業実践を分析することを通して、プロジェクト・メソッドと ICT 端末活用の融合による探究的な学びの授業の可能性を探る。

## 2 プロジェクト・メソッドの理論

### (1) プロジェクト・メソッドの起源

20世紀の当初、各国では国を支える基盤として初等教育が普及・整備され、近代的な教育システムが構築されてきた。国ごとの社会背景や方針による差は見られるものの、読み・書き・算術を中心とした知識の習得が重んじられ、教科書中心の講義が体勢を占めていた。そのような中、画一的な教育に代わって、子どもを中心として子どもの人格全体を育む教育が求められるようになり、子どもがいかに思考すべきか、いかに学習すべきかの教授方法に関する研究がされるようになった。思考作用を詳細に分析し、思考陶冶のあるべき姿を示したのはデューイであり、彼の理論を活かして、児童生徒の活動の目的を意味づけ、現実の生活から取り出された活動を学習内容とし、新しい教授の方法を提起したものが、キルパトリックのプロジェクト・メソッド (project method) である。

### (2) プロジェクト・メソッドの定義

#### ① 目的ある活動としてのプロジェクトの定義

キルパトリックは、論文「プロジェクト法」において、プロジェクトとは「私自身がプロジェクトという用語を適用するに際し意図していることは、目的 (purpose) という語を特に強調した、目的ある行為 (purposeful act) ということにはほかならない」(ウィリアム・H・キルパトリック, 1967, p.11) としている。そして、そのプロジェクトの例として一女兒のドレス作りを挙げている。その事例の中で、彼は以下のように述べる。

その女兒は、心を込めてそのドレスを作ろうと意図し、自分自身で、そう計画し、独力で

作りあげたとすると、それこそ典型的な「プロジェクト」の好例と、私はいいたい。そのドレス作りにおいて、全精神を打ち込んだ目的ある活動が、多種多様な社会的環境の中におし進められたわけである。(中略) ドレス作りの目的は、そのドレス作りの過程に次々と展開されてくる新しい事態を克服し、そして全体としての一つの統一をもたらすわけである。(p.13)

また、キルパトリックの論文「プロジェクト法」の訳者である市村は附章の解説において、彼の論述をもとに、以下のように述べる。

プロジェクトという概念は、生活学習の進め方すなわち生活学習の方法の内容を規定するものとして、把握されているのである。目的を立てることから完成に至る一連の過程を総括して、名付けられた生活学習の方法論がプロジェクト・メソッド (project method) である。(p.74)

以上のことから、キルパトリックが定義しているプロジェクトでは、学習者自身が目標を設定し、その目標に向かって自発的に行動する目的性、及び学習者が中心となり計画から実行まで自立的に取り組む主体性が重要な要素であることがわかる。また、プロジェクトの学習においては学習の成果物がどのようなものであろうとも、児童生徒自身が主体的に興味をもつような自発的な活動を通して学んでいくことが学びを成立させる上で大切なことであると言える。

#### ② 価値ある生活を目指したプロジェクトの定義

また、キルパトリックは学級での事例において「目的 (purpose) というものは、生活の中でいろいろな形をとってあらわれるものである。したがって、プロジェクトがどんな生活の場面にも多種多様な姿でみられるということは明白な事実である。」(p.15) と示している。その上で、彼はまた目的ある行為と価値ある生活について次のように述べる。

目的ある行為が、現実問題として価値ある生活を構成する要素であるとするならば、(中略) その時、教育の過程と価値ある生活の二者は一体となるのである。(中略) 未来の価値ある生活が、周到に選択された目的ある行為か

ら成り立つものであるとすれば、個々の要求に応ずる生活指導のもとで、価値ある目的をつくり、それを達成する場合に、未来のためにいかなる準備が現在の生活のため以外に必要とされるのか、この目標に対して、児童は一段と大きな範囲内で、ゆとりをもって目的を立てる機会をもたなければならない。児童は自己の目的立てにはじまる行為の結果について、少なくともそこに与えられた範囲内での責任は負わねばならない。(pp.19-20)

以上のことから、プロジェクトは狭い範囲の問題解決ではなく、価値ある生活を実現することを目指した目的をもった活動であり、生活のあらゆる面を含んだ場の中で価値ある生活のために展開される問題解決的な学びであることがわかる。

### ③プロジェクトにおける学習現象

キルパトリックは学習に及ぼす目的の影響について、目的に関して全精神を打ち込んだ状態の男児と本人が全く望まない命令的な強制状態にあると仮定した2人の男児の風作りを例に、基本反応(primary response)、連合(associate)反応、附随(concomitant)反応にどのような差が生じるかを説明している。彼の説明によると、基本反応については、大きな差はなくても、連合反応と附随反応については著しく大きな差が出るとしている。

連合(associate)反応について彼は以下のように述べる。

全精神を打ち込んで状態の統一ある構えは、内面的・本源的なものと結合して、当面の問題解決に関係のあるとみられるあらゆるものを有効に活用してしまうのである。(中略)種々の思考が次々と浮んでくるであろう。そして思考の形成の上でのそれぞれの段階は、あらゆる方法で他の経験と結合し関連しているだろう。(中略)満足という要因は、そこにみられる結合状態に伴ってあらわれる。したがって、そこに複雑に連合された思考は、精神的な所有物として永久に残存するだろう。(中略)承認されない構えは、それが持続するかぎり思想の高まりをかなりおおしく押えるのである。(中略)学習作用が実際にはじまるとすぐ附属して起るような反応はほとんどない、といってよいだろう。(pp.31-32)

附随(concomitant)反応についても前者と後者を比較し、以下のようにその差異が甚だしく大きくなることを説明している。

一方の男児は学校での活動をよろこびと信頼の心でもってとらえ、次々と新しいプロジェクトを計画する。それに反し他の男児は、学校での生活を退屈なものと考え、そこでは自分の表現活動が否定されるなにか異種のところとみなしはじめるのである。(p.33)

この事例を通して、キルパトリックは、目的をもった活動と強制された活動では、外面的な行動様式である基本反応(primary response)には大きな差異は見られなくても、附加的な反応である連合(associate)反応と附随(concomitant)反応では大きな差が出ることを通して、児童生徒の興味・関心を顧みない従来の教師主導の教育方法の弊害を主張している。

以上のことから、プロジェクト・メソッドが、学習者の目的ある問題解決活動を通して、知識や技能を深めていくのに有効であるとともに、感情や態度などの人格的な側面も含めて育成する教育の方法として有用性をもつものであることがわかる。

現在、日本でも問題解決学習の授業実践等においてプロジェクト・メソッドという言葉が使われている。しかしその際、キルパトリック自身の思想が反映されているとは言い難い状況も見られる。例えば、『百科事典マイペディア』において「キルパトリック」の項目には以下のように記載されている。

デューイの影響を受けてプロジェクト・メソッド(構案法)を提唱したアメリカの進歩主義教育の唱道者。児童が所定の目的に向かって計画を立てて活動することをプロジェクトと称し、それを目標設定、計画、展開、評価の4段階の教授段階として組織化した。日本にも1920年代に導入された。

また、唐木はプロジェクト型学習の解説において、以下のように述べる。

プロジェクト型学習では、経験主義の立場から、子どもがプロジェクトを組織・運営するプロセスそのものを大切にする。このプロセスは教授過程としても捉えられ、その場合、



「目標設定→計画→展開→評価」(キルパトリック)といった各段階をたどることを前提に、学習が組織されることになる。

特に後者の引用においては、プロジェクト型学習にキルパトリックの段階理論が援用されているという用法であるため、必ずしもプロジェクト・メソッドそのものを指すわけではない。しかし、いずれにおいてもキルパトリックの代表的な理論の一つとして「4段階の段階理論」が強調されていることは間違いない。確かにキルパトリック自身、論文内で以下のように述べている。

第一の類型は、次の諸段階を経て成り立つことがわかる。すなわち、目的を立てること (purposing)、計画すること (planning)、遂行すること (executing)、そして判断すること (judging) の段階をたどって成り立つのである。(p.50)

しかし、段階についてキルパトリックが触れるのはこの箇所のみであり、これまでに示してきたように、キルパトリックが最も重視しているのは「プロジェクトを成立させる目的 (purpose) について」である。段階理論的メソッドについてはプロジェクトの類型の中で触れているに過ぎないため、今日プロジェクト・メソッドが段階理論的メソッドとして紹介されることは、プロジェクト・メソッドの本質を見誤ってしまうことにもなりかねない。

私たちは現在の授業実践において、問題解決的な学習が形だけの探究活動になっていないか、教師がルールを敷いたものになっていないか、そもそも児童生徒の興味・関心から学習がスタートしているのか改めて考える必要がある。また、学習の成果物を作るようなプロセスにおいても、児童生徒自身がどのくらいしっかり考え、何を学んだのか、どのように学んだのかを振り返らせメタ認知させるとともに、教師が児童生徒の学びを見取り支援していくことで連合反応や不随反応がより増幅されると考えられる。

### (3) プロジェクトの類型

キルパトリックは、プロジェクト (目的ある活動) を4つの類型に分ける試みをしている。彼は4つの類型について以下のように述べている。

第一の類型は、その目的 (purpose) が外面

にあらわれるようなある種の知識あるいは計画を内包するものである。たとえば、船をつくったり、手紙を書いたり、遊戯に参加するような身体の働きとしてあらわれるような型のようなものである。第二の類型は、ある種の美的経験を享受することに目的 (purpose) が存するものである。たとえば、物語に耳を傾けたり、交響楽を聴いたり、絵画を鑑賞したりするような型のものである。第三の類型は、ある種の知的な面で困難さを伴った問題を解明することに目的 (purpose) をおくものである。たとえば、霜が降るかどうかを予知したり、どのようにしてニューヨークはフィラデルフィアよりその規模が大きくなったかを証明するような難問の解決を求めるような型のようなものである。第四の類型は、物事の習熟さや知識をある程度習得することに目的 (purpose) をもつものである。ソーンダイク尺度の第十四段階に指示された見本のように書く学習やフランス語の不規則動詞が書けるよう学習したりするような型がそれである。(中略) 現実には多かれ少なかれ相互に重り合っており、一つの形態は他の形態の目的に対する手段として適用されることができる。(pp.49-50)

これらのことから、キルパトリックが定義したプロジェクトは、児童生徒が強い目的をもってあたることで、教科の学習目標を達成するための特定の教科においても柔軟に適応できるとともに、教科の枠を超えた生活科や総合的な学習の時間において、複数の教科の知識やスキルを統合して取り組む学習に適用される方法として、広くその活用範囲を示したものであると考えられる。

### (4) 教師の役割

本章(1)③の風づくりの事例の中で、キルパトリックは、学習者が自ら目的をもった活動においては、教師は「友だちであり仲間」であるのに対し、活動を強制された方の教師は「厳格な宿題提供者であり敵対者」と位置付けている。これは、プロジェクト・メソッドにおける教師の役割が学習者の選択や活動をサポートするファシリテーターとしての役割を担うことを明確にしたものである。



また、彼は「児童は、生来が社会性を有しているものであって、指導に熟達した教師が、その児童の目的を立てるに際して適切に刺激を与え指導することによって、はじめて性格形成の場として呼ばれるにふさわしく、また今まで述べてきた種類の学習の実現を期待することができる。以上のような思索にしたがって必然的にもたらされる教育の改善や思考上の再構成こそ、敢然と目的を希求する教師に対し最も魅力あるプロジェクトを展開させることができる」(p.56)と述べており、教師自身の教育観や学習観、子ども観がプロジェクト・メソッドを成立させるかどうかの鍵となることを示している。

### 3 ICT 端末を活用したプロジェクト・メソッドの実践事例

次に ICT 端末を活用したプロジェクト・メソッドの実践事例として筆者が校長として在任した際に、熊本市教育委員会の研究委嘱を受けて全職員で取り組んだ熊本市立五福小学校の生活科・総合的な学習の時間の取り組みを示す。なお、以下の実践については熊本市教育委員会の許諾（令和7年3月6日付 教セ発第668号）のもと掲載する。

五福小学校では、令和3年度から STEAM 教育の研究モデル校として、学校の特色である歴史的な町づくりや地域とのつながりを大切にし、各教科で学んだことを活かして、生活科や総合的な学習の時間を中心に、自分たちの住んでいる町の魅力を取材して伝えたり、未来に向けて自分たちができることを考えたりしながら探究的な学びに取り組んでいる。次に示す事例は令和4年度の研究発表会において授業公開及び実践報告をした当時の6年生が取り組んだ「町への恩返しプロジェクト」である。

#### （1）取り組みの概要

子どもたちは、これまで積み上げてきた学びをもとにしながら「自分たちの町には、伝統的な魅力あるお店がたくさんあるが、保護者も含め身近な人々が地域のお店で買い物をすることが少ない。」という課題を見つけ、「なんとか自分たちの手で地域のお店の活性化をすることができないか」併せて、「これまでお世話になってきた自分たちの故郷の町に恩返しができないか」ということを話し合っ目標を立て「町への恩返しプロジェクト」に取り組んだ。

図1が「地元のお店の魅力をお家の人に伝える」

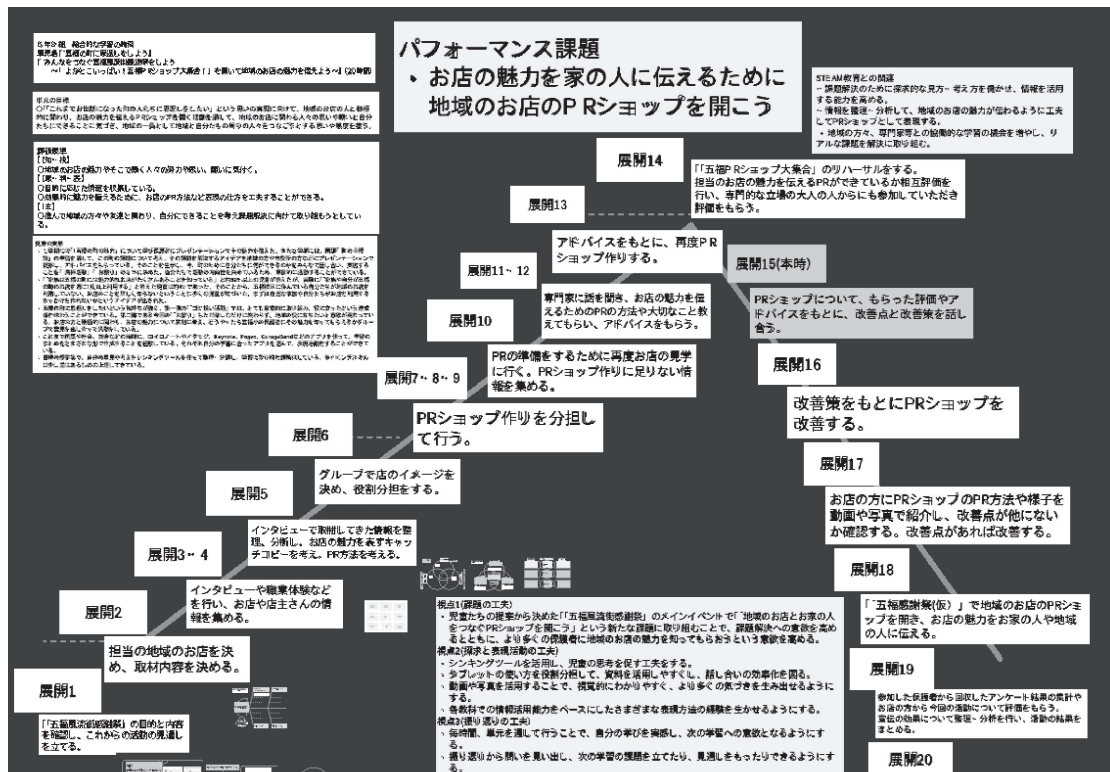


図1 町への恩返しプロジェクト単元構想案（2023 2月五福小学校研究発表会資料）

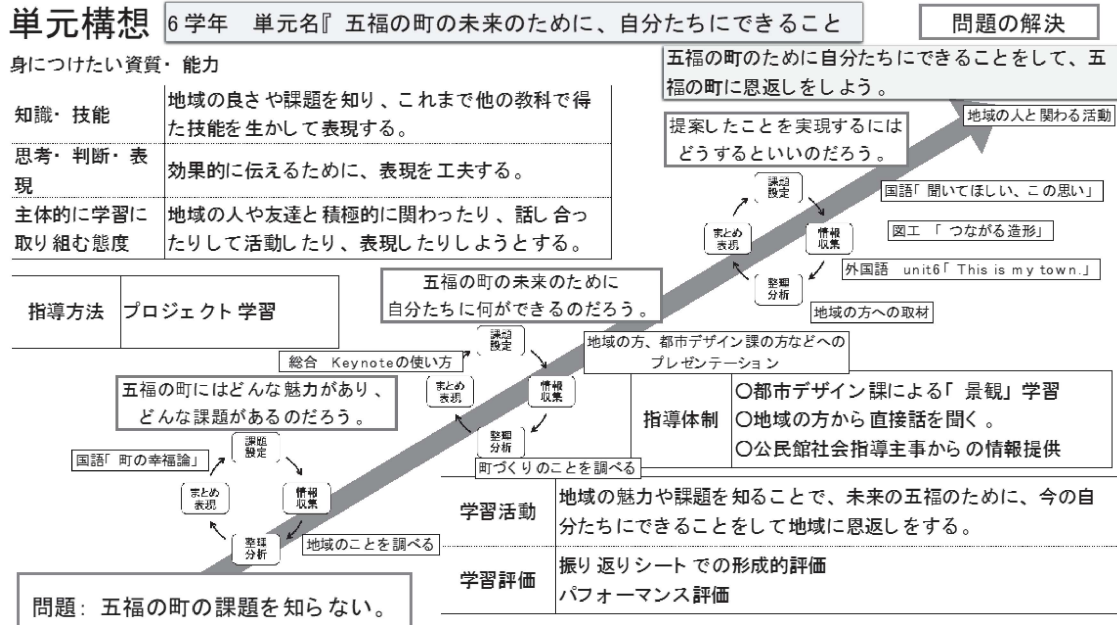


図2 総合的な学習の時間年間計画 (2023 2月五福小学校研究発表会資料)

ために地域のお店のPR ショップを開く」という子どもたちが考えた課題をもとに教師側で作成した単元構想案である。

図2は第6学年の1年間を通した総合的な学習の時間の年間計画である。教師はこの計画のもとに子どもたちと一緒に伴走しながら授業を作っていくが、この計画は子どもたちの発想や考えによって随時変更していった。図1で示したものは図2の年間計画の3回目の探究活動にあたる部分である。

## (2) 取り組みの実践

### 【課題の設定】

課題設定において子どもたちは、これまで自分たちを育ててくれた町のために何か自分たちができることをして恩返しをしたいという気持ちからスタートした。低学年の頃から地元の商店のことを調べたり、地域の歴史や環境、文化等についても探究したりしてきている6年生だが、教師側から見ると、町の将来的なビジョンや店主の願いについてはまだ深掘りすることができていないことを感じていた。そこで、子どもたちに町の未来のために自分たちに何ができるかを考えさせ、考案したことを実際に実現させていく過程を通してリアルな問題解決学習とするとともに実体験を通して学びが深まるように工夫した。子どもたちは実際にどのような人々が地元のお店を利用している

かどうかについてアンケートを実施するところから始め、各班で結果を集計・分析し、課題を設定していった。ある班の分析結果を図3に示す。このアンケート集計はICT端末を活用することで、多くの保護者等の意見を集約することが可能となり、子どもたちが自ら主体的にアンケートを実施することができた。その結果、「自分たちは地域にお世話になりその魅力を学んできているのに自分の親は地域のお店ことをよく知らないし、あまり利用もしていない」ということが明らかとなり、そのギャップが子どもたちにとっての切実な課題となった。

### 【情報の収集】

子どもたちは「地域のお店と保護者をつなぐ」

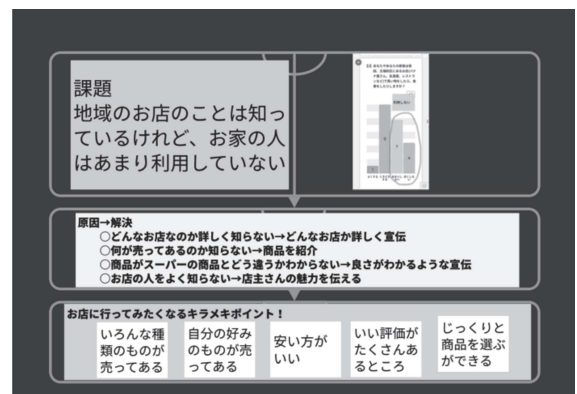


図3 アンケート分析による課題設定 (6年児童作成)

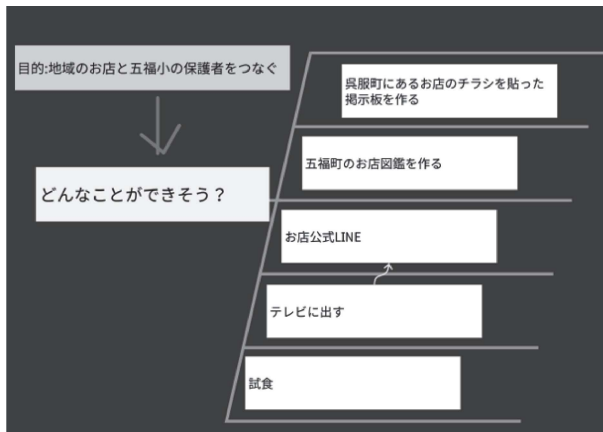


図4 解決方法の立案（6年児童作成）

という目標に向かって、「自分たちにどんなことができるか」という課題について、グループ毎に対話を通して解決のための具体的な方法を考案していった。その際、班で出し合った意見の一部を図4に示す。子どもたちから出された意見の中で、「学年全体として授業参観の時に、保護者と地域の方を招待して地域の商店のアンテナショップを開催し、お店の商品の魅力や店主の方の思いを伝えることで地元への貢献とともに町の活性化に繋ぐことができないか」という提案があり、学校、保護者、地域を巻き込んだプロジェクトが開始した。6年生はこれまでも1年生を招待して夏祭りをする等自分たちで目的意識、相手意識を持ってブースを出す企画立案を経験しており、そのような経験が今回のアンテナショップ開催の考案につながっている。子どもたちは、PRをするお店のホームページや熊本市のホームページ等を調べるとともに、お店の人へ直接アポをとり実際にお店に行きインタビューを行ったり、本物の商品を見たり触れたり味わったりして写真や動画の撮影を行った。インタビューでは商品の魅力だけでなく、商品に込められた思いや生き方についても話を聞くようにした。このような情報検索や情報収集にも子どもたちは1人1台ICT端末を日常的に活用し、データをクラウドに保存していくようにした。

#### 【整理・分析】

子どもたちは、集めた情報をもとに、その情報の中のどれを取り上げるかを議論し、どのような方法でまとめるか、どのように表現しアンテナショップで商品を販売するのかについて、思考

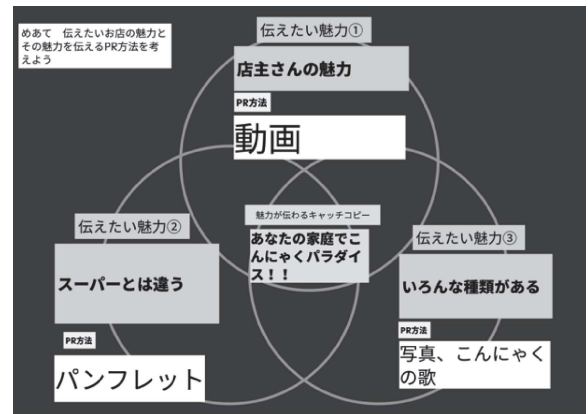


図5 PRの方法（6年児童作成）

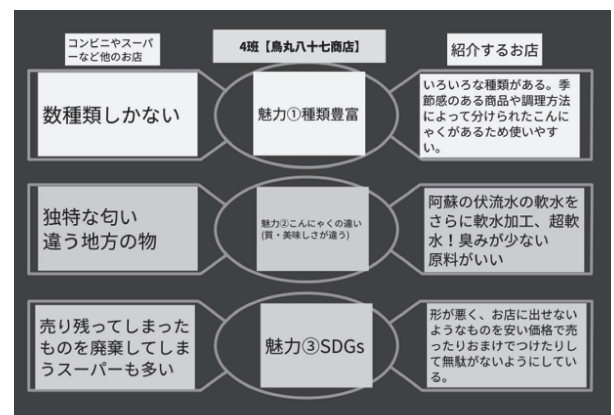


図6 PRの内容（6年児童作成）

ツールを共同で使用しながら整理していった。その一例を図5、図6に示す。各自が集めた情報を思考ツールを用いて集約することで、子ども同士の対話が活発化するとともに、教師が主導することなく自分たちで対話をしながら考えを整理することができた。この思考ツールについては、教師が与えるのではなく、ベン図や座標軸等のツールを子どもたちが自分たちで自由に選択させることで、それぞれの子どもの思考に沿って情報や考えを整理・分析できるようにした。

#### 【まとめ・表現】

PRの表現方法については、ICT端末を活用し、キャッチコピー、ポスター、CM動画などお店の魅力を伝える効果的な方法を子ども自身に考えさせた。子どもたちは、国語や図工での学びを活かして「体育館で開催されるアンテナショップで、保護者や地域の方に商品の魅力を伝える」という相手意識を持ち、より効果的な方法を探っていった。そして、3学期の保護者会の時にグループ毎にポスターセッションのような形式で自分たちの



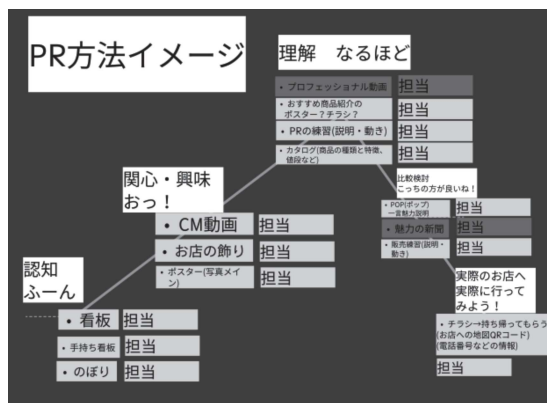


図7 発表の流れ (6年児童作成)



図8 アンテナショップでの発表

調べたお店のアンテナショップを開き、実際に商品を販売するとともにお店の魅力を伝えるPR活動を行った。この際の表現方法についての流れを図7に示す。図8は実際のアンテナショップでPR活動をしながら商品の販売をしたブースの掲示である。

#### 【評価・振り返り】

単元の評価については、振り返りによる自己評価、制作物等の相互評価だけでなく実際に保護者がお店に行って買い物をしたかどうか、地域の方等への第三者評価も行い、自分たちの活動が本当に役に立つものであったのか、社会の問題を解決することにつながったのかについて評価を実施しプロジェクトの意義を振り返った。

## 4 考察

2章で概観したプロジェクト・メソッド理論をもとに3章の授業実践についてICT端末活用の有用性を含め考察を加える。

まず、本実践がプロジェクト・メソッドの成立

に関して最も重要な要素である児童の目的ある活動になっているかについて考えてみたい。本実践は、子ども自身がこれまで6年間、地域をフィールドにした学習やさまざまな活動でお世話になった自分たちの町に恩返しがしたいという気持ちから学習がスタートしている。そして、子どもたちが、お世話になった町への恩返しのためにお店と保護者を繋ぐという目標を自分たちで設定し、計画から実行まで自立的に取り組むことができていた。このことから目的ある活動としてのプロジェクトとして成立していると言える。また、本実践の目的は、価値ある生活の実現を目指して展開されている活動である。このことは現実の生活の中において達成されるという、教育の過程と生活の二者が一体となるというプロジェクトの定義に一致するものである。

次に、ICT端末を活用することがプロジェクトの目的性に作用しているかということについて述べる。子どもたちがプロジェクトの課題を考えていく際、1人1台ICT端末によってこれまでの自らの学びがデジタルポートフォリオとしてとしてクラウドに蓄積され、いつでもそれを見直すことができることができるという活用は、子どもの学びの連続性ととともに、これまで自分が何を学んできてこれから何が必要なのかを考える上で有効であると考えられる。以前は前の学年の学びを振り返ることは大変困難であったが、ICT端末を活用してデータを蓄積し振り返ることで、より一層課題を明確にすることが可能となった。また、今回の実践では子どもたちが主体的にICT端末を活用し、保護者にアンケートを実施するなど問題をしっかり分析できたことがその後の目的ある活動につながっている。課題をいかに自分ごととするかについては教師からも子ども自身でも様々なアプローチが考えられるが、子どもがICT端末を適切に活用し、客観的に多くの人の意見を集約したことの意味と効果は大きいと考えられる。そのことで、取り組みが教師や子どもの独りよがりなものではなく、より良い社会の問題解決につながる課題の設定につながっている。現在ICT端末を活用して何かを調べたり検索したりして課題を探す授業も見受けられるが、子どもの文脈に沿った課題とするためには今回のようなICT端

末を活用した現状把握や現状分析が有効であると考えられる。さらに、この課題設定に関しては個人だけでなくグループで対話を通して深めていく活動において意見を集約整理し、目的を共有するために ICT 端末を活用することで、子どもの目的意識に対して、態度、構え、モチベーションをしっかり作ることが可能となる。今回のようなグループでの探究活動は生活科・総合的な学習の時間に多く見られるが、グループのプロジェクト (gr.up project) を成立させるためには本実践のように児童生徒が個々の目的を共有しておく必要がある。ここでも ICT 端末を活用することは、子どもが自分の考えを可視化したり共有したりすることに有効である。ただし、プロジェクトに対する意欲を全員の子どものに持ち続けさせるには、常に計画を振り返り修正しながら活動を継続していくことが肝要であろう。

続けて、ICT 端末を活用することが連合反応、附随反応として子ども同士で思考を刺激するツールとして有効に働いているかということについて述べる。本実践では、インタビュー等の情報の収集やその情報の整理・分析の際に ICT 端末を活用している。ICT 端末を活用することで、子どもたちは取材した写真や動画、メモ等をもとに友達同士で見せ合うことが可能となっている。言葉やメモだけでは自分の考えをうまく説明できない際も、自分がどこにこだわっているのか何を言いたいのか、伝えるツールとして有効に働いている。また、思考ツールを使うことで、試行錯誤をしながら考えを整理して相手に伝えることができていく。これまでの挙手指名型の授業においては、特定の児童の考えだけで進んでいたことも多かったが、このような思考ツールはクラス全体で共有することが可能であり、ICT 端末を活用し他者参照をすることで、自分の考えと比較したり、同じ考えや違う考えの子どもの多様な考えに触れたりすることが可能となり、自分自身の思考の深まりにも効いてくる。思考のプロセスの可視化は、教師にとっても、児童の支援や指導に活かすことに有効である。本実践では、キャッチコピー、ポスター、CM 動画などお店の魅力を伝える表現ツールとしても ICT 端末を活用している。作品を作ること自体が目的ではないが、子どもたちがこれ

まで各教科で学んだことを組み合わせて熟慮を重ねて新しいものを生み出していく過程を通して満足感が得られており、精神的な財産として残っていくことが推測される。さらにこの作品は作るだけではなく、目的を持って発信することで、満足感を味わうことができている。このように、目的を持った活動の中で、ICT 端末を活用して新しい価値あるものを創造することが、連合反応および附随反応に作用すると考えられる。

以上述べてきたように ICT 端末の活用は個別最適・協働的な学びを加速するツールとしてプロジェクト・メソッドにおける学びに有効に働くが、あくまで目的をもった活動の中で活用しなければその効果は著しく損なわれるであろう。

## 5 まとめ

社会が劇的に変化する中、未来のより良い社会の形成者として、学習者自身が学び方を獲得することが求められている。ただ単に知識だけを効率よく詰め込むのではなく主体的に学んでいくために ICT 端末の活用が不可欠である。

これまでも、探究的な学びへの指導方法の転換は図られてきたが、体験だけが残って何を学んだのかわからないといった反省や、一斉指導型の授業からの転換が進まないといった実態も見受けられる。プロジェクト型の学習を 1 人の教師で成立させられるかといった課題もあるが、ICT 端末の活用で子どもたちが自ら学ぶ意欲や表現力を増幅させることでプロジェクト型の学習が可能になるであろう。

ICT 端末の活用は、学習者の主体性を促進し、協働学習の効果を高める可能性を持っている。ICT を利用することでプロジェクト・メソッドを活用した学習がより効果的に行われ、学習者の自己評価能力やフィードバックの精度も向上する。デューイやキルパトリックが目指した教育方法は、ICT 端末が普及してきた現代だからこそ一層注目されるべきである。

ICT を活用した教育の質を向上させるためには、教師のスキルや教材の整備、そして学習環境全体の改善が必要である。今後も ICT 端末とプロジェクト・メソッド理論の統合的な研究が進むことで、新たな教育の可能性がさらに広がるだろ

う。ICT 端末を使うことに振り回されたり見栄えの良い成果物を作らせたりすることに走るのではなく、先生たちも子どもたちもより良い社会を実現するような本物のプロジェクトを実践していくために、今一度キルパトリックが提唱したプロジェクト・メソッドの本質に戻って考えることが大切であろう。

## 6 謝辞

本論文の作成にあたって、文献の提供及び論文内容のご指導を賜りました九州ルーテル学院大学人文学部人文学科の岡村健太氏に深く感謝いたします。また、授業実践においてお世話になりました先生、地域の皆様、保護者の皆様に御礼申し上げます。

## 7 参考文献

有松浩司（2024）小学校「探究的な学び」の授業デザイン，明治図書

ウィリアム・H・キルパトリック（市村尚久訳）（1967）プロジェクト法，明玄書房

唐木清志（2020）「参加型学習・プロジェクト型学習・サービスラーニング」日本生活科・総合的学習教育学会編『生活科・総合的学習事典』溪水社，30-31

ジョン・デューイ（1916）．思考の方法．

白井俊（2020）OECD Education2030プロジェクトが描く教育の未来．ミネルヴァ書房

藤井千春（2018）問題解決学習入門．学芸みらい社

松村英治（2021）令和時代の総合的な学習の時間入門．東洋館出版社

文部科学省（2018）総合的な学習の時間学習指導要領（平成29年告示）解説．東洋館出版社

<https://kotobank.jp/word/%E3%81%8D%E3%82%8B%E3%81%B1%E3%81%A8%E3%82%8A%E3%81%A4%E3%81%8F-3149271>（2025年1月14日閲覧）

（2024.1.17受稿 2025.2.20受理）



# The Possibility of Using Project Method Theory in Utilizing ICT Terminals

Yuki HONDA

Currently, the term "project method" is often used in Japan in classroom practices to develop problem-solving abilities. However, the project method is often used as a step-theoretic method of problem-solving learning, and is sometimes practiced without a proper understanding of its original meaning. Therefore, in this paper, in order to correctly grasp the original meaning of the project method theory, I first outlined the theory based on Kilpatrick's paper "Project Method". Next, based on the perspective organized there, I looked at the lesson practice during the integrated learning period at Gofuku Elementary School in Kumamoto City, where I worked as the principal, and considered the effect of using ICT terminals in the project method. As a result, it was suggested that the use of ICT terminals could affect the purposefulness of each child's exploratory learning, leading to the acceleration of the project method while maintaining motivation.

**Key words:** project method   ICT terminal   purposeful act   associate response  
concomitant response