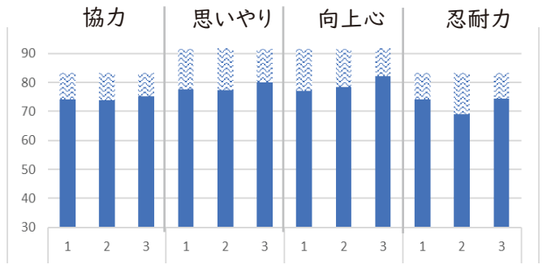
4.非認知能力の育成と学力向上の関連性について

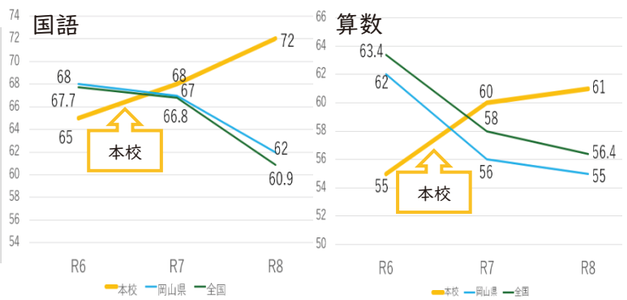
本研究に令和5年度から取り組む中で、「非認知能力を育成することで学力は上がるのか」という疑問が出てきた。そこで、非認知能力の伸長を見るために行っている「やさたまアンケート（資料①）」と全国学力・学習状況調査の結果の「平均正答率の変遷（資料②）」との関連性について考察する。

資料①
【令和７年度やさたまアンケートより】



※濃い部分が肯定的回答

資料②
【全国学力調査結果　～平均正答率の変遷～】



○肯定的回答は３学期が一番多くなっており、非認知能力が伸長していると言える。

○令和６年度から令和８年度にかけて平均正答率が上がり続けている。

2つの資料から「非認知能力の伸長により、学力が向上した」と考える。全国学力調査の正答率のグラフを見ると、令和6年度から令和8年度にかけて数値が伸びている。ギミックによって児童が主体的に授業参加できるようになったり、ねばり強く考えることができるようになったりした結果、学力向上につながったと考えられる。

5.研究の成果と今後の取り組み

伸ばしたい非認知能力を基に、児童と一緒に行動指標を考えたことで、児童自身も非認知能力を意識しながら学習に取り組むことが増えた。

全教員がスラロームシートを作成し、Ｖ字ギミックを意識して授業を行った。教員と児童がわくわくするようなギミックを取り入れた単元構成を意識することで、児童の主体性が高まり、学力向上につながったと考える。また、以前は、難しい課題に対してあきらめたり、逃げ出したりする児童も見られたが、ギミックを取り入れた授業を重ねることで、粘り強く取り組んだり、友達や教員と協力したりする児童の前向きな姿がたくさん見られるようになった。

このように研究に一定の成果を得ることはできたが、 以下のような課題も見えてきた。

①　認知能力・非認知能力のバランスのよい育成

→学習の中で非認知能力を働かせても、基礎的な学力の定着が不十分なままでは学力向上につながらない。

②児童がより深く考えられる授業づくり

→向上心や忍耐力の高まりに応じて、より思考を深めるギミックを準備する必要がある。

③非認知能力の向上をより客観的に見取る方法

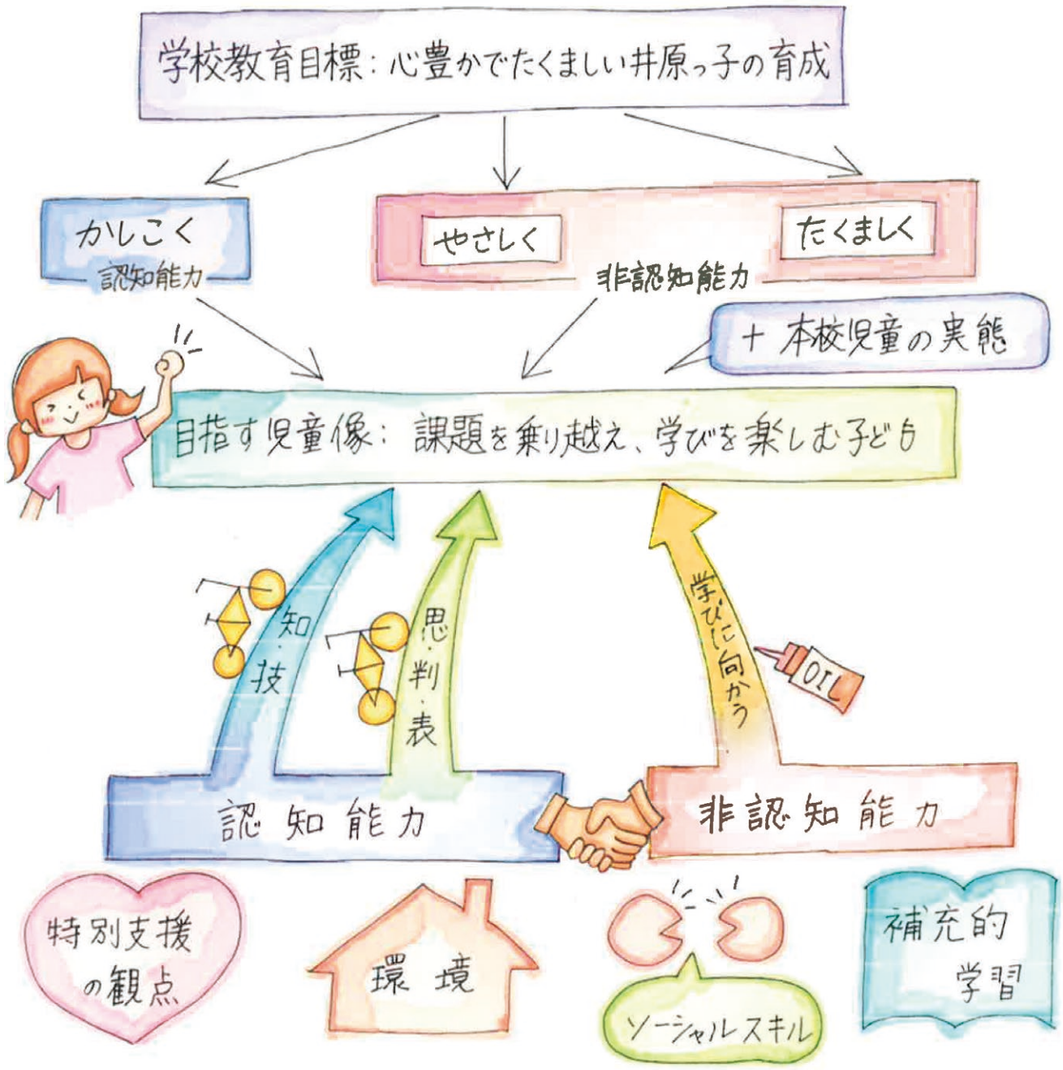
→児童の個人アンケートだけでなく、クラス全体を対象としたり、教員が集団を見取るアンケートをしたりして、多角的に検証し、非認知能力の向上と学力の関係性について精査していきたい。

これからも児童の感情をゆさぶるギミックを授業に取り入れていくとともに、これらの課題を解決して学力向上にもつなげていきたい。ギミックの引き出しが増えてきたので、「どのギミックを」「どの活動で」「どのタイミングで」取り入れるとより効果的であるのか精査していきたい。

令和7・8年度　井原市教育委員会指定
井原小学校教育研究発表会

【研究主題】

「課題を乗り超え、学びを楽しむ子どもの育成」　～「V 字ギミック」を活用して～



★学校教育目標や本校の児童の実態をふまえ、目指す児童像を【課題を乗り越え、学びを楽しむ子ども】と設定した。目指す児童像に近づくために、「教員が意図的にギミック（仕掛け）を取り入れ、児童の感情を揺さぶる授業をつくる＋児童が学習活動で意識して非認知能力を使う」ことを校内統一で行った。

【研究仮説】

認知能力と非認知能力を意識して単元づくりを行ったり、“V 字ギミック”を単元の中に取り入れたりすることで、児童が課題を自ら乗り越え、学びを楽しむことができるのではないか。

1.非認知能力とは

人の能力は、大きく分けて認知能力と非認知能力に分けられる。認知能力とは、同じものさしを使って測定し、数値化できる力で、**非認知能力とは、ものさしが存在せず、測定ができず数値化もできない力である。**

認知能力　例：IQ テスト・学力テスト	**非認知能力** 例：自分と向き合う力・自分を高める力・他者とつながる力 （忍耐力・意欲・向上心・コミュニケーション力・協調性など）

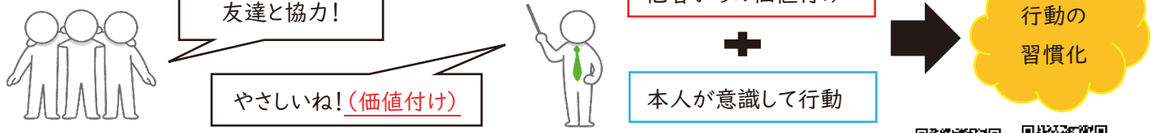
2.研究の取り組み

①行動指標の作成

目指す児童像の実現に向け、本校教育目標を「かしこく（認知能力）」「やさしく・たくましく（非認知能力）」の分野に分けた。テスト等で見取りやすい「認知能力」と違い、「非認知能力」は現状も伸びも見取りにくいため、教育活動の中で目指す姿や行動を示した「行動指標」を作成し、児童の非認知能力を育成することとした。また、「相手の気持ちを考えずに発言したり、自己中心的な行動をとったりする」「学力が低く、苦手な課題に対してすぐにあきらめてしまう」という本校児童の実態を踏まえ、「やさしく」で「思いやり・協力」を、「たくましく」で「忍耐力・向上心」を伸ばすことに決め、教員全員で「児童にどんな行動をとってほしいか」という目標を話し合った。その目標を各クラスで共有し、児童と共に行動指標を決めた。

学校教育目標と児童の実態から目指すべき児童の具体的な姿を教員と児童で確かめ、評価可能な行動として言語化することで、指導と評価を往還させることができ、教育の質の向上を図ることに努めることができると考えた。

本校の実態 ＋ 教員のねらい（もっと○○になってほしい） → 行動指標

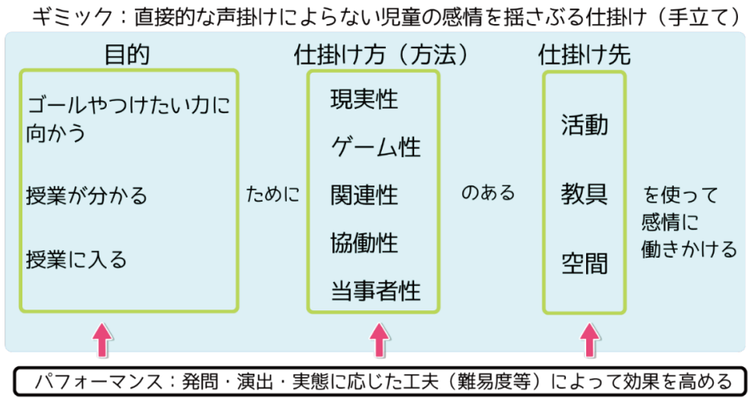


（井原小版行動指標 R7.R8）

②ギミックを取り入れた授業

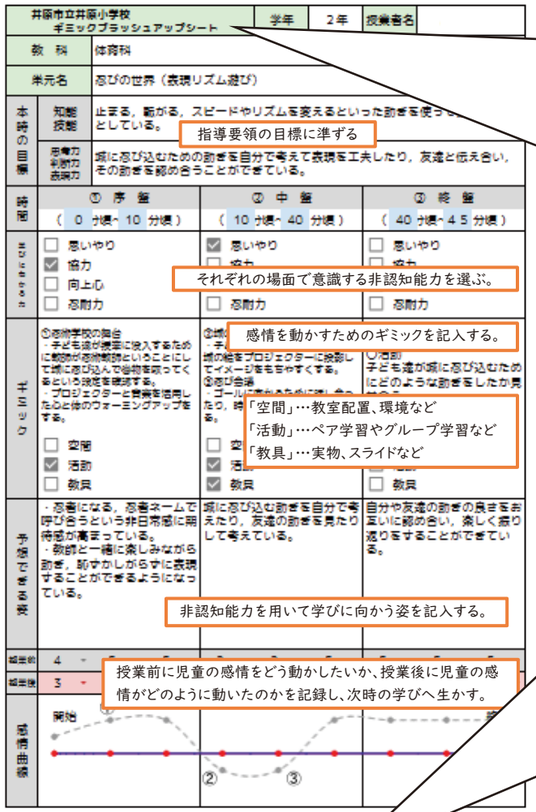
ギミックとは、児童の感情を揺さぶる仕掛けのことである。感情を揺さぶることで、知識が定着したり、思考が深まったりするため、教員は児童の感情や姿を意識しながらギミックを取り入れた授業を行った。現実性やゲーム性のある活動を仕掛けることで、児童がやる気をもち、より自分事として課題に取り組む姿が見られた。また、より深く思考させるためにあえて児童の感情に負荷をかけ、課題解決の過程の中で再び感情を上昇させる「V 字ギミック」も授業に取り入れた。V 字ギミックを取り入れることで、児童は課題を解決するために友達同士で協力することが増えた。V 字ギミックを何度か体験する中で、試行錯誤する経験やねばり強く考える経験を重ね、忍耐力が付いてきているのではないかと考える。

【ギミックの構成】



（ギミック一覧表）

3.ギミックブラッシュアップシート/スラロームシートを使用する利点



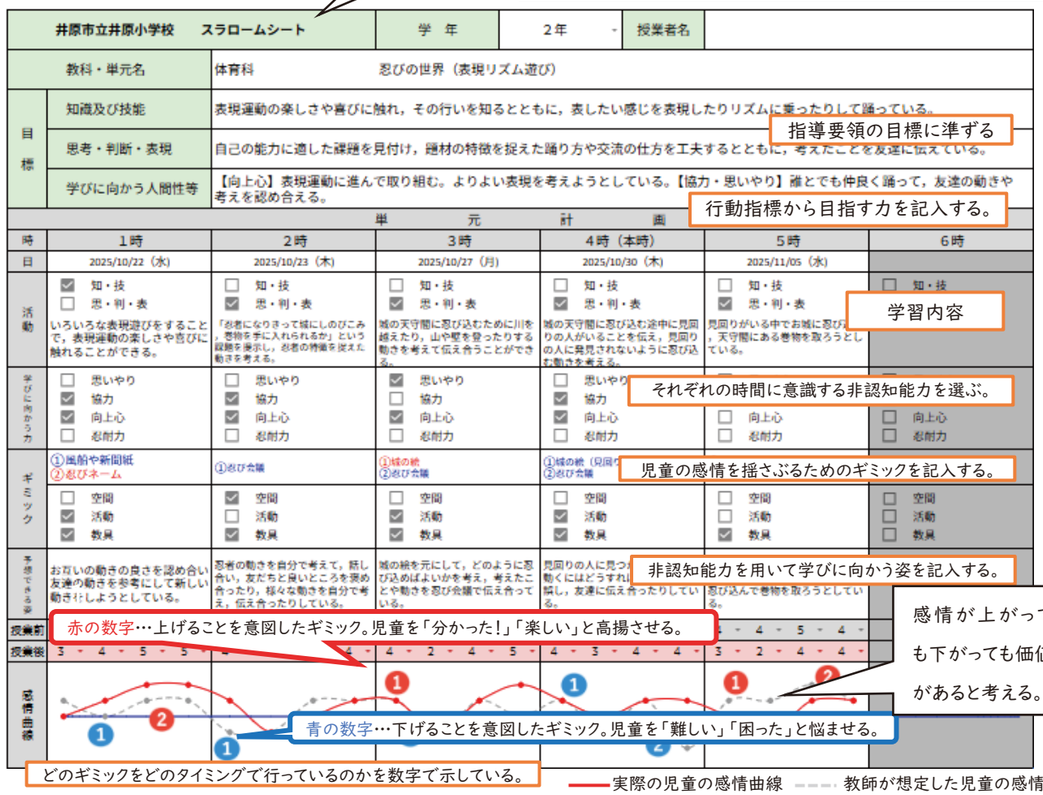
①ギミックブラッシュアップシート

授業の「山場」がどこにあるのかを
一目で把握できるように設計された授業設計シート

○単なる進行表ではなく、児童の感情を揺さぶるタイミングや、そのためのギミックを可視化することに特化している。

○どのタイミングで、どのような意図をもって「ギミック」を仕掛けるかが構造化されているため、他の授業者が実施しても質の高い授業を再現しやすくなる。

○教員が事前に「意図した感情の動き」と、授業後の「実際の児童の反応」を対比させることで、何が効果的で何が課題だったのかが浮き彫りになる。



②スラロームシート

単元全体の流れを俯瞰してデザインするための
包括的な単元構成シート

○各時間の「ギミックブラッシュアップシート」を時間軸に沿って連結させることで、単元を通して児童が課題解決に向かっていく過程が一目で把握できる。

○学習活動と児童の感情の動きを連動させながら単元構成をデザインする。その中で、どのようなギミックが効果的か、どのタイミングで仕掛けて感情を揺さぶるのかを意図的に設定することで、目指す児童像に近づけることをねらう。