

特別の教科道徳における 反転授業用シナリオベース教材の開発と評価

瀬戸崎 典夫* 三重野 愛**

Development and Assessment of Scenario-based Learning Material for Flipped Classroom in “Special Subject Morality Education”

Norio SETOZAKI*, Ai MIENO **

1. はじめに

小学校において、平成 27 年に「特別の教科道徳」が教科化され、平成 30 年度より全面施行されることとなった。文部科学省 (2017) は、今後進展するグローバル化や科学技術の発展、社会・経済の変化の中で、多様な価値観の存在を認識しつつ、自ら感じ、考え、他者と対話しながら、よりよい方向を目指す資質・能力を備えることがこれまで以上に重要であると述べている。このような資質・能力の育成に向け、道徳教育は大きな役割を担っていく必要がある。しかしながら、文部科学省 (2016) は、これまでの道徳における教師主導による登場人物の心情理解に偏った形式的な指導展開について、児童が主体性を持って授業に臨めていないという課題を挙げた。これらの課題を解決していくためには、「あなたならどうするのか」を真正面から問い、自分自身のこととして、多面的・多角的に考え議論していく必要があり、「考え、議論する道徳」への転換が解決策として挙げられている。また、「考え、議論する道徳」への質的転換を進めていくことは、新学習指導要領が推進する「主体的・対話的で深い学び」を実現することにつながることも述べられている (柳沼 2017)。

一方、自宅でデジタル教材を使って知識を修得し、教室では学んだ知識の確認や議論などを行う授業形態として、反転授業が注目されている (重田 2014)。また、重田 (2014) は反転授業の利点として、「①学習時間を実質的に増加させる」、「②学んだ知識を使う機会を増やす」、「③学習の進度を早めることができる」の 3 点を挙げている。これらの利点によって、学校での対面授業における、学習者の思考する時間や議論する時間を増加させ、主体的・対話的で深い学び促す可能性を有している。森 (2015) は、反転授業の高い成果には、アクティブラーニングによる効果も大きく含まれると述べている。そこで、「特別の教科道徳」に反転授業を適用させることで、対面授業における内容把握の時間を削減し、開き合いや議論の時間を十分に確保することによって、主体的・対話的で深い学びを促し、「考え、議論する道徳」の質的転換にも寄与し得ることが考えられる。

反転授業に関する研究は高等教育のみならず、小学校での実践も報告されている。岡崎ら (2019) は、小学 5 年生の算数科で反転授業を実践した結果、持ち帰りタブレットに好意的になり、学習に対して前向きになった児童が一定数存在したことを報告した。また、山本 (2019) は小学 4 年生から 6 年生の児童を対象にタブレット端末を持ち帰らせることによって、家庭学習での集中度や満足感が高まり、意欲的に学習できたことを示した。佐賀県の武雄市では、市内小学校の全児童に 3,000 台のタブレットを貸与し、「スマイル学習 (武雄

* 長崎大学教育学部

** 長崎大学教育学部平成 30 年度卒業生 1

式反転授業)」を実践するなど、自治体を中心とした取り組みも進められており(代田 2014)、小学生を対象とした反転授業が注目を集めている。

反転授業における、家庭学習用教材に注目すると、三保(2016)は内容理解を深めるための予習の仕方が、授業内でのアクティブラーニングをより活発なものとする役割を担うことを示した。したがって、家庭学習で使用するデジタル教材による学習効果がアクティブラーニングによる「考え、議論する道徳」を実践する上で重要であることが想定される。

反転授業における家庭学習用教材として、これまでは宗村ら(2016)のように、動画を利用した研究が多く報告されている。また、動画利用の他にもゲーム教材や(福山ら 2017)、クラウド型授業アプリケーション(岡崎ら 2019)、マンガ教材(黒田 2019)を家庭学習用教材として利用した反転授業が実践されている。福山ら(2017)が述べるように、デジタル教材の特性によって学習効果が異なることが想定されるため、多様なデジタル教材を用いた反転授業の効果を検証する必要がある。

そこで、本研究では「特別の教科道徳」における家庭学習を想定した反転授業用シナリオベース教材を開発した。さらに、小学生および現職教員を対象に評価することによって、「考え、議論する道徳」への質的転換を支援する家庭学習用教材充実の一助となる知見を得ることを目的とした。

2. 方法

2.1 反転授業用シナリオベース教材の開発

本研究における教材開発において、ノベルゲーム開発ソフト(TYRANOBUILDER/STRIKEWORKS社製)を使用した。本教材は、家庭での学習において、児童が自らパソコンを操作し、物語の内容を把握することをねらいとした。なお、本教材で使用した物語は、小学2年生を対象とした「特別の教科道徳」の教科書に掲載されている、「かっぱわくわく(新しいどうとく:東京書籍)」であった。また、本教材内で使用した「かっぱわくわく」の利用に関して、一般社団法人教科書著作権協会に教科書利用許諾申請書を提出し、利用許諾を得ており、権利者である作者にも直接に使用許諾を得た。

図1に反転授業用シナリオベース教材の概要を示す。本教材は、キーボードやマウスを有するコンピュータに限定したアプリケーションとして開発した。本教材をスタートすると、パソコンを使用したことがない児童であっても教材を活用できるように、キーボードやマウスを使った操作方法が提示される。また、学校での授業をイメージしながら学習を進めていくことを意図しており、アニメーションが設定された2次元の先生が本教材の操作方法について説明する。次に、学校のチャイムの音とともに、黒板が設置された教室の場面へと移動し、教材内の先生が授業を進行する。「特別の教科道徳」において、物事を多面的・多角的に考えることが求められており、多様な感じ方や考え方に接することが重要視されている(文部科学省 2017)。そこで、教材内の授業において、「あさひさん」と「さとるくん」という異なる意見を持つ2名の児童を登場させ、本教材を操作する学習者とともに、先生からの発問に対して回答していく設定とした。本教材の授業は、「物語の場面」、「考えを選択する場面」、「ワークシート記入場面」、「友達の意見を聞く場面」の4つの場面によって構成されており、家庭学習の段階で他者の意見を踏まえつつ、自分の考えを持つことを意図した。

「物語の場面」では、「かっぱわくわく」の内容に合わせたアニメーションと音声によって

物語が進められる。学習者は、マウス操作によって物語を読み進めていく。「考えを選択する場面」では、教師からの発問に対して、学習者が複数の選択肢から回答する。なお、学習者が選択した回答によって、異なるフィードバックが得られるように設定した。例えば、物語の内容を確認するための発問に対して、学習者が誤った回答を選択した場合には、内容理解ができていなかった箇所まで物語が戻るように設定した。また、登場人物の心情理解について問う発問の場合には、学習者が選択した回答に対して「なるほどね。そういう意見もあるね。」などと、共感するようなコメントが先生から与えられるような設定とした。「ワークシート記入場面」では、物語の進行に合わせた2つの問いを設定し、学習者がワークシートに自分の考えを記入する時間を設けた。学習者は、ワークシートの記入を終えると、マウス操作で「すすむ」のボタンをクリックすることで、授業へと戻るしくみになっている。さらに、ワークシートの内容について、先生の進行によって「あさひさん」と「さとるくん」との3名で開き合うような設定をした。また、ワークシートの内容以外にも、2名の児童の意見も参考にしつつ、学習者の意見を選択する場面などを設けることによって、実際の教室で実践される授業をイメージできる教材となるようにした。

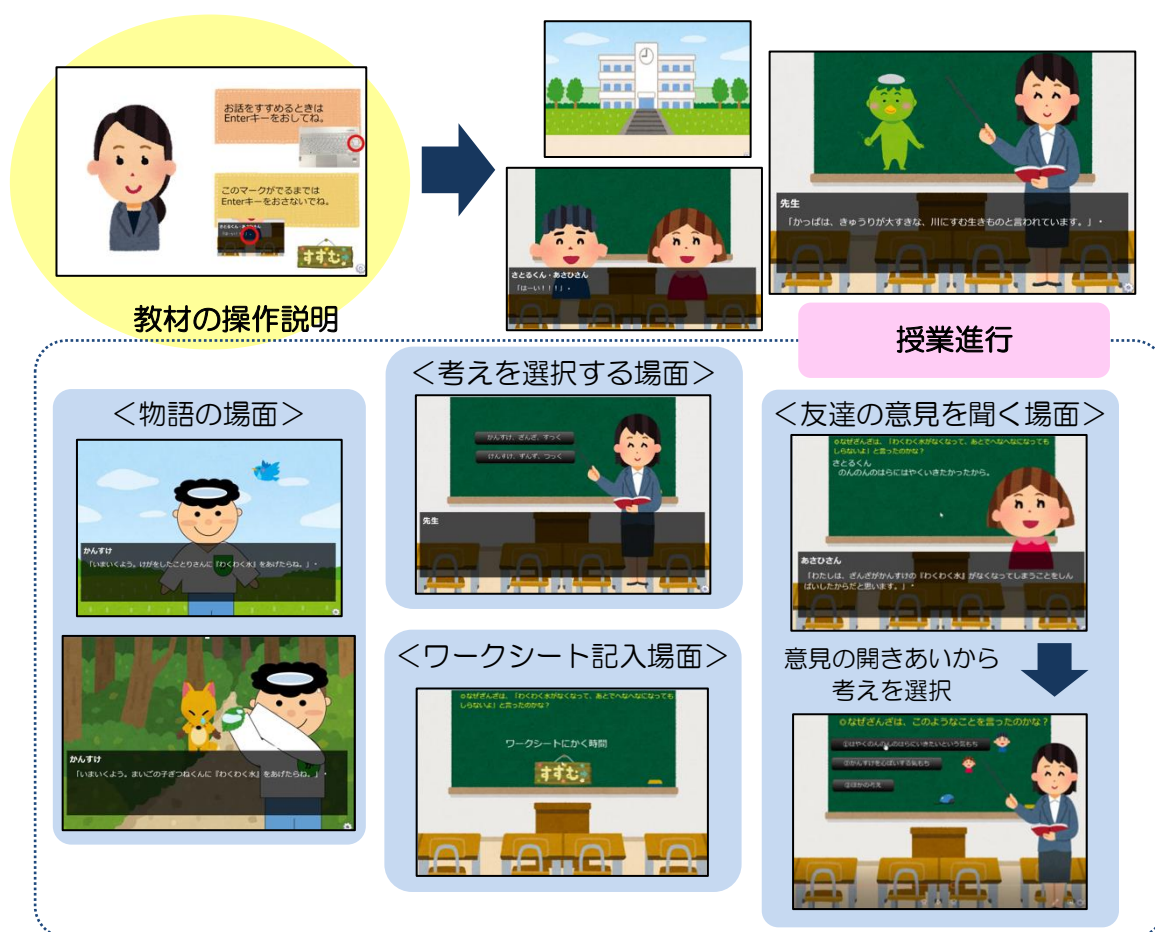


図1 反転授業用シナリオベース教材の概要

2.2 評価方法

小学2年生3名および、小学校の現職教員3名を対象に、反転授業用教材の有用性について評価した。

小学2年生には、本教材を用いた物語の文章理解や、ワークシートの記入を含めた学習活動を実施した(図2)。また、児童らは各自教材を操作した後、6つの質問項目によるアンケートに対して、「とてもそう思う」、「ややそう思う」、「あまりそう思わない」、「まったくそう思わない」の選択肢から回答した。さらに、半構造化面接法によるインタビューによって、「教材を使用した感想」、「授業を受けているような感覚を得られたか」に加えて、「教材の使用時間」や「教材の操作性」、「本教材を今後も使用したいか」の質問に対する回答を得た。

また、小学校の現職教員3名を対象に、本教材を用いた学習体験の時間を設けた後に、7つの質問項目によるアンケートに対して、児童らと同様に4件法による回答を得た。さらに、半構造化面接法によるインタビューによって、「教材を使用した感想」、「反転授業用教材としての有用性」、「学習者である児童が自分の意見を持つことができるか」、「教材内の先生の効果」、「教材の操作性」についての質問に対する回答を得た。



図2 小学2年生の学習活動の様子

3. 結果・考察

3.1 小学2年生を対象とした評価

(1) アンケート調査およびワークシートから得られた結果

表1に小学2年生である3名のアンケート調査の結果を示す。6つの質問項目に対して、すべての児童が肯定的に回答した。特に、「アプリを使った宿題は楽しかった」、「『かっぱわくわく』の内容を理解できた」の質問項目に対しては、すべての児童である3名が「とてもそう思う」と回答しており、本教材を使用することによって、楽しみながら内容理解ができると感じていることが示された。

また、児童のワークシート(図3)の記述内容からも、自分の意見がしっかりと述べられており、学習内容を理解していると判断することができる。さらに、学習活動の様子から、教材内の先生の発問に対して、「うーん・・・」、「どうしよう・・・」などつつぶやきながら思考する場面が観察された。以上の結果から、家庭学習用の教材として、学習者の興味や意欲を高め、物語の内容を理解させるとともに、思考をも促せる教材であることが示された。

表 1 児童を対象としたアンケート結果

質問項目	肯定回答		否定回答	
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない
アプリを使った宿題は楽しかった	3	0	0	0
「かっぱわくわく」の内容を理解できた	3	0	0	0
先生から聞かれた質問に答えることができた	2	1	0	0
宿題をしていて、授業に参加しているように感じた	2	1	0	0
「かっぱわくわく」の続きを知りたい	2	1	0	0
このアプリの使い方は簡単だった	1	2	0	0

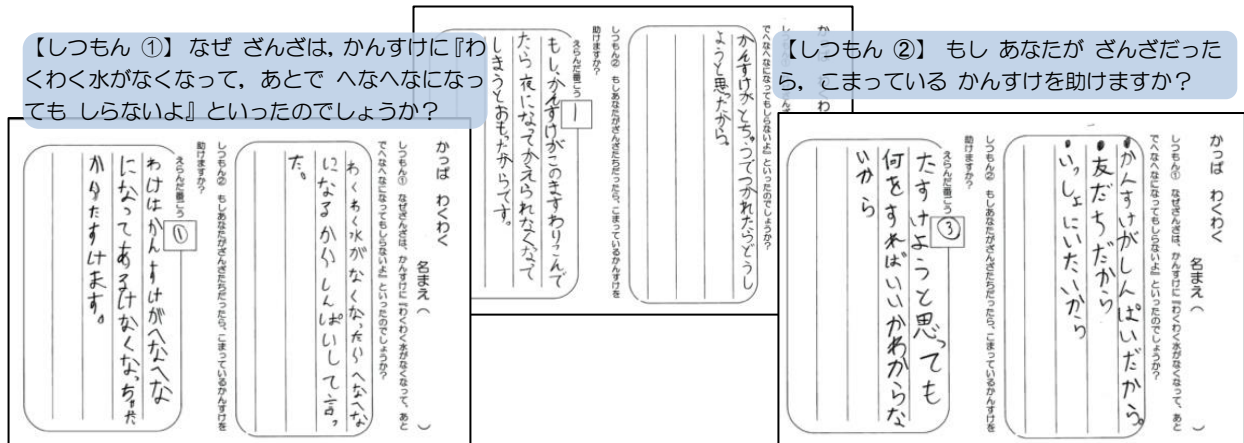


図 3 児童のワークシートの記述

(2) インタビューの結果

表 2 に小学 2 年生である児童 A, 児童 B, 児童 C のインタビュー結果を示す. 児童らは, 教材を使用した感想として, 「教材内の先生が話しかけてくれる。」や, 「ワークシートへの記入が楽しかった。」などの理由から, 学習活動を楽しいと感じた. また, 教材内の登場人物である「あさひさん, さとるくんの考えに共感できた。」とも回答しており, 学習活動に対して肯定的な印象をもった. 本教材が有するインタラクティブな機能や, 先生と 2 名の児童との対話的に物語を読み進める設定が効果的であったと推察される.

また, 授業を受けているような感覚についての質問に対しても, 「先生が話しかけてくれるから。」や, 「先生の質問に答える場面が実際の授業と似ているから.」, 「友達の見聞が聞けたから。」などの理由から, 授業を受けているような感覚を得たと回答しており, 実際の授業をイメージしたインタラクティブな設定が有効であったことが示唆された. なお, 背景が教室であったことによって, 授業を受けているような感覚を与え得るものの, 実際の教室ではなく, パソコンの中での授業であるため, 通常の授業とは異なると感じる児童もいた.

教材の使用時間については, 「物語の音声がゆっくりだったから。」という理由から, 児童 A は使用時間を長く感じたようである. 児童 A が学習する様子から, 物語の音声が流れ終

わる前に、マウス操作によって物語を進めていく場面が観察された。学習活動を終えた後に、筆者が口頭で確認したところ、児童Aは画面に表示される文字を読んで内容理解したため、先に進んでいたと回答した。また、児童Aはアンケート調査において、「アプリを使った宿題は楽しかった」、「『かっぱわくわく』の内容を理解できた」の質問に対して、どちらも「とてもそう思う」と回答した。したがって、教材の使用時間を長く感じてはいるが、本教材を使用することで楽しみながら内容理解もできていたことが想定される。本教材は、小学2年生を対象とした教材ということもあり、音声を確実に聞き取れるように速度に留意して設定したが、学習者に合わせた音声速度の調整ができるような機能を設けることが改善点として考えられる。なお、その他の2名の児童は「楽しかったから短く感じた。」、「適切だっ

表2 児童を対象としたインタビュー結果

Q1. 教材を使用した感想		
<ul style="list-style-type: none"> • 本編の内容が楽しかった。(児童A, 児童B) • (教材内の) 先生が話しかけてくれることが楽しかった。(児童C) • ワークシートへの記入が楽しかった。(児童A) • あさひさん, さとるくん(教材内の児童)の考えに共感できた。(児童B) • パソコンの使い方が分かりやすかった。(児童B) 		
Q2. 授業を受けているような感覚を得られたか		
<肯定回答> 【理由】 <ul style="list-style-type: none"> • (教材内の) 先生が話しかけてくれるから(児童C) • (教材内の) 先生の質問に答える場面が実際の授業と似ているから。(児童B) • 友達の意見が聞けたから。(児童C) • (教材内の) 先生とあさひさん, さとるくんの授業の様子が楽しそうだったから。(児童A) • 背景が教室になっていたから。(児童A) 	<否定回答> 【理由】 <ul style="list-style-type: none"> • 本当の教室で授業を受けていないから。(児童B) • パソコン内の授業だから。(児童A) 	
Q3. 教材の使用時間は適切だったか		
<長かった> 物語の音声がゆっくりだったから。(児童A)	<短かった> 楽しかったから短く感じた。(児童B)	<適切だった> (児童C)
Q4. 教材の操作は簡単だったか		
<肯定回答> 【理由】 <ul style="list-style-type: none"> • 操作に不安がなかったから。(児童A) 	<否定回答> 【理由】 <ul style="list-style-type: none"> • マウスの操作がうまくできなかったから。(児童B, 児童C) 	
Q5. 本教材を今後も使用したいか		
<使用したい: 児童A, 児童B, 児童C> 【理由】 <ul style="list-style-type: none"> • 授業のように先生が教えてくれるから。(児童C) • 教材を繰り返し使えて, 理解を深められるから。(児童A) • 他の物語の内容が気になるから。(児童B) • 本教材を他の物語でも使ってみたいから。(児童B) 		

た。」と回答しており、基本的な音声速度としては現状の速度に設定し、学習者自身で調整できるような機能が望ましいと思われる。

教材の操作については、2名の児童が「マウスの操作がうまくできなかったから。」という理由から簡単だとは思わなかったと回答した。該当する2名の児童の学習活動の様子から、教材の使い始めにマウスのクリックに戸惑う場面が観察されたため、マウス操作がうまくできなかったと回答したことが考えられる。ただし、数回の操作を繰り返すことで、スムーズに操作できていたため、慣れることによってマウスによるPC操作も可能であることが推察された。

また、「授業のように先生が教えてくれる」や、「繰り返し使える」という理由から、本教材のような宿題であれば、今後も使用したいと回答しており、本教材の有用性が示されたと言える。ただし、同様の教材を使い続けることによる「飽き」が生じる可能性は十分にあるため、使用するタイミングや時期についても考慮が必要であろう。

3.2 現職教員を対象とした評価

(1) アンケート調査の結果

表3に現職教員である3名のアンケート調査の結果を示す。7つの質問項目に対して、すべての現職教員が肯定的に回答した。特に、「児童が集中して取り組める」、の質問項目に対しては、すべての現職教員である3名が「とてもそう思う」と回答しており、本教材を使用することによって、児童が集中して家庭学習に取り組めると感じたことが示された。また、児童が興味を高め、学習内容を理解することによって、自分の意見を持つことができる教材であると感じていることが示された。

さらに、現職教員らは宿題としての分量も適切であり、反転授業用教材として有用であると感じていることが示された。また、3名の児童らが学習活動の間に集中を切らすことなく取り組んでいた様子も観察されており、現職教員の3名が回答したように、宿題として家庭学習を行う上でも適切な分量である可能性が示された。なお、3名の児童が本教材を使用してワークシートの記述まで完了させた時間は、19分7秒（児童A）、18分（児童B）、17分（児童C）であった。

表3 現職教員を対象としたアンケート結果

質問項目	肯定回答		否定回答	
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない
児童が集中して取り組める	3	0	0	0
児童が興味を持って取り組める	2	1	0	0
児童が物語の内容を理解できる	2	1	0	0
児童が先生の発問に対して自分の意見を持てる	2	1	0	0
反転授業用の教材として役に立つ	2	1	0	0
宿題としての分量は適切だ	2	1	0	0
児童がひとりで操作できる	1	2	0	0

(2) インタビューの結果

表4に小学校の現職教員である教師A, 教師B, 教師Cのインタビュー結果を示す. 教材を使用した感想から, 「児童が楽しく取り組める。」や, 「集中して一人で取り組める。」などの利点が挙げられた. また, 「アニメを見ている感覚」や「ゲーム感覚で取り組める」こと

表4 現職教員を対象としたインタビュー結果

Q1. 教材を使用した感想	
<p><利点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・楽しく取り組める. (教師A, 教師B, 教師C) ・集中して一人で取り組める. (教師A) ・アニメを見ている感覚になれる. (教師A) ・ゲーム感覚で取り組める. (教師C) ・ワークシートを記入する点. (教師B) ・分量が適切. (教師A, 教師B) ・物語の最後の場面を出さないことにより, 学校での授業に意欲を持って臨める. (教師A, 教師B) 	<p><改善点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・導入やめあての設定など, 教材の構成の工夫. (教師C) ・物語に出てくる登場人物の音声を分ける. (教師A, 教師B) ・タブレット端末用アプリの開発が必要. (教師A) ・教材を進めるボタンの工夫 (教師A, 教師B) ・戻る機能が必要 (教師A, 教師B)
Q2. 反転授業用の教材として有用か	
<p><肯定回答></p> <ul style="list-style-type: none"> ・学校での内容把握の時間を削減できる. (教師A, 教師B) ・教材内の登場人物 (先生や児童ら) によって, 授業の雰囲気になじみやすく, 後日の授業に繋げやすい. (教師B) ・自分の考えを持ち寄ることで, 授業内の議論が深まる. (教師B, 教師C) ・児童が意見をもち, 学校の授業に臨める. (教師A, 教師B, 教師C) 	<p><否定回答></p> <ul style="list-style-type: none"> ・学校での授業の時間削減によって, 教師の指導力が問われる. (教師A)
Q3. 児童が自分の意見を持つことができるか	
<p><肯定的回答></p> <p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分で思考する時間を十分に確保できるから. (教師A) ・選択肢を選ぶことで, 自分の考えを再確認できる. (教師C) 	<p><否定的回答></p> <p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の意見を持ってない児童への対応がない. (教師B) ・あさひさん, さとるくん (教材内の児童) の意見に流されないような声かけが必要. (教師B)
Q4. 教材内の先生にはどのような効果があるか	
<ul style="list-style-type: none"> ・先生とのやり取りによって, 児童の学習意欲が向上される. (教師A) ・先生の表情の変化によって, 児童が安心感を得られる. (教師B) ・児童が思考するタイミングをつくっている. (教師C) 	
Q5. 教材の操作性について	
<p><肯定回答></p> <ul style="list-style-type: none"> ・操作説明もあり, 慣れると操作が容易. (教師A, 教師B, 教師C) ・マウスによる選択やクリック操作があり, 飽きずに取り組める. (教師B) 	<p><否定回答></p> <ul style="list-style-type: none"> ・慣れなければマウスの操作が難しい児童もいる. (教師A)

が楽しく集中して学習に取り組むことができる要因だとも推察される。さらに、2名の現職教員が「物語の最後の場面を出さないことにより、学校での授業に意欲を持って臨める。」と回答しており、学校での授業との接続を意識した教材構成が利点として挙げられた。一方、「導入やめあての設定など、教材の構成の工夫。」が改善点として挙げられた。本教材は導入部分をほとんど設けておらず、教材の操作方法を説明した後に、すぐに物語に入るような設定にしていた。したがって、学習の見通しを与えるような導入を設定するなどの改善が必要であることが示された。

また、物語の場面では一人の話者による音声であったため、登場人物に合わせて音声を変えることで、児童の内容理解を高めるという助言を得た。その他にも、操作性を容易にするためにもタブレット端末用アプリとしての開発や、ボタンの工夫、戻る機能の追加などがシステム面の改善点として挙げられた。

また、「授業における内容把握の時間を削減できる」や、「自分の考えを持ち寄ることで授業内の議論が深まる」など、反転授業用教材として肯定的な意見を得た。さらに、「自分で思考する時間を十分に確保できる」や、「選択肢を選ぶことで、自分の考えを再確認できる」などの理由から、児童が家庭学習で自分の意見をもつことができると回答した。したがって、家庭学習における内容理解や自分の意見を持つことによって、学校での議論の時間を従来の授業よりも、多く確保できる可能性が示唆された。

一方、「自分の意見を持たない子への対応がない」や、「登場人物の意見に流されないような声かけが必要」などの意見が挙げられており、児童に自分の意見をもたせるため手立てが必要であることが示された。また、教職歴が2年目の教員からは、「議論の時間を充分確保できる反面、児童らの思考を深めることができるか不安だ」という意見を得た。したがって、反転授業における家庭学習用教材の開発だけではなく、授業中に学習者の思考を深める手立てについても検討する余地がある。

4. まとめ

本研究は、「特別の教科道徳」における家庭学習を想定した反転授業用シナリオベース教材を開発した。さらに、小学生および現職教員を対象に評価することによって、「考え、議論する道徳」への質的転換を支援する家庭学習用教材充実の一助となる知見を得ることを目的とした。

本教材は、自宅での学習において、児童が自らパソコンを操作し、物語の内容を把握することをねらいとした。また、アニメーションが設定された2次元の教師が登場し、教材内での授業を進行する。学習者は、マウス操作によって物語を読み進めながら、教師からの選択式の質問に対して回答する。なお、本教材には学習者の回答に応じたフィードバックが得られるようなシナリオが設定されていた。さらに、教材を読み進める過程の中で、ワークシートに自分の考えを記入する場面を設けた。

小学2年生を対象とした調査の結果、家庭学習用の教材として、学習者の興味や意欲を高め、物語の内容を理解させるとともに、思考をも促せる教材であることが示された。また、本教材が有するインタラクティブな機能や、先生と2名の児童との対話的に物語を読み進める設定が効果的であったと推察される。さらに、本教材のような宿題であれば、今後も使用したいと回答しており、本教材の有用性が示されたと言える。なお、教材の使い始めの場

面ではマウスの操作に戸惑う児童もいたが、複数回の操作を繰り返すことで、スムーズに操作できていたため、慣れることによってマウスによる PC 操作も可能であることが推察された。一方、学習者に合わせた音声速度の調整ができるような機能を設けることが改善点として挙げられた。

現職教員を対象とした調査の結果、本教材を使用することによって、児童が集中して家庭学習に取り組めると感じたことが示された。また、児童が興味を高め、学習内容を理解することによって、自分の意見を持つことができる教材であると感じていることが示された。

「アニメを見ている感覚」や「ゲーム感覚で取り組める」ことが楽しく集中して学習に取り組むことができる要因だとも推察される。さらに、宿題としての分量も適切であり、反転授業用教材として有用であるとの回答を得た。また、家庭学習における内容理解や自分の意見を持つことによって、学校での議論の時間を従来の授業よりも、多く確保できる可能性が示唆された。一方、本教材は導入部分をほとんど設けておらず、教材の操作方法を説明した後に、すぐに物語に入るような設定にしていた。したがって、学習の見通しを与えるような導入を設定するなどの改善が必要である。さらに、自分の意見をもつことができない児童に対して、自分の意見をもたせるための手立てが必要であることが示された。また、反転授業における家庭学習用教材の開発だけではなく、授業中に学習者の思考を深める手立てについても検討する余地がある。その他にも、タブレット端末用アプリとしての開発や、音声速度の調整、ボタンの工夫、戻る機能の追加などがシステム面の改善点として挙げられた。

今後の課題は、本研究から得られた知見をもとに教材を改善するとともに、対面授業を含めた反転授業を実践することによって、教材の有用性を明らかにすることである。

参考文献

- 福山佑樹, 森田裕介, 松野夢斗, 浅見智子 (2018) ゲーム型反転授業の試行と評価, 日本教育工学会論文誌, 41(Suppl.), 177-180.
- 黒田秀子 (2019) 生活科指導法における反転授業用マンガ教材の開発と評価, 関西外国語大学 研究論集, 109, 123-134.
- 三保紀裕, 本田周二, 森朋子, 溝上慎一 (2017) 反転授業における予習の仕方とアクティブラーニングの関連, 日本教育工学会論文誌, 40(Suppl.), 161-164.
- 文部科学省 (2017) 小学校学習指導要領解説 特別の教科道徳編.
- 文部科学省 (2016) いじめに正面から向き合う「考え、議論する道徳」への転換に向けて (文部科学大臣メッセージ) について, http://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/11373293/www.mext.go.jp/b_menu/houdou/28/11/1379623.htm (参照日 2020.03.02)
- 森朋子 (2015) 反転授業—知識理解と連動したアクティブラーニングのための授業枠組み—, 松下佳代, 京都大学高等教育研究開発推進センター (編著) ディープ・アクティブラーニング, 勁草書房, 東京, 52-57.
- 岡崎彩華, 北澤武 (2019) 一人一台タブレット環境のアクティブ・ラーニングによる小学生の意識と学習効果の分析: 持ち帰りタブレットの好意群・非好意群に着目して, 日本教育工学会研究報告集, 19(1), 147-154.

- 重田勝介（2014）反転授業 ICT による教育改革の進展, 情報管理, 56(10), 677-684.
- 代田昭久（2014）「スマイル学習（武雄式反転授業）」が教育を変える, コンピュータ&エデュケーション, 37, 24-28.
- 宗村広昭, 鹿住大助, 小俣光司（2017）反転授業における講義ビデオの視聴行動と成績との関係性, 日本教育工学会論文誌, 40(Suppl.), 9-12.
- 山本朋弘（2019）タブレット端末の持ち帰りによる家庭学習と授業の循環に関する分析, 鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要, 28, 141-149.
- 柳沼良太（2017）「考え、議論する道徳」の可能性と課題ーアクティブ・ラーニングの視点からー, 道徳と教育, 61(335), 101-110.