

I 研究の概要（計画）

研究主題・副主題

「見通し」と「振り返り」を大切にした授業作り

～子ども達の学びを深め・広める ICT の活用～

1 今日的課題について

近年、社会の情勢はめまぐるしく変化し、予測困難となっている。新型コロナウイルス感染症の感染拡大により当たり前だった生活が一変し、人と会うことすらままならない時期には、日常のありがたさを痛感した。また、SNS の登場により個人が情報の発信者となること、また従来では想定できなかったような人とのつながり、新たなコミュニティを形成することが可能となった。ロシアがウクライナを侵攻した際にも、多くの情報が国や軍を動かしたことは記憶に新しい。このように、ICT の進歩は、我々のコミュニケーションを変化させ、社会に大きな影響を与えている。子ども達は、このような世界で生きていくこととなる。これから先に訪れる、今よりもさらに複雑で不確かな時代、その変化に対応するだけでは、時代の波に流されてしまい、自分らしく生きていくことはできない。学習指導要領にもあるように、社会の変化を受け身で対応するのではなく、主体的に向き合って関わりあい、自らの可能性を発揮し多様な他者と共働しながらよりよい社会と幸福な人生を切り拓き、未来の作り手となるために必要な力を児童に持たせることが大切だと考える。

以上のことから、本研究では、複雑で不確かな未来において児童が自分らしく生きるために「わかった、できた」という体験を積み重ねさせることにより、課題に対して主体的に取り組む力を持った子どもを育成する授業作り、つまり「見通し」と「振り返り」を大切にした授業作りを主題とした。

2 本校が考える学びが楽しい

(1) 学びが楽しい学校とは(グランドデザインより)

学びが楽しい学校とは、自己肯定感が育つ授業をしている学校である。具体的には、子ども自身が「できた・わかった」を実感できる楽しみ、また「できたこと・わかったことを使う・試す・当てはめる」楽しみがある授業をしていることだと考えている。そのためには、「成長したい」「人に喜ばれたい」という欲求を満たし、学習に対する内発的な動機付けを高めることが重要である。「児童を育てる」ではなく「児童が育つ」土壌を作る視点が必要になる。教員が児童に寄り添い、困ったときに支援するという、児童の自主性を基礎とし、意欲と挑戦から学びに向かう姿勢を大切にしたい。

また、学校の大きな役割は、コロナ禍でもその大切さを実感したように集団生活を学ぶところであるということである。何事においても、お互いに認め合い高め合う、楽しく温かい学校であるからこそ、学びが楽しいと言えるのではないだろうか。

(2) 楽しく学ぶための授業とは

日々の学校生活の中で、学びが楽しい学校を実現するためには、いかに楽しく学ぶための授業を実践していくかということである。子どもに「わかる、できる喜び」を味わわせるには、子ども自身が「何を学ぶか」を理解し、子ども自身が「何を学んだか」を実感できる授業を行うことだと考える。また、お互いに認め合い高め合うためには、友達の考えの良さに気づき、また自分のよさにも気づく授業を実践していくことである。

楽しく学ぶための授業とは、「楽しいからもっと考えたい」「楽しいから考え、考えるから楽しい」「友達の考えや自分の考えのよさに気付いて認め合う」ことが大切であると考え。そのためには、何を考えれば楽しいのか、考えることによって何ができるようになるのかという見通しを持つことにより、より明確に子どもは学びを楽しむことができるのでないか。また、その授業を通して達成感や自己有能観を持つことにより、さらに学ぶことの楽しさを実感できるのではないだろうか。これを実現するための方法として、甲府スタイルの授業実践をもとに、子どもの視点に立った「見通しと振り返り」を工夫した授業づくりの研究を行っていきたい。

(3) ICT の活用

今や、社会のあらゆる場所で、ICT の活用が日常のものとなっている。Society5.0 時代を生きる子ども達にとって、スマートフォンやタブレットなどの ICT 端末は鉛筆やノートと並ぶ文房具であり、一人一台端末環境は、もはや令和の学校におけるスタンダードである。だが、ICT の活用は授業改善の一手段であるため、ICT 活用ありきの授業にならないようにすることが大切である。そこで、ICT の活用について「教育の情報化に関する手引き」(文部科学省)による「児童が活用する場面」を設定し、「見通し」と「振り返り」に対して有効な手段を考え実行することとした。

以上のことを考慮し、冒頭の研究主題・副主題を設定した。

3 めざす子ども像

○見通しをもち、自ら進んで学ぶ子ども

「何を」「どのように」学ぶかを自分なりに理解し、進んで学ぶ。

(高) ・自分たちの言葉でめあてを作りだし、既存事項や資料の中から解決に必要なものを選択する。

(中) ・学習のめあて(黒板に掲示した内容)や学習の方法がわかる。

(低) ・学習の手順がわかり、自分で考えることができる。

○振り返りにより、学んだことの質を高められる、次につなげられる子ども

「何がわかったか」「何ができるようになったか」を子ども自身が振り返る。

(高) ・学んだことを自分なりに整理し、次の学習への道しるべとすることができる。

(中) ・次の学習への見通しをもち、学習のねらいと方法が理解できたかを振り返ることができる。

(低) ・わかったこと、できたこと、なにがわからなかったのかを振り返ることができる。

○ICT を活用して学ぶ子ども

・一人一台端末やその他の ICT 機器を活用し、学びを深め広めようとする子ども。

4 研究内容

(1) 見通しが持てる授業づくり

- ・子ども自身がめあてを理解し、手順を理解し、その上で「よし、やってみよう。」「面白そうだ。」「がんばろう。」と感じる授業のねらいを立てる。
- ・明確化されたねらいを子どもの視点に立ってめあてを示す。1時間で何ができるようになればよいのか、何が分かればよいのかがはっきり分かるようにする。

(2) 振り返りを通して達成感、自己有能感、一体感が持ちやすくなる授業作り

- ・授業のねらいに照らし合わせて、身に付いた知識や技能を自分で確認させる。
- ・「やれそうだ。」「また頑張ろう。」と自分自身の成長を実感でき、自分の姿を肯定的に捉えさせる。
- ・「一緒によかった。」「みんなで学習すると楽しい。」と協同的に学び合うことのよさや楽しさを実感させる。

(3) ICT を活用した授業作り

- ・問題解決にたいして ICT を活用し、児童の考えを広めたり深めたりする活動を取り入れる。

5 授業の構造

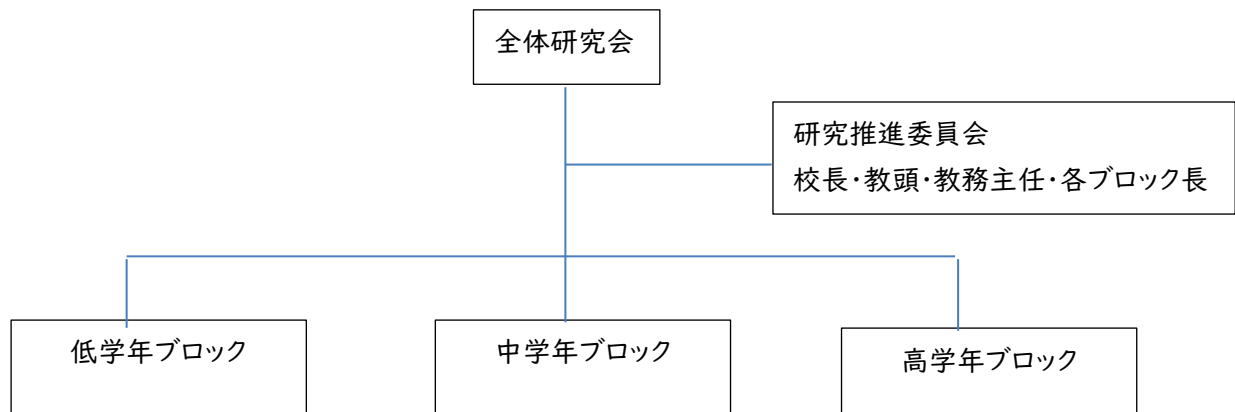
ねらい…「目的(身に付けさせたい力など)」と「手立て(その授業の中心となる学習活動)」を明らかにして教師が設定する。教師の立場で書くもので児童に提示することは基本的にはない。ただし、指導案では「～できる」という形で、児童の「目標」として提示することもある。

	諸要素	それぞれの役割や特徴
導 入	問題	<ul style="list-style-type: none"> ・その時間に解決する具体的な一場面、事象のこと。 ・具体的な数値などが入っているから、答えは一つ。 ・その授業のねらいを達成するために教師が子どもに与えるもの
	課題 How to～型 「～か」	<ul style="list-style-type: none"> ・その時間の中で問題を解決するために、明らかにしなければならないこと ・それが分かれば同じような他の問題が解けるというもの。一般化 ・子どもたちの言葉を生かし、子どもと一緒に作っていきける。 ・「どのようにしたらできるだろうか」と探求を促す役割
展 開	めあて Let' s～型 「～しよう」	<ul style="list-style-type: none"> ・「ねらい」を子どもの立場で示したもの ・付けたい力を身に付けさせるための、めざす「活動のゴールの姿」や「ゴールとそれまでの道筋」のこと ・これまでの学習で得た知識技能を活用して、問題を解決する、調べる、まとめるなど学習活動がわかるものこと ・「〇〇をやってみよう」など実際に行う活動を指す。学びの目的や質を高める役割
	考え 学び合い	<ul style="list-style-type: none"> ・自力解決 ・考え方の糸口を見つける作業 ・自分の考えをノートに書く ・自分の考えを伝える ・多様な考えを比較検討しながら、課題を解決していく
ま と	まとめ 「～のように」	<ul style="list-style-type: none"> ・課題に対応 ・課題であげられた疑問に対する答えの形をとるのが特徴

め	するとよい」	・課題を解決するための手立てや結論を示す ・クラス全体で出し合った意見を最終的にまとめたもの
	(練習問題)	・その授業がよく理解できているかを確認めることも非常に有効
	振り返り	・めあてに対応 ・1時間の授業全体を通して、自分の学び方を振り返ること ① 課題とのかかわり…「わかった」「できた」「発見した」 ② 仲間とのかかわり…「話し合って」 ③ 自分とのかかわり…「次はもっと」 ・「この日の授業を通して今日どれくらいのことができたの」「次にどうつなげたいのか」を子ども自身の習熟度を振り返るもの ・これまでの学習との関係を考えたり、今後の学びにどうつながるかの見通しを持ったりする大切なプロセス

※「めあて」と「課題」の提示の順序が変わることもある。大切なことは、型にこだわるのではなく、授業の構想をきちんと持ちながら、教科の特色や単元の展開、本時のねらい等に応じて適切に設定することである。

6 研究組織



7 研究計画

4/26	研究推進委員会
5/2	第1回校内研究会・今年度の研究について
6/8	学習会 (chromebook を使った授業実践例) 講師: 県教委指導主事
7/28	学習会 (全体講義⇒ブロックごと実践研究) 講師: 山梨大学教育学部教授・准教授
8/17	第4回校内研究会 (ブロック研)
9/21	第1回授業研究会
10/12	第2回授業研究会
11/16	第3回授業研究会
12/7	来年度に向けて