

【エントリー情報】

自治体名 〃長崎県北松浦郡佐々町教育委員会

学校名（自治体でエントリーされる場合は記載不要です） 〃佐々町立口石小学校

ご記入者 〃津田 信

① 貴自治体・貴校で目指している目標（ビジョン）・目標に至った背景・想いを教えてください。（1,500文字以内）※可能な限り自治体や学校全体の目標をご記入ください。

VUCA（予測不能な時代）と言われる昨今、世の中の変化や進化に対応し、様々な情報を整理して捉えなおしたり、目的を作り直したりする力が求められています。また、多様な価値観が共生するグローバル社会を生き抜くためにSTEAM教育も進められています。

そのような社会の未来をこれから拓いていかなければならない子どもたちには、自ら課題を見つけ、学び、考え、判断して行動し、それぞれが思い描く幸せを実現する「生きる力」が必要であり、そのためには自らを認め、高めようとする「自己肯定感」を持つことが欠かせません。

そこで、本校の目指す児童像および研究主題は「自己肯定感を持ち、未来を拓く子ども～進んで対話し、学ぶ楽しさを味わう学習を通して～」とし、「話したか！」「話さんば！」をキーワードに「必要感・必然性のある対話づくり」を大切にしたいスタイルで授業を行っています。

自己肯定感を持つことについては、「自分は自分であってよい」「自分はこう成長したい」と思える心の状態であることと捉えます。「できないことがあってもよい」という自己受容を根本とし、できないこともある自分を肯定的に見ながら、目標に向かって努力するなかで、自分自身との対話や他者との対話を重ねることで自己肯定感が培われていくものと考えます。そして、その自己肯定感の高まりが「学びに向かう力・人間性」を確かなものとし、その主体性を「学びの根幹」として、「知識・技能」「思考・判断・表現」といった「学びの習得や応用」に広がり、それが「生きる力」を持った未来を拓く子どもの育成につながるのです。

「進んで対話し、学ぶ楽しさを味わう学習」については、以下の点を意識した授業スタイルを大切に学習を進めています。

① 「進んで」学びに向かう姿勢

・身につけさせたい力に迫る児童の問い（なぜ・どうして）、思いや願い（～したい）を引き出すための導入や発問の工夫をする。

・単元のゴールをあらかじめ設定することにより、学習活動の目的を明確にし、取り組むべ

きことを意識しながら活動ができるようにする。

② 必然性や必要感を伴う「対話」

・なぜそこで対話を行わなければならないのかを考える。児童が「話したい」や「話さなければならない」という主体的な思いをもち、課題の解決に向けて内的に相互に対話をする場を仕組む。

・授業の狙いの達成に向けて、意図的・効果的に対話を仕組む。

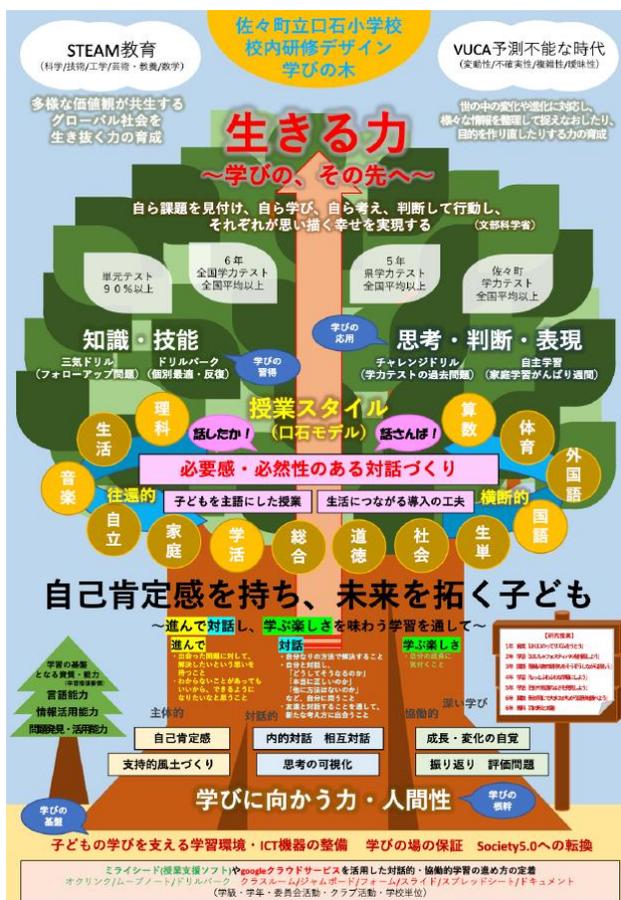
③ 「学ぶ楽しさ」やできる喜びを味わい、自己肯定感を高める。

・他教科や行事などとの往還的・横断的な学習活動や、単元全体を通じた学習活動を仕組むことにより、学びの必然性を持たせたり、学びを生かす機会を設定したりして、達成感を味わわせる。

・1時間の授業や単元の終末に、ルーブリック評価などを活用し、児童が自分自身を振り返る場を設け、できるようになった自分や、成長した自分を実感できるようにする。

これらの思いを実現するためには、「学びの基盤」としての学習環境・ICT 機器の整備が必須となります。

1人1台端末でミライシードのオクリンクのカード作成や提出機能、ムーブノートの共有機能が有効であり、実践に生かしています。



① 目標（ビジョン）に向けた具体的な個人のお取り組み・学校全体でのお取り組み、学校の枠を超えて市や他校へ広がったお取り組みや、その中で発生した課題や苦勞を教えてください。（1,500文字以内）

学習活動に必要な感や必然性をもつこと

子どもが「話したか！」「話さんば！」と思うようにするためには、教師主導の授業では不可能です。

具体的に言うと、

「今日の問題は〇〇です」「みんなで解いてみましょう」「今から〇〇をしてください」

といった、教師の指示から始まるような「やらされる授業」ではなく、

「問題を解いてみたい！」「〇〇について調べてみたい！」…〇〇したい！

「みんなと一緒に話し合わなきゃいけない！」…〇〇しなければならない！

と子どもの発言から活動が始まるような授業にしなければなりません。あらかじめ教師が決めた道筋をなぞるように学習を進めるのではなく、提示された問題への疑問や、活動後の子どもたちの気づきをもとに、次の活動を決め、取り組んでいくといった流れを意識して教師が授業をファシリテートしていくのです。

そのためには、子どもたちがその活動に「必要感」や「必然性」を持つことができるような発問を考える必要があります、子どもたちの反応を予想することが大切になってきます。

目的に合った対話の形態

また、子どもたちの活動の中で「対話」が生まれますが、その対話にも様々な形態があり、それぞれの場面においてふさわしい対話の形態をとる必要があります。例を挙げると以下の通りになります。

個人	自己内対話	自力解決のために自分で考える
	比較自己内対話	他の考えと自分の考えを比較しながら個人で考える
ペア	ペア対話	隣の席のペアと話し合う
	自由ペア対話	席を立ち、話し合いたい人と話し合う
グループ	同グループ対話	同じ考えの人同士で話し合う
	異グループ対話	異なる考えの人同士で話し合う
	固定グループ対話	固定グループで話し合う
全体	全体対話	全体で話し合う

その時々で、どのような形態で話し合えば良いか確認することが大切だと考えます。教師の「話し合ってほしい」という思いだけで「話し合いましょう」と言っても、子どもたちは「なぜ話し合わなければならないのか、何のために話し合うのか」がわかりません。話し合う目的を確認することが必要です。

【話し合いの目的の例】

- ・自分の考えを確かめ合うため。
- ・一番良い考えを一つ決めるため
- ・どんな考えがあるか、候補を出すため
- ・ほかにもっと良い考えはないか探るため など

これらの目的に応じた形態で話し合いができるよう、教師と子どもたちで選択しながら行うのです。

このようにして、「必要感」「必然性」を持って「対話」しながら学習を進めるためには、教師の発問だけでは難しく、ミライシードのオクリンクやムーブノートなどの ICT 機器の活用がとても効果的だと感じています。

オクリンクで自分の考えを提示すれば、子どもたちは、自然とほかの人の考えが気になり話を聞いてみたくなります。また、ムーブノートを活用すれば、小グループでの意見交換や、コメントなどでの相互対話が可能になります。このようにミライシードを活用していくことで、ICT 機器の活用が「必要感」「必然性」を持った「対話」につながることを明確化することができました。

② (3-1) ICT を活用することで、先生のご指導や働き方、児童・生徒の学び方や学習への態度、学習成果などにどのような変化があったか、またこれらの変化をどのように評価されているか教えてください。(2,000文字以内)

ICT で児童が自然と動き出す

「必要感」・「必然性」のある授業になるかどうかは、児童がどのようにして教材に出会うか、そして児童の反応を予想したうえでどのような発問をするかで決まります。そこに ICT (1人1台端末) が加わると教師の働きかけがなくとも、自然と児童が動き出し、必要感や必然性が見える授業になってきました。

オクリンクの提出ボックスを見れば、友達の考えが簡単に確認できます。賛成や反対でカードの色分けをすれば、意見の分かれ方も可視化できます。自分と異なる意見の友達に、自分の考えを伝えて、説得しようとする児童の姿も見られます。友達の考えを見て、自ら修正しようとする児童の姿も見られます。教師の声かけ・支援がなくとも、児童が主体的に学習を進めることができます。

1人1台端末を活用する前は、全体発表で意図的指名をするために机間巡視・支援を行い、発表をする順番の計画を立てるなど、教師→個人の対応を全員に対して行っていました。ところが ICT を活用すると個人⇄個人の対応が生まれ、教師は全体の様子を把握する役目に切り替わりました。教師の役目は「教える」から「学習をファシリテートする」に変化したのだと感じます。

ICT で学習形態をシームレスに

また、学習活動の形態について、個人・ペア・グループ・全体といった分け方があり、教師の指示のもと形態を変えていましたが、1人1台端末を活用するようになってからは、児童は自然と対話を始めることが当たり前になり、個別学習やグループ学習、全体での学習がシームレスに進むようになりました。教師が学習活動を管理する必要がなくなり、より個別に対応ができるようになりました。児童が単元のゴール、本時のめあてを意識して学習活動に取り組む姿はまさに主体的です。

(例) 5年社会「ニュース番組を作ろう」で、オクリンクを使って1グループ1ニュースを制作するという活動を行いました。教師は大まかな学習の流れと締め切りのみを示し、児童が協力して制作します。役割分担をしたり、事前取材をしたりと、グループでやり方は様々ですが、目指すゴールは一緒です。話し合わないと作品はできないので「必然的」に対話が生まれます。そしてニュースを見つける「必要感」から、取材をしたり、アンケートを取ったりするなどの対話を行います。教師はそれをグループごとに支援していけばよいので、しっかりと学習活動の様子を見取ることができ、支援や評価につなげられるのです。

(3-2) ICT 活用による成果について、定量的なデータでお示し可能なデータがあれば、教えてください。(1,500文字以内文字以内) ※本設問のみ任意回答

特記なし

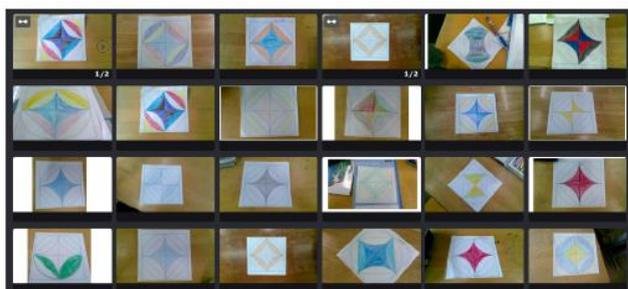
④ お取り組みの中でのミライシードの活用画面・活用機能お取り組みの中でミライシードが役立った場面・活用頂いたアプリ/機能を教えてください。

※活用エピソードが複数ございましたら、文字数制限内でご記入ください。1つのエピソードに絞る必要はございません。(2,000文字以内)

授業の導入における工夫 6年算数「円の面積」オクリンク

○全員の考えを提示し、そこから次につながる課題を見いだす。

① 単元の導入で、線対称・点対称な図形を塗り絵で作る活動を行います。塗り絵の枠は正方形・円・扇形を含んでおり、全員が同じ枠を使う。作った図形はオクリンクで提出します。



- ② 提出ボックスで全員の図形を見比べ、塗った広さに着目していきます。下の2つの塗り絵を見比べ、どちらが塗った面積が大きいか問いかけることで、面積を数値で求める必然性を感じさせます。



- ③ 扇形の面積については未修なので、「扇形の面積の求め方を知りたい！」という必要感を持たせ、単元の目標を「扇形（円）の面積の求め方を考えよう」と設定し、学習を進めていきます。

塗り絵でオクリンクを活用することで、単元を通して必然性・必要感のある学習にすることができました。

授業展開における工夫 2年書写「書き順」オクリンク

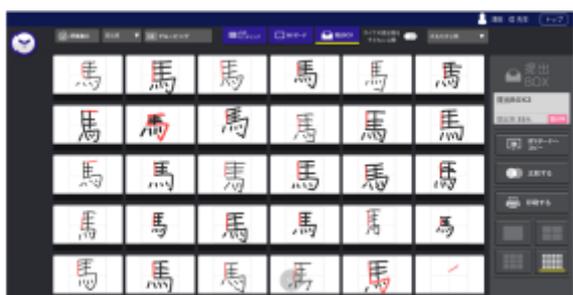
○対話から次の活動につなげる。

- ① 新出漢字の書き順を練習する。

書き順通りに書けているか問い、子どもの「ちゃんと書けている」や、「書けていないかも」といったつぶやきから、「書き順を覚えているか確かめよう！」と「書き順クイズ」を提案します。

- ② オクリンクで「書き順クイズ」を行う。

お題の漢字1文字を、1画目を赤で、2画目以降は黒で書き、提出し、答え合わせをします。



- ③ 書き順の必要性を考える。

「書き順クイズ」を終え、「書き順は大事ですか？」と問うと、「大事！」という声や「書き順通りじゃなくてもきれいに書ける！」という声が出てきます。じゃあ書き順バラバラで書いてみよう！と、「バラバラ書き順ゲーム」を提案します。

- ④ オクリンクで「バラバラ書き順ゲーム」を行う。

お題の漢字1文字の画数と同じ数のくじを準備し、引いたくじの番号の画から漢字を書い

ていきます。書いている様子はライブモニタリングで確認し、全員がくじで決まった画を書いているか確認しながら行います。



⑤ 「バラバラ漢字」と「書き順通りの漢字」を見比べる。

「バラバラ書き順ゲーム」を終え、感想を聞くと、「バラバラは難しい」や「意外とうまく書けた」という声が出てきます。じゃあ、書き順通りに書いたものと見比べよう！と提案します。そして、書き順通りに書いてみると、「やっぱり書き順通りがいい」とほとんどの子どもたちが口にします。



⑥ 「書き順」を意識して練習をする。

ドリルパークの漢字練習を行うなかで、よりいっそう正しい「書き順」で書くことの「必要感」を意識して取り組むようになります。

このように、オクリンクを使ったクイズやゲームを行うなかで、自然と対話生まれ、その対話から活動をつなげていくことができました。

学習形態の工夫 5年理科「人のたんじょう」オクリンク

○ジグソー学習に生かす。

① 「人のたんじょう」について学習する。

単元のめあてを「人の子どもが母親のおなかの中でどのように育つのか調べ、発表しよう」とし、教科書や動画で学習を進めました。



② もっと詳しく調べたいことをリストアップする。

今回は、もっと詳しく調べたいことを1人1つずつ挙げ、それを4つのテーマに分けました。「双子になった時は?」「病気になった時は?」など、実体験も加味した調査内容を設定していました。

③ ホームグループで調べることを分担する。

ホームグループの4人で、どのテーマについて調べるかを分担し、調べることが同じエキスパートグループに分かれます。

④ エキスパート活動を行う。

オクリンクを使ってインターネット検索をして調べます。調べたものはカードになるので、同じエキスパートグループの友達に送り、共有することができます。

情報は複数の出典元から調べることや、出典先をはっきりとさせておくことも伝えます。見つけた資料(写真や図、グラフ等)は発表用カードとして編集したり、つなげたりして使うことができます。

どのようなカードを作って、どのような順番で見せながら発表すればよいか、グループで話し合います。



⑤ ジグソー活動を行う。

エキスパートグループで発表用のカードを作成したあと、ホームグループに戻って、1人でほかの3人に向けてそれぞれが発表します。自分が調べたことはその班の中では自分しかわからないので、しっかりと伝えなければいけません。つまり、責任を持って調べ学習をしないと発表の時に自分も同じグループの友達も困ることになるのです。そのような状況を作ることで「必要感」を持たせ、児童の「主体的」で「対話的」な学びを仕組むことができるのです。

ジグソー学習は、自由進度学習に近いところがあり、目標設定をグループで設定することに

なるので、責任感も生まれ、より主体的になると感じています。「必要感」や「必然性」に迫られて自主的に学習を進めることにつながる学習方法だと考えます。