

愛川町立半原小学校

研究テーマ：「すべての児童が楽しく学べるウルトラ授業」
～インクルーシブ教育を基盤とした授業改善～

1、実践の目的

本校では、インクルーシブ教育を基盤として、『すべての児童が楽しく学べる学校』を目指し、「学びの保障」「自由進度学習」「多様な支援の手立て」を3つの柱にして、研究を進めてきました。その中で、教員が児童一人ひとりにあった教材の提示や授業形態の工夫を行うことで、児童も自分たちの学びをよりよいものにしようとする姿勢が見られるようになりました。

今年度は、昨年度までの研究を受けて、教員が今まで以上に、いろいろなことにチャレンジしながら自らの授業のスキルを磨き、見識を深めていこうと、研究テーマを「すべての児童が楽しく学べるウルトラ授業」としました。学んだスキルを生かし授業実践をすることで、児童に「わかった・できた」という達成感や満足感をもたせ、もっと学びたいという思いをもたせていきたいと考えました。

2、実践の内容

①6Cの力（身に付けさせたい力）

これから児童が進む未来はVUCAの時代といわれており、変化が激しく先行きが不透明で予測が難しくなります。また、OECDが立ち上げたプロジェクトであるラーニング・コンパスでも、激変していく世界を生き抜くために、「子どもたちに身に付けるべき力」と「そのための教育のあるべき姿」が報告されています。本校ではVUCAの時代を生きていくために、次の6つの力が必要であると考え、この力を意識した授業づくりに取り組みました。

Critical thinking	批判力
Creative thinking	創造力
Confidence	自信・信用
Challenge spirit	挑戦
Collaboration	協働力
Communication	意志疎通力

②研修会の実施

学びづくり研修会として、さまざまな分野の講師の先生をお呼びし、研修会を行いました。教員は新しい知識や授業スキルを学び、それを自分の授業に生かしていくことができました。

学びづくり研修会の内容

- 「AIの時代とSTEAM教育」
放送大学教授 中川一史氏
- 「国語授業のユニバーサルデザイン化」
筑波大附属小学校教諭 桂聖氏
- 「Adobe Expressの魅力と活用法」
かんがえる代表 五十嵐 晶子氏
- 「クラス全員が集中する国語授業」
筑波大附属小学校教諭 弥延浩史氏
- 「インクルーシブ教育について」
JICA 横浜技術顧問 滝坂信一氏

③授業実践

〔1年生〕生活「たのしいあき いっぱい」
児童会のお祭りで、他の学年に秋の面白さを伝えようという課題のもと、「PBL」「STEAM教育」「SDGs」「ICTの活用」を取り入れた授

業を行いました。

本時では、秋のおもちゃを使ったお店屋さん体験をした後、よりよいお店屋さんにするために、話し合いを進める姿が見られました。

〔2年生〕算数「計算のしかたを工夫しよう」

インクルーシブの視点を大切に、ICT 機器を活用しながら、クラスの児童が楽しく授業に参加できるように課題の提示の仕方を工夫していました。児童はスモールステップを踏みながら、課題に取り組むことができました。

〔3年生〕理科「こん虫の育ち方」

「半原のよさ、みんなにとどけ！」プロジェクトというテーマのもと、「STEAM 教育」「SDGs」「ICT 活用」「ゲストティーチャーの活用」を取り入れた授業を行いました。

本時では、ゲストティーチャーからのミッションを受け、こん虫の体のひみつを見つける授業でした。児童は、図鑑のアプリを活用しながら、こん虫の体のつくりの共通点を考えることができました。

半原のよさ、みんなにとどけ! 127H



〔4年生〕算数「計算のやくそくを調べよう」

「知識構成型ジグソー法」を取り入れた、算数の授業を行いました。グループのメンバーがそれぞれ違うドットの数の求め方について考えた後、それを持ち寄り説明し合う学習を行いました。自分のグループの友達に説明するため、積極的に話し合いに参加し、理解したことを、図などを使って友達に説明する姿が見られました。

〔5年生〕社会「未来とつながる情報」

「反転学習」「ICT の活用」を取り入れた授業を行いました。

本時ではニュース番組ができるまで、どのようなことが行われているか学習しました。家庭で予習したことをもとに学習に取り組むことで、内容の理解につながったり、学ぶ意欲を高めたりすることができました。また、難しい言葉をかみくだいて説明することで、児童の理解が深まりました。

〔6年生〕総合「広げよう SDGs プロジェクト」

「SDGs」「PBT」「ICT の活用」を取り入れた授業を行いました。

本時では、「kahoot!」のSDGsクイズから始まり、その後、グループごとに選んだ目標について調べ、発表する活動を行いました。動画視聴や冊子を読んで学んだことをもとに、グループで内容を話し合い、発表することができました。

3、実践の成果

互いに授業を見合うことで、自分の知らなかった授業の手法を知り、自分の授業に生かすことができました。また、「楽しく」ということも、ただ楽しければよいのではなく、楽しいからもっと学びたくなる楽しさ、「わかった・できた」と達成感や満足感を得る楽しさ、友達と共に学ぶことで自分の考えが広がる楽しさであることも、教員の中で再確認することができました。そんな学ぶ楽しさを味わう授業を積み重ねることにより、児童の学ぶ意欲が高まってきていると感じています。

4、今後の展開

児童の実態に合わせ、今年度学んだ手法を取り入れた授業実践を積み重ねていき、教員自身そして児童にも力をつけていきたいと思えます。その際、6Cの力も意識して実践していきたいです。