

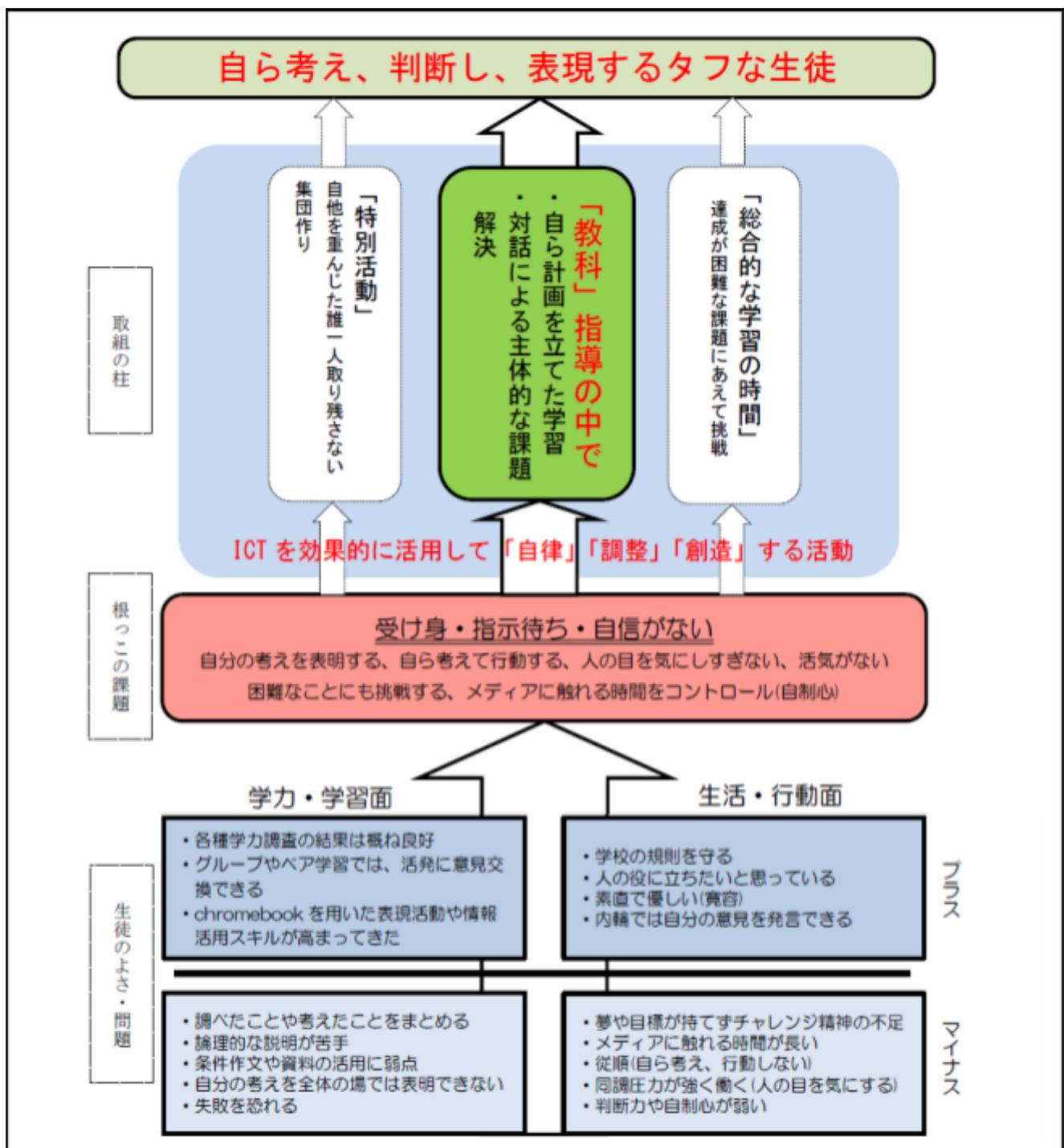
研究主題「自ら考え、判断し、表現するタフな生徒の育成」 ～一人一台端末の有効活用を通して～

研究構想

1 本校の実態

研究を始めるにあたり、本校生徒の育成課題の検討会を設けた。そして、全国学力・学習状況調査の質問紙調査や日ごろの生徒観察から、根っこの課題を「受け身・指示待ち・自信がない」ことだと捉えた。生徒が、未来をより良く生き抜くためには、諸問題を主体的に受け止め、自己肯定感を高められる授業や学級活動、行事への取り組みが必要だと考えた。そこで、育成課題を「自ら考え、判断し、表現するタフな生徒の育成」と定め、研究をスタートした。

2 研究の方向性（ビジョンシート）（2年目）

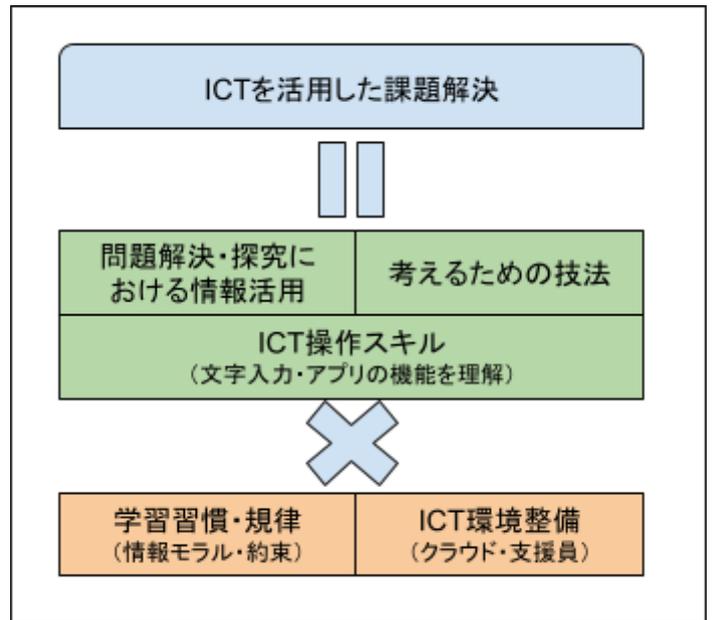


ICT活用を進めるにあたって

1 基礎概念

生徒にICTを効果的に活用させるには、ICT環境の整備だけでなく、学習習慣・規律の確立も基盤となる。本校では授業前の3・2・1運動や一人一台端末の使用ルールの徹底に加え、いつでもどこでも全員が一人一台端末を使用できる環境作りを行った。その上で、生徒のタイピング練習や授業での積極的な活用を図りながら、ICT操作スキルを身につけさせることで、教科の本質に沿った学びを助けることにつながると考えた。

また、一人一台端末を使って「共有」や「共同編集」を行うことで、他の生徒の知識を自分の財産に変えたり、学びを効率化したり、協働による学びを深めたりすることにつながる。一人では解決が困難な課題に対しても一人一台端末を有効活用することにより教科の本質にせまる学びがこれまでよりも容易になる。

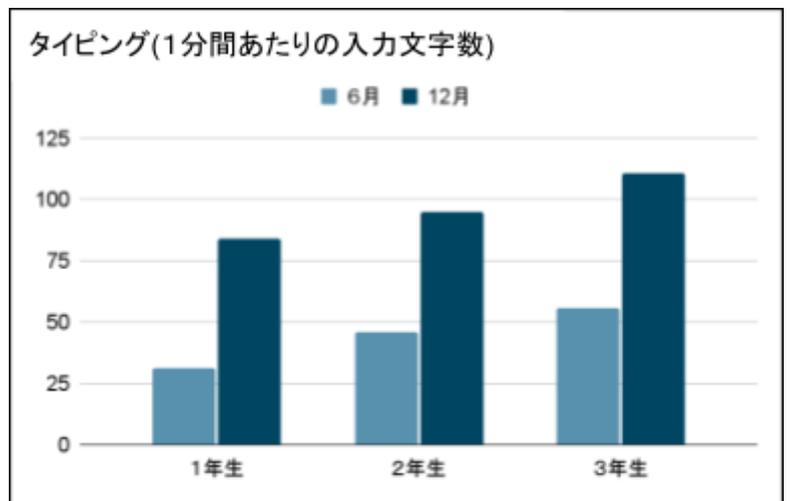


(ICT活用の基礎概念図)

2 ICT活用のための取組

生徒	授業、休み時間での自由な活用（タイピング・A Iドリル・栽培日記等）
----	------------------------------------

授業では、特別の教科 道徳でのドキュメントやJamboard、フォームの積極的な活用を促した。また、技術科での栽培日記の作成など、長期間渡って活用させたことで、生徒はすぐに使い方に慣れた。休み時間などで不適切な使用が見られたときは、その都度指導を行いながら、望ましい活用について生徒に考えさせた。また、タッチタイピングができるようになることを目標として、生徒は朝の時間に練習した結果、すべての学年でタイピングスキルの向上が見られた。現在も休み時間の生徒の使用に制限を加えていない。



(令和3年 6月と12月の比較)

職員	授業、校内研修（基本的な操作・日頃の実践の紹介・授業参観等）
----	--------------------------------

まずは、できる教科、できる単元での活用を進めた。校内研修では操作方法の研修に加えて、様々な課題や実践したい内容について意見交換した。協議においても、積極的に端末を活用して、職員自身が端末に触れる機会を増やすようにした。

1 全体での取組

一人一台端末の有用性を、生徒も職員も体感するために、まずは授業での活用を公開し合うようにした。お互いの実践を見合うことで、活用のヒントを得た。特に授業で初めてアプリを使うときには、職員と生徒がともに学ぶ場になった。また、授業中の使用例の共有に加えて、特別活動での活用をすすめた。

カテゴリ	校内掲示板
作成者	
タイトル	
本文	本日の時間目に、ただの演習ですがドリルパークを使います！ 6校時後半に各々使っておりますので、お時間ありましたらいらしてください！

(校内掲示板での授業案内)

令和3年度は、新型コロナウイルス感染症の影響で、高校におけるオープンスクールが中止になることが多かったが、普段から生徒がclassroomを見る習慣ができていたため、連絡や周知が簡単にでき有用性を実感した。また、多くの場面でデータ化を図ったことで、学校での印刷紙の量は4割削減、インクの量は5割削減することができた。ICT操作の理解やシステム管理等、煩わしさを感じることもあったが、扱いに慣れることにより働き方の改善につながった。

学 級	<ul style="list-style-type: none"> ・ 次の日の時間割や連絡事項をclassroomに掲載 ・ アセスアンケートや意識調査等のアンケートをフォームで実施
生徒会	<ul style="list-style-type: none"> ・ 生徒総会で用いる議案書をPDF化 ・ 生徒集会でプレゼンに使用するスライドを同時編集 ・ 各専門委員会の年間計画をデータ化

(特別活動における活用)

2 チームからの提案・実践

(1) 授業研究チーム

「生徒も教師も学習ツールとして一人一台端末を普段使いできるようになる」

- ①長崎中学校の基本的な「授業の流れ・ルール」作成
生徒が授業の流れを実感し、主体的に学べるようにした。
- ②「授業参観実践週」の設定
授業デザインシートによる授業を公開し、活用事例の共有や授業力向上を図った。

(2) 家庭・学校連携チーム

「一人一台端末を学習道具として活用し、家庭学習の習慣化と学力向上を目指す」

- ①メディアコントロールチャレンジの実践
家庭でのメディアへの適切な接し方について近隣小学校と連携して取り組んだ。
- ②デジタルドリルの活用
各教科の授業や定期テスト前の学習会で活用し、家庭学習での取組につなげた。

(3) 働き方改善チーム

「一人一台端末でアンケート等を実施し、校務の効率化を図る」

- ①業務の効率化
アンケートやアセスに利用し、印刷や集計の時間・手間の削減を図った。
- ②行事での活用
文化祭の発表動画や生徒総会での議案書の配付などを行った。

3 1年目の課題

- 長中スタンダードを意識した主体的な学習の促進
- 生徒が目をは輝かせて学びに向かうことができる課題設定の工夫
- 基礎的・基本的な知識や技能の定着を目指したデジタルドリルの活用



(教室に掲示している「長中スタンダード」)

令和4年度の取組

1 全体での取組

令和3年度の研究で、本校の「根っこの課題」の解決のためには、さらなる仕掛けが必要だと感じた。そこで、令和4年度は以下のA～Cの取組により「生徒主体の学びや行事の運営」を促進し、その取組を円滑にするために端末を活用することを確認した。

A 複数担任制の導入 B 単元テストの導入 C 宿題の原則廃止

A…学級を複数の教員が担当することにより、学級担任に依存しすぎず生徒が主体性を発揮できる学級にすることとした。また、学級担任との相性を理由とした不登校や学級間の組織運営の格差をなくすことを目指した。

B…定期テストを廃止し、出題範囲が狭い単元テストを行うことで、基礎的・基本的な知識や技能の定着を図り、生徒の学習意欲の向上を図ることとした。

C…習熟度の違う生徒に同じ宿題を均等に与えることは、生徒の興味や必要性に沿った主体的な学習の妨げになると考え廃止した。

(1) 授業改善

①「長中スタンダード」のさらなる意識づけ

生徒が、その活動は目標に向かってどの段階なのかを理解することは、生徒の主体的な学習（見通し・実践・振り返りのサイクル）を促進すると考え、授業の流れを端末で示すようにした。

②授業参観実践週

授業の意図やICT活用場面を明確にし、なおかつ短時間で作成できる「デザインシート」「参観シート」を作成し、授業を見せ合う週を設けた。

◇デザインシートの活用

- ・単元・本時のねらいや生徒主体の授業にするための手立てを記載
 - ・本時の授業の流れと生徒のつまずきに対する手立て、一人一台端末の活用とその意図を記載
- 「簡単に」「意図が明確に」伝わることに留意。

授業の流れ

《な：流れを掴む》

1 本時の課題確認

《が：我慢強く考える》

2 班別学習（事象を数学的に捉える）

《さ：さらに深める》

3 班別学習（数学を生かす）

《き：キーワードで振り返る》

4 学びの軌跡シートを記入

家庭学習

eライブラリ（**数学科における取組例**）

長崎中授業デザインシート					
3年1組	数学科	単元名	相似と比	授業者	長崎市長崎中学校
☆単元・題材名					
5章 相似と比 1節 相似な図形（③相似の位置）P142-143《3/20時間》					
☆単元のねらい					
知 平面図形の相似の意味や三角形の相似条件、基本的な立体の相似の意味及び相似な図形の相似比・面積比・体積比との関係について理解すること。 思 三角形の相似条件などを基にして図形の基本的な性質を論理的に確かめたり、平行線と線分の比について性質を見だし、それらを確かめること。相似な図形の性質を具体的な場面で活用すること。					
☆本時のねらい			☆本時の評価規準		
相似な図形を作図する活動で、「相似の位置にある・相似の中心」の意味を理解し、具体的な場面で活用することができる。			知 相似の位置にある図形の関係を理解できる。 主 図形の相似について学んだことを生活に生かそうとしている。		
★「生徒主体の授業」にするための手立て					
身近な題材を扱い、生徒が具体的な場面を想定して活用することにより、主体的に活動できることをねらいたい。また、基礎基本を抑えた上で、自身の学びのレベルに合わせて問題を選択させることで、同じレベルを選択した生徒と協働し、問題を解決させていきたい。					
な 5 分	学習活動		予想される生徒のつまずきと手立て		Chromebook活用
	1 問題の把握【全体】 「長中のマスコットキャラクターを色々な場面で使いたい」：使用する場面や用途によってキャラクターのサイズを変える必要があることを認識させる（直近のおおとり祭で発表された長中のマスコットキャラクターを題材とする）		・相似な図形を理解できていない →スライドの中で相似な図形の定義についてペアで確認させる（めんたマン） 		・googleスライド →課題の把握 ・Jamboard →学んできたことのまとめ
		(使用例：ポスター)		(授業デザインシートの一部)	

◇授業参観シートの工夫

- ・長中スタンダードに沿って、授業が生徒主体となっているかを確認する。
- ・「生徒は1時間の流れを見通せている」など、生徒視点で確認する。

が	答えは自分(たち)で導かせよう	自分(たち)で、知識や答えを獲得している	○	自分なりに準備の形をとり、明確に どのように出すか工夫している。 そのための準備は前時に指導済。
	指導者は喋り過ぎないようにしよう	生徒の活動(作業)時間が30分以上ある	○	指導者が話している時間: 5分 ただし、制作中につまづいている(20分) ポイント等については全体に度々声をかけ、 ゴール15分<5分...!

(授業参観シートの一部)

(2) 生徒主体の行事運営

	昨年度	今年度
体育大会	保健体育科担当教員が主導してソーラン節を指導	3年生が振付や隊形を考え、踊りを後輩へ指導。縦割りで競い合った。
合唱 コンクール	学級担任主導で合唱指導	学級のパートリーダーが、練習の企画・運営を担い、主体的に練習に取り組んだ。

2 チームからの提案・実践

(1) 対話解決チーム

「お互いの発言をしっかりと受け止め、対話による学びが深まったと実感できる集団」

①コの字型の座席配置

学級の座席をスクール形式から、コの字型に変更した。対話型の学習を推進する上で、不安を感じた時にすぐ助け合い、学習がスムーズに進められるように配慮した。

このことで、ペア学習もグループ学習もしやすくなり、生徒たちが互いに顔を見ながら、意見を聴き合うことができるようになってきた。

②安心を感じられる集団作り

生徒が自分の意見を集団の中で自信をもって発表するための土作りが必要だと感じた。そこで、ペアやグループでできるエンカウンターをまとめた「5分でできる活動集」を作成して、classroomに掲載し活用を促した。道徳の導入や帰りの会で活用し、ペアやグループ、学級の仲を深めていった。3回のアンケート結果によると、この活動を通して、集団の中に自分の居場所を作り、安心して発言している生徒が増えてきたことが分かった。

③課題設定の工夫

学習課題を「自分事」として捉えるために日常生活に関連づけて考え、自分たちで答えを見つけさせるようにした。また、単元や学期末の振り返りの中にこのことを自己評価する項目を設けた。この取組をとおして、見通しをもった取組姿勢が育ち、小さな実践の積み重ねの中で物事をやり通す力が身についた。先日開催された「おとし祭(文化祭)」では各学年ともにその成果が大いに発揮された。

(2) 自律学習チーム

「自ら計画立てた学習ができる生徒の育成」

①単元テスト予定表

事前にテスト日程を把握することで、家庭学習に取り組みやすい環境を作った。大まかな年間予定は事前に入力し、2週間前には確定したものを知らせた。この予定表の2次元コードを学校だよりに記載し、随時更新される予定表を保護者も閲覧できるようにした。

②スケジュール帳の活用

自己調整しながら家庭学習に取り組めるようにスケジュール帳を作成した。スプレッドシートで作成したことで、家庭学習の予定を立てることに苦手意識をもっている生徒は、友達のスケジュールを参考にすることができた。また、近隣の高校に在学中の本校卒業生にスケジュール帳の有用性について話をしても

成果と課題

1 全国学力・学習状況調査の質問紙調査の結果(R4.4月実施 対象：第3学年)

質問（右の数値は四件法で4の割合）	本校	全国
・自分には、よいところがあると思いますか	47.5	36.0
・自分でやると決めたことは、やり遂げるようにしていますか	52.5	36.8
・難しいことでも、失敗を恐れなくて挑戦していますか	25.4	21.4
・家で自分で計画を立てて勉強していますか	33.9	15.4

2 質問紙調査の結果（R4.10月実施 対象：全学年）

	質問（右の数値は四件法で4の割合）	本校	全国
ICT活用	・これまでの授業でPC・タブレットなどのICT機器を、どの程度使用しましたか	66.5	21.6
	・学校で、授業中に自分で調べる場面で、PC・タブレットなどのICT機器を、どの程度使っていますか(インターネット検索など)	57.6	12.3
	・学校で、学級の生徒と意見を交換する場面で、PC・タブレットなどのICT機器を、どの程度使っていますか	21.5	5.0
	・学校で、自分の考えをまとめ、発表する場面で、PC・タブレットなどのICT機器を、どの程度使っていますか	12.0	4.7
	・PC・タブレットなどのICT機器を使うのは勉強の役に立つと思いますか	67.1	56.7
授業取組	・授業では、課題の解決に向けて、自分で考え、自分から取り組んでいた	32.9	31.2
	・授業では、各教科などで学んだことを生かしながら、自分の考えをまとめる活動を行っていた	26.6	22.0
	・授業では、自分の思いや考えをもとに、作品や作文など新しいものを創り出す活動を行っていた	27.8	24.2
	・授業は、自分にあった教え方、教材、学習時間などになっていた	30.4	22.8
資質	・自分には良いところがあると思いますか	27.8	36.0
	・自分でやると決めたことは、やり遂げるようにしていますか	29.1	36.8
	・難しいことでも、失敗を恐れなくて挑戦していますか	17.7	21.4

「ICT活用」や「授業取組」において一定の成果が見られたが、主体的な課題解決に必要と思われる資質の向上については、生徒の実感を伴った成果には至っていない。生徒自身が成長を実感する学びとなるよう、学び合いの質を担保し、主体的な学びとなる指導のあり方に重点を置いて学校全体で引き続き研修と実践を積み重ねていく。

2年間の研究を振り返れば、一人一台端末を使って何ができるかを「習うより慣れろ」を合言葉に模索した1年目、本校生徒の課題解決のために「自律・調整・創造」に焦点を当て、有効活用にせまった2年目であった。特に2年目は生徒主体の活動となるよう考えつくあらゆることに挑戦してきた。その結果、客観的なデータで生徒のよりよい変容が見られたこと、そして、データの結果以上に、様々な活動に前向きに取り組もうとする生徒が増えたことに手ごたえを感じている。

本研究を通じて、本校の育成課題である「自ら考え、判断し、表現するタフな生徒」の解決に向けた生徒主体の学びを助けるツールがICTだということを確認できた。今後とも生徒主体の学びの実現に向けて、切磋琢磨しながら取り組んでいく所存である。