

令和6年度 小野小学校研修推進計画

1 研究主題

「自ら課題を見つけ、探求・検証していく児童の育成」

～デジタル学習とアナログ学習の良さを生かした生活科・理科授業を通して～

2 主題設定の理由

国では、2016年に「第5期科学技術基本計画」において、経済発展と社会的課題の解決を両立する人間中心の社会として「Society 5.0」を提示した。さらに2021年の「第6期科学技術・イノベーション基本計画」において、「持続可能性と強靱性を備え、国民の安全と安心を確保するとともに、一人ひとりが多様な幸せ(well-being)を実現できる社会」としてのSociety 5.0を再定義し、その実現を目指している。その中で共通して求められる力として、「文章や情報を正確に読み解き対話する力」「科学的に思考・吟味し活用する力」「価値を見つけ生み出す感性と力、好奇心・探求力」の3つがあげられている。特に3点目について、技術が高度化していく時代だからこそ、溢れる情報の中に価値を見出し、好奇心を持って、課題を探求していくことの重要性が増していると考え。このことを踏まえると、情報の差異点や共通点をもとに、問題を見出し、予想や仮説を立てながら解決の方法を発想し、より妥当な考えを作り出そうとする理科の学習過程は、これらの力を育むための大きな役割を担っていると考えられる。

また、「先を見通すことが困難で、課題に満ちた社会」に立ち向かうためには、事実を基に他者と協働して問題を解決し、未来を切り拓いていく資質・能力の育成が不可欠である。GIGAスクール構想によって、「一人一台端末」が実現された。ICTを効果的に活用することは、学習意欲の向上や、学習内容の確実な理解につながるだけでなく、協働的な学びにおいても、互いの考えを視覚的に共有したり、課題に対する意見整理を円滑に進めたりすることにも有効である。

そこで本校では、令和3年度よりICTを生かした協働的な学びの推進、令和4年度には、デジタル学習とアナログ学習の双方のメリットを生かし、バランスよく授業の中に組み入れ最大の教育効果が得られるようにする、協働的な学習を進めるための「場の設定」を行った。令和5年度には、ここに知的好奇心をくすぐるような問いや魅力的な探求目標を設定し、より主体的・対話的で深い学びを目指した。加えて、見つけた課題をどうやって解決するのか、どんな検証方法をとればいいのかということを学級全体で協働的に議論し、児童自らが解決までの道筋を立てられるような力を育成することでより主体的・対話的で深い学びへとつながると考える。

今年度は、これまでの研究を継承・発展させながら、好奇心を持って自ら課題を見つけられる子どもの姿・見つけた課題について解決までの見通しをもって学級全体で議論し、検証方法を構築することができる子どもの姿をめざし、研究主題「自ら課題を見つけ、探求・検証していく児童の育成～デジタル学習とアナログ学習の良さを生かした生活科・理科授業を通して～」を設定し、研究を進めていく。

3 研究仮説

「実感を伴った理解・探求を積み重ねることで、自ら課題を見つけ、探求・検証していく児童を育成することができるだろう」

(1)自ら課題を見つける。

自然事象と出会ったときに、児童は、素朴な疑問や驚きをもつ。そのときに、疑問から、明確な学習課題へとつなげていく必要がある。理科学習では学習内容が明確であるため、教師が、学習内容の方向へ強く導いてしまうことが多い。そこで、児童自身の疑問から、学習課題へとつなげるためには、「なぜそうなるのだろう」という問いから生まれた仮説を集約する必要がある。そこから、児童が課題を意識できるように、思考を立ち止まらせたり、考えのズレを明確にしたりしていく。また、学習内容に近づけていったり、課題を焦点化していったりすることが重要であると考ええる。

(2)自ら探求・検証していく。

自ら探求していくには、児童自身が単元の見通しを持っていることが大切である。単元全体の目的を共有し、それぞれの時間で何を追究していくのか児童がわかっているならば「今日の授業は、何をするの？」ではなく、「今日は、この前考えた方法で実験しよう。」となるはずである。自分たちで学習を創っていると実感できれば、より主体的に学習に取り組むことができる。そのためには、魅力ある単元の導入が必要になってくる。そして、単元導入時に抱いた「はてな」や「感動」の原因を追究していくためにはどうすればいいのかという学習計画を児童と共に立てる必要がある。決められた授業時数の中で、このような時間を取ることが難しい場合もあるが、児童が主体的に学ぶ上で大切な要素であると考ええる。

自ら検証していくには、実験方法や材料・道具などについての既習の知識から、検証に必要な情報を選択し正しく活用することが必要である。

(3)デジタル学習とアナログ学習の良さを生かした生活科・理科授業

特に、問題を見出す場面や観察・実験の場面では、児童が体験活動を通して、主体的に学んでいく姿をめざす。問題解決活動の場面では、あらかじめ個人で意見をまとめ、その後、意見交換や根拠を基にした対話を行うことにより、個の問題解決能力を高め、さらに、他者と協働・調整して、問題解決に取り組ませる。デジタル学習とアナログ学習のメリットをいかし、これら様々な場面に応じた学習方法を選択することで、最大の教育効果をあげられるようにしたい。

4 実践手段

①実技研修

- ②研究授業の実施 ・研究授業事前検討会(学年部)
・研究授業事後検討会(全体)
・研究授業参観チェックシート

③全国学力・学習状況調査の分析と活用

- ④学級経営流会(年度初め・年度末)と児童理解(月1回:職員会議で実施)
- ⑤本校の課題研修 ・特別支援教育
 - ・人権・同和教育
 - ・総合的な学習時の時間のカリキュラム見直し

⑥研究の学びを残す・研究紀要の作成

- ・研修内容の伝達