

## 『真正の学び』をめざして

9月25日 中村学園大学 山本 朋弘 教授をお迎えし、味坂小学校で11月の「県情報活用能力向上事業」3年次報告会及び「県重点課題研究指定『STEAM教育』1年次連絡協議会に向けた研修会を開催しました。特別支援学級を含め1年から6年までの全学級で授業公開をいただきました。

どの授業も子どもたちが明確な目的意識（パフォーマンス課題）をもって主体的に活動が進むよう単元の活動が組み立てられており、ICTの様々な機能を自ら使いこなしながら、「解決策」「表し方」「ツール」を自己選択・自己決定しつつ追究しているすばらしい姿が具現化できていました。

協議では、『STEAM教育』充実に向け、大人が実社会で体験するような課題解決の姿をイメージし、「現実性」「活動性」「協同性」を重視した『真正の学び』を目指していくことを共通理解しました。

味坂の地域課題と重ねたこれからの子どもたちの学びに校区の皆さんも大きな期待を寄せられています。

小郡市教育長 秋永

## 味坂小学校 江上 征一 校長先生より

味坂小学校は、令和3年度から「小郡市 ICT 教育推進モデル校」、令和4年度から「福岡県情報活用能力向上事業」、本年度より「福岡県重点課題研究 課題Ⅱ～STEAM教育等の教科横断的な教育課題の編成～」の研究指定・委嘱を受け、取組を進めています。

情報活用能力の向上につきましては、先生方が積極的に活用を進めていただいたおかげで、タイピング能力や情報モラルの定着をはじめ、授業の中で効果的にタブレットを活用することができるようになってきました。

一方、STEAM 教育については、まず「STEAM 教育とは何??」からスタートしました。様々な関係機関のご指導、ご助言を受けながら、「総合的な学習の時間」を軸に、学習素材を地域に求め、単元構成の仕方、具体的な授業展開の方法等を模索しています。先日の中村学園大学山本朋弘教授からは「学習活動の本気で子どもたちに任せられますか」「先生がいなくても学習活動ができますか」「学校や家庭に留まらず、広く社会と関わる本物の学習を」というご示唆をいただきました。11月の発表会では、その一端を公開しますので、先生方のご指導をよろしく願います。

味坂小学校 校長 江上 征一

## 講話 「AI時代の新たな学びの姿とは」 中村学園大学教育学部 教授 山本朋弘 様

山本教授の講話（指導助言）では、味坂小学校の授業実践、今後求められる教育について、様々なアドバイスをいただきました。前回と同様にポイントを絞って紹介します。

○子ども主体の学びのポイントである自己選択、自己決定を進め、最終的には課題設定も学習者が行えるように。

○「個別最適な学び」「探究的な学び」を実践する上で、「ルーブリック」や「学びの地図」等を用いて、ゴールを子どもと共有し、見通しをもたせることが大切。

しかし、全ての学年、全ての単元で行うのではなく、どの学年、どの単元で実践するのかを決めて教師主導から子ども主体へ段階的に挑戦してほしい。

○昔から大切にしてきた学習規律は学習基盤として必要。学習規律と自分にフィットした学びの両立が大切。

○「STEAM」の「A」が入ったのは「創造性」を育むため。例えば、地域の直売所に多くの人を呼ぶために、キャラクターを考えたり、商品の POP や CM を作成する等、(子どもにとって)新しい価値を付け加えたり、提案したりすることを目指してほしい。

○大人が現実社会で経験するような課題(真正な課題)をテーマにして、実際にプロ(大人)に評価をしてもらうことが子どもたちの創造性を高める上でも重要。



## 味坂小学校の授業紹介 (ICT を活用したパフォーマンス課題の解決に向かう授業)

### 1年生(道徳)「そろっているけど」 授業者 太田 康博 先生

ロイロノートの共有機能を活用することで、主人公の葛藤場面を2色のハート図に分けて表現して比較し、みんなが使っている物をきれいにそろえて使って、いこうとする心の大切さに気付くことができました。



### 2年生(生活)「もっとなかよし まちたんけん」 授業者 成清 桃 先生

ロイロノートを活用し、探検した情報を校区の地図上に写真や文字で入力したり、説明を音声で録音したりしました。2年生でもイヤフォンやタブレットを使いこなし、オリジナルの地図を作成しました。



### 3年生(総合)「おごおり味坂じまんⅠ」 授業者 羽野 友規 先生

タブレットを使って味坂の自慢をCMにまとめ、その動画を市内の各施設で上映させてもらうために、電話や対面で許可を取ることができた子どもたちは、大満足の様子でした。



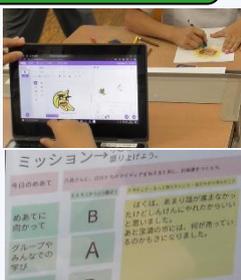
### 4年生(総合)「人にやさしい まちに」 授業者 渡邊 秀美 先生

味坂カフェを笑顔いっぱいにするための取組について、クラゲチャートに自分の考えを表現し、自分だけでは思いつかない取組を取り入れました。



### 5年生(総合)「見つめよう わたしたちの農業」 授業者 伊藤 成海 先生

宝満の市に多くの人に来てほしいというミッションを地域の人から貰い、各グループのアイデアを地域の人に伝える計画書の作成をしました。タブレットや手書きなど自分で方法を選び、学習を自己評価します。



### 6年生(総合)「味坂小郡歴史再発見！」 授業者 竹ノ上 隆成 先生

小郡の歴史に関する「ひと」「もの」「こと」をグループで調べ、ロイロノートにまとめ発表しました。Padlet を活用してリアルタイムで相互評価を出し合い、さらに伝わりやすいプレゼンに改善していきます。



### なかよし2(生活単元)「カレンダー作り」 授業者 森 尚子 先生

数字カードを自分で選び、カレンダーの枠にはめていきます。カレンダーの絵は、季節感が表れるように、折り紙を貼ったり、絵をかいたりして完成させます。



### 味坂小で活用されていたデジタルコンテンツ

- Padlet…コメントや写真を即時的に共有できるオンライン掲示板
- Canva…写真やイラスト、動画等をデザインして作成できるアプリケーション
- Viscuit…絵や図を使って直感的に利用できる簡単なビジュアルプログラミング言語
- Scratch…基礎的なビジュアルプログラミング言語

本校では自ら学び続ける子どもを育てるために、STEAM 教育の視点を取り入れた総合的な学習の時間の単元デザインに取り組んでいます。地域と連携し子どもたちの探究心を育むために、3つの点を重点に取り組みます。

1つは、「学びの見える化」です。子どもたちが自分の学びや他者の学びを視覚的に捉え、振り返る仕組みを導入します。これにより、自己の学習進度を把握し、次の目標を立てる力を養います。

2つは、「学習活動の明確化」です。STEAM 教育では、子どもたちに学習を委ねる場面が多くなります。一方で知識・技能を定着させるためには教師主導の学習にすることも必要です。学習の目的や段階に応じて学習方法を分け、学び方の定着を図ります。

3つは、「縦割り活動」による STEAM 教育の実践です。教師が変わっても味坂小の伝統として STEAM 教育を継続できるようにします。そこで、本年度は、自分たちが考えたことを他学年に発信することから始めます。

このような取組を評価・改善しながら STEAM 教育を推進していきます。