

## 1 1 学校研究について

### 1. 研究主題

本当にわかった！できた！おもしろい！授業を  
～STEAM で受動から能動へ～

### 2. 主題設定の理由

本校では、研究主題「筋道を立てて考察する力の育成」に迫るため、算数科の授業を中心に、考える楽しさのある授業を通して授業改善を進めてきた。

「はなまるハート（自ら・仲間と共に・真剣に）」を土台に、「はなまるスタイル（？を持つ・考え、伝え合う・スッキリする）」によるめざす授業を児童と共有し、実践を重ねてきた。児童が考えたいくなる場、自分の考えを表現したくなる場をつくり、考えてよかった、表現してよかったという学習への充実感を味わわせることで、「自分で考える」「仲間と考える」楽しさや算数のよさや面白さを実感できる授業づくりを行ってきた。わからない子や苦手な子も授業に巻き込む教師の関わりによって、授業への参加度も上がり、主体的に授業に参加しようとする児童の姿が増えた。その結果、算数の授業が楽しいと肯定的にとらえる児童の割合が大きく増えた。

しかしながら、みんながねらいを達成できたか、一人一人に力がついたかという面からみると課題が残る。また、自分から課題に向かえない児童や粘り強く取り組むことが苦手な児童、課題を達成した児童への対応が難しかったという意見が多くの先生から聞かれた。

そこで、今年度は、これまでの取り組みを土台とし、児童が自ら探究的に課題を解決しながら学びをつくっていく STEAM の授業を目指していきたい。児童が課題を自分ごととして捉え、課題を解決するためのプロセスを自ら選択することで、自分のペースや理解状況に応じて教科や領域を横断して学習を進められるようにしていく。一人一人がより大事にされ、自己調整しながら学習を進めることが可能な個別最適な学びと、必要に応じて他者と対話し、考えを深め、広げ、よりよい学びを生み出す協働的な学びとを充実させることで、一人一人の可能性を引き出し、資質・能力を伸ばしていきたい。その際には、ICT の効果的な活用が不可欠である。このように、児童が主役となる能動的な学びを通して、これまで以上に学ぶ楽しさと達成感を味わわせていきたいと考える。

以上のような理由から、研究主題を「本当にわかった！できた！おもしろい！授業を」とし、副題を「STEAM で受動から能動へ」と設定した。これらを通して培われた力を、よりよい社会や自分の人生をつくり出していく力につなげていきたい。

### 3. めざす児童の姿と授業スタイル

- ①主体的に問いをもち、学習に見通しをもつ姿 → ?をもつ
- ②自分なりの考えをもち、その考えを広げ深める姿 → 考え、伝え合う
- ③達成感をもち、新たな学びに向かう姿 → スッキリする

### 4. 研究の取り組み

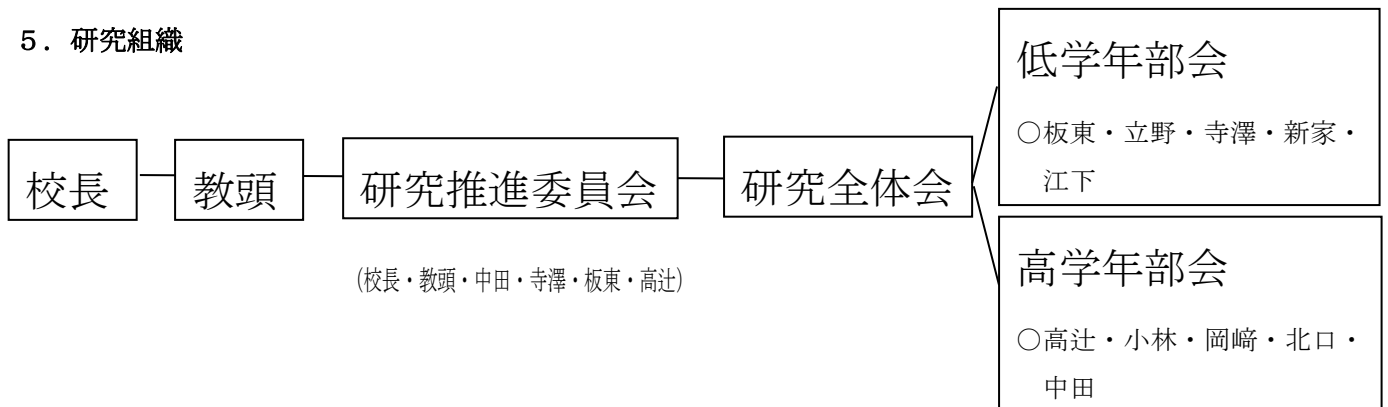
#### (1) 授業研究

- ①?をもつ
  - ・単元を貫く目標設定
  - ◎児童を主体とした単元計画の共有
  - ・児童にとって必要感のある課題設定
- ②考え、伝え合う
  - ◎個の学習状況やつまずきの見取り
  - ・一人ひとりが解決方法等を決定、思考する場の確保
  - ・思考を広げ深める場の設定
  - ・学習に必要な情報を得ることができる環境づくり
  - ・多様な考えや学習プロセスへの価値づけ
- ③スッキリする！
  - ◎自己の変容や達成感の自覚化、次の課題への意欲化につながる振り返り
  - ・ねらいと個の実態に応じた適用問題の設定（ICT+習熟度別）

#### (2) 組織的・継続的な研究推進の工夫

- ①「めざす単元」のイメージ化
  - ・目標で貫かれた単元づくりをするための単元構想シート
- ② 校内研修、校外研修の充実
  - ・子どもの姿を見取る視点の共有

### 5. 研究組織



低・高学年部会で授業研究（指導案検討）⇒全体会・模擬授業 ⇒ 研究授業 ⇒整理会