

学校研究より

1 研究主題

研究主題 ラーニング・アドベンチャー ～メタ認知スキルの強化を通して～

2 主題設定の理由

今年度の主題に設定した「ラーニング・アドベンチャー」は、昨年度からの副題である「メタ認知スキルの強化を通して」自分の学びを客観的に捉え、計画を立てたり振り返ったりしながら自分で学習を進めていく生徒のことを表している。

昨年度は加賀市学校教育ビジョンのスローガンにある「BE THE PLAYER」のもと、「子どもに委ねる学び」として各教科で学期に1回単元内自由進度を行った。学習の見通しや教科のねらい、振り返りの視点などを共有することで、生徒は自分に合った学習を選択しながら進めていた。また、学校教育目標である「お互いの個性を尊重し、心身共に力強く成長することで、持続可能な社会の創り手として自ら課題解決に取り組み、創造的に未来を生きることができる生徒を育成する」ために、生徒の振り返りと教員のフィードバックの充実を行った。教師が積極的にポジティブな支援をすることで生徒たちの自己肯定感や学習意欲を高め、主体的に学びを進められるよう取り組みを進めてきた。生徒の振り返りは自分の学びの課題や成果だけでなく、新たな気づきやなど、量的にも質的にも徐々に高まりが見られた。

しかし、自分に合った学習を選択できている生徒は一部であり、与えられた課題に取り組むだけで学びの深まりは十分ではない生徒もいる。自分に必要な学びに向かうためには、自分の現状や学習の目的を把握する必要がある。そこで昨年度に引き続き、メタ認知スキルの向上を促進していく。生徒が「自律した学びて」として見通しをもって計画し、自分に合った学び方で進め、今日の学びを振り返って次の学びにつなげることができるよう、教員全体で継続的な指導を進めていきたい。

3 研究方針

今年度研究を進めるにあたって以下の3つを重点として取り組んでいく。

重点1 「学びの深まり」「学びの広がり」を意識して授業を進める

生徒が自分に合った学習を進めていくために、「学びの深まり」としてブルームのタキソノミー（教育目標の分類）をもとに深い学びが得られる授業展開を、「学びの広がり」として学習する場所や人などの学習空間を、生徒が選択できるよう指標を示す。授業の際に生徒と教師で共有することで、生徒にとって選択する基準となるだけではなく、教師が生徒に選択の意図を問い返すこともでき、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を促進するために有効であると考えられる。

重点2 月に1回のチームミーティングを行う

昨年度に引き続き、教職員が二つのチーム（学びのデザイン、学びのサポート）に分かれ、これらを授業だけでなく学校生活全体において適応させ実施、検証していく。検証するにあたっては「自律した学びて」「メタ認知」について教師、生徒ともに共通理解をはかり、定期的なアンケートをもとに評価、改善を行っていく。

学びのデザインチームは「学びの深まり」を担当し、一人一人の生徒に力がつく生徒主体の授業を研究する。単元内自由進度や効果的なICTの活用、適切なフィードバックなど、生徒たちが自分の学びをデザインし自己調整学習を進めるための学び方を追求していく。学びのサポートチームは「学びの広がり」を担当し、生徒指導の4つの視点を生かした授業を研究する。生徒たちが集中して学べる空間の整備や、安心して学べる生徒同士の円滑な対話など、学習指導と生徒指導の一体化を進めていく。両チームの取り組みが共有できるよう、ミーティング後は研究通信で教員間の共通理解を図る。

重点3 メタ認知スキルを身につけさせる

生徒が自分の学びを客観的に捉えることができるよう、さまざまな場面でメタ認知を取り入れた活動を行う。昨年度まで行っていた授業やテストでの計画や振り返りの時間の確保に加えて、体育祭や文化祭などの学校行事や、学期ごとの学校生活での目標設定と振り返りを行う。学習以外の場面での取り組みは、生徒のスキル向上や教師の一貫した指導につながる。また、終礼時のマインドセット（マインドフルネス・瞑想）では落ち着いて一日を振り返り、気持ちを切り替えたり自分の成長を意識したりする習慣を身につけさせたい。日々の学習の様子や重点2で表記したアンケートの結果を集会等で伝えることで、全校で共通理解やフィードバックをすることができる。

4 研究組織

