

## 感動がうまれる授業の創造

～ ウェルビーイングの向上を目指して ～

### 【事業概要】

OECD ラーニングコンパス 2030 では、個人を含む社会のウェルビーイングを最終的な目的地として設定している。本校でも、その考えに則り、ウェルビーイングを高めるために重要となる生徒エージェンシーの高まりを目指す。(生徒エージェンシー:よりよいものにしようと変化を起こすために、自分で目標を設定し、振り返り、責任をもって行動する能力)

本校では、生徒エージェンシーが高まる原動力は、学びの中の『感動』であるにとらえ、「感動がうまれる授業の創造」を研究主題とした。

令和5年度より愛知県総合教育センター「自ら学ぶ力の育成に関する研究」の研究協力校となり、SWOT 分析と児童の現状、教員間の意識を把握・共有し、「自ら学ぶ力」を育成するためにどのようなことを優先的にすべきか、協議・検討を進めてきた。

本校では、「自ら学ぶ力」の育成のために、「学びの共同体研究会」の考え方を参考に研究を進める。ジャンプの課題(宮笑課題)を意図的に位置付けたり、教師と児童が単元の学びを共有したりして、授業に取り組んでいく。

ラーニングコンパスの中にも示されているAARサイクル(Anticipation「見通し・期待」、Action「行動」、Reflection「省察・振り返り」)を意識した授業計画を立て、学びの楽しさや学びの中での感動を実感する手だてを実施することで、「自ら学ぶ力」や、生徒エージェンシーの向上につながるようにしていく。

### 1 目指す児童像

友達と対話し、未知の問いにも夢中になって深く学ぶ姿

より具体的には、学びにおける次のような姿である。

#### ① 感動や学ぶ楽しさを味わう。(本校における感動の捉え)

- ・ 「そういうことか」「〇〇(友達の名前)すごい」など、感嘆やリアクションなどの表現などを通して、問いを友達と考える中で生まれる。
- ・ 未知の問いに「ああでもない」「こうでもない」とつぶやき、話を聴き合い、解決に向けて夢中になって力を合わせる。
- ・ 自分の発言が解決につながったり、友達の考えを聴いて理解を深めたりして学ぶ楽しさを実感する。

#### ② 生徒エージェンシーが高まる。

- ・ 未知の問いを解く中で、よりよい解決方法を生み出そうと責任をもって取り組み、選択・判断する。
- ・ 振り返りから目標を設定するなど、AAR サイクルを回しながら学びに向かう。

#### ③ 「できない」「わからない」と自分から発信し、友達と協同して乗り越える。

#### ④ 未知の問いの解決への見通しをもちながら、解決しようとした過程を互いに認め、振り返り、次の問いに向かおうとする。

## 2 研究仮説

### 仮説1

挑戦してみたいと思わざるを得ないような問い(ジャンプの課題:宮笑課題)を友達と力を合わせて解決しようとする活動を意図的に位置付ければ、子供は深く学ぶ楽しさを味わい、学びの中で感動を味わうことができるであろう。

### 仮説2

単元の見通しを教師と子供が共有し、見通しと学習内容と振り返りがつながる指導計画を立てれば、子供は学ぶ目的を理解し、夢中になって学ぶことができるであろう。

## 3 手だて

### <仮説1の手だて>

- ① 小集団で学ぶ。3～6年生は4人グループを基本としてグループを編成する。1・2年生はペアでの学習とする。
- ② ジャンプの課題(宮笑課題)を位置付ける。共有の課題(教科書レベルの問い)と、宮笑課題(教科書を超えるレベルかつ、教科の本質をとらえた問い)を解くことによって、深く学ぶ。
- ③ 短時間グループアプローチ(宮笑タイム)を位置付ける。毎週火曜日の朝、グループアプローチを行い、「聴き合う」仲間関係づくりの土壌を作る。

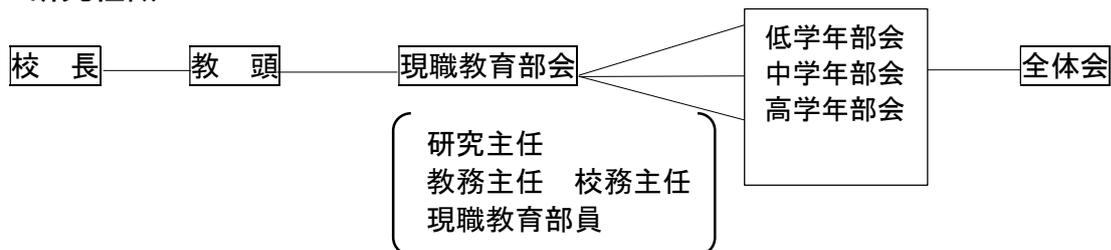
### <仮説2の手だて>

- ① AARサイクルを意識した授業計画を立てる。授業の終わりの振り返りが次時の導入につながるような振り返りの時間とする。Google 共有アプリを活用して、友達の振り返りから自分の振り返りへとつなぎ、次時の展望がもてるようにする。
- ② 単元指導計画をもとにした指導案を作成する。
- ③ 振り返りから次の課題を見つける活動を繰り返し、子供と共有する単元計画になるようにする。
- ④ 明日、どんな学習をするのか理解した上で、下校できるよう翌日の学習内容に見通しをもてる連絡帳を使用する。

## 4 検証方法

- ① 児童アンケート(総合教育センター「自ら学ぶ力の育成に関する研究」で共通利用しているアンケート)を実施し、成果を確認する。
- ② 全国学力・学習状況調査(R7.4 実施予定)の結果や、NRT 学力検査(R7.4 実施予定)の結果などから、本校児童の学力を把握し、成果を確認する。

## 5 研究組織



※ 宮中地区全体の学力向上を目指し、3校合同の現職教育を推進する。

## 6 授業研究・研究協議会について

本校の目指す児童像の実現に向け、各部会において、一人一授業・研究協議を実施し子供の姿(事実)をもとに検証を進めていく。

### (1)授業研究会

- ・ すべての子供を全職員で育てているという「当事者意識」を確認する。
- ・ 授業を公開し、協議会を経て学んだことを授業に組み入れ、同僚に伝える機会とする。

#### <参観者として>

授業をじっくり見る機会とする。

- ・ 一つの事実から、多角的な視点をもって職員同士語り合い、すり合わせる「面白さ」を共有できる場にする。
- ・ 授業者の思いをくみ取る、子供の学びを見る、授業や教材の理解を深める、教材の可能性を探ることを大切にする。

#### <授業者として>

すべての子供の学びを保障し、教科の意味と内容を追究し、「自分らしさ」を探求した授業づくりを目指して、公開する。

### (2)研究協議会での約束

ア 授業づくりの奥深さ、面白さを共有し、自分は何を学んだのか、自分が真似できることは何かを語る。

イ 決して授業の批判はしない。「自分ならこうする」という意見はやめる。

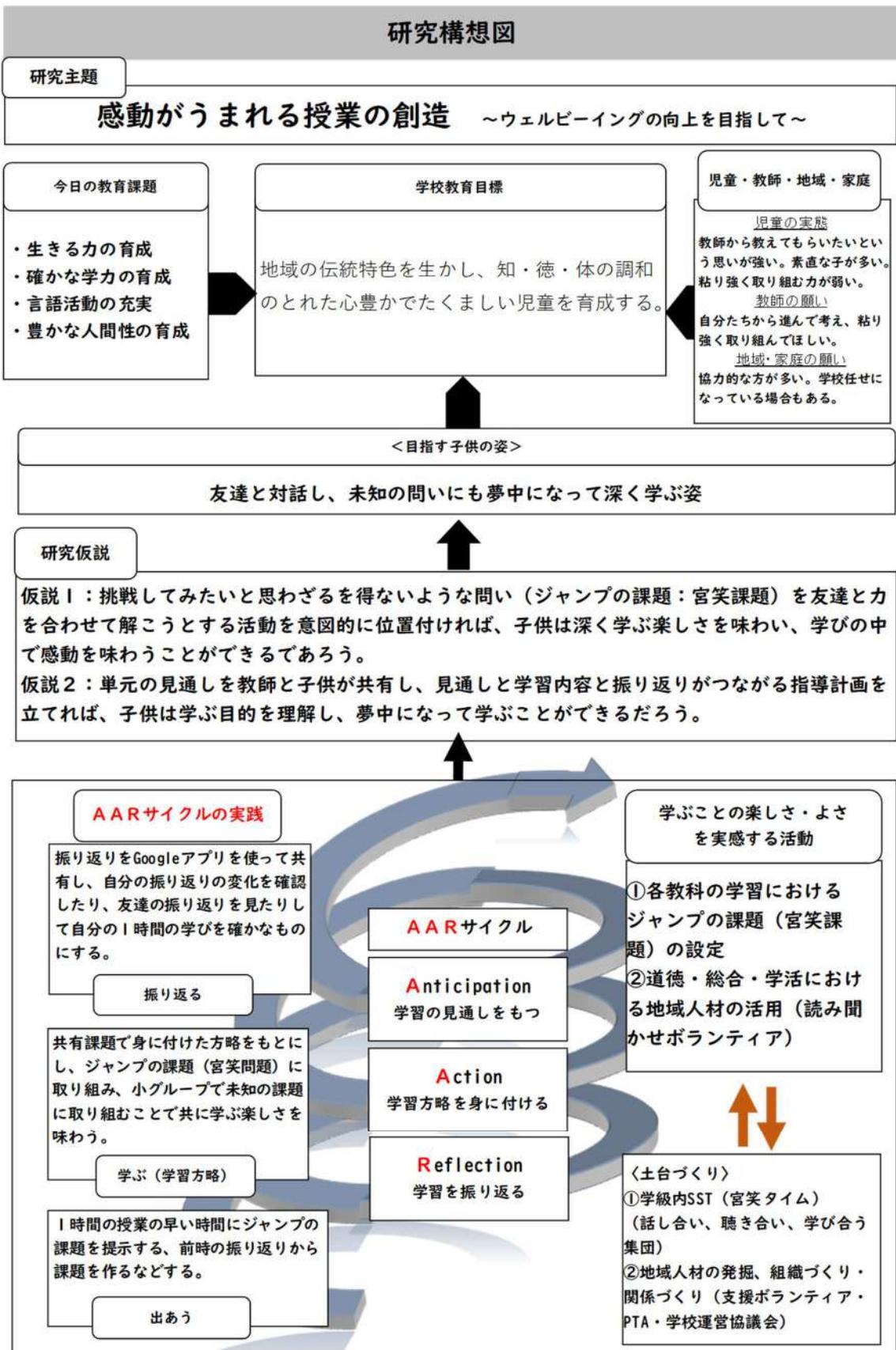
ウ どこで学びが生まれたか、どこで学びがつかずいたかを語る。

エ 授業の中で授業者が「聴く」「つなぐ」「もどす」をどのように展開していたかを振り返る。

オ 同僚が授業を公開したことに対して感謝の念を込めて、全員が話す。

(参考:神奈川県茅ヶ崎市立浜之郷小学校 現職教育資料)

## 7 研究構想図



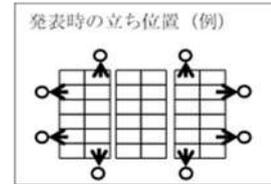
## 8 学びのスタイルについて

これまでに取り組んできた宮田小学校学びスタイル(平成26年度より実施)を見直し、形にこだわりすぎない学びのスタイルへと変化しようとして取り組み始めている。

### ※ 参考(昨年度までの実践)…今年度はこの形にこだわらない

『話し方』・ 座席の位置から学級全体を見渡せる位置に移動して話す。

- ・ 教師ではなく、聴き手の顔を見ながら話す。
- ・ 理由や根拠を明らかにしながら話す。
- ・ 資料や具体物を示したり見せたりしながら話す。
- ・ 前の発言者の内容を踏まえて話す。
- ・ 聴き手の反応を確かめながら話す。
- ・ 「話します」「発表します」と言って、聴き手が聴く姿勢になったことを確認してから話す。



### (1)聴き方

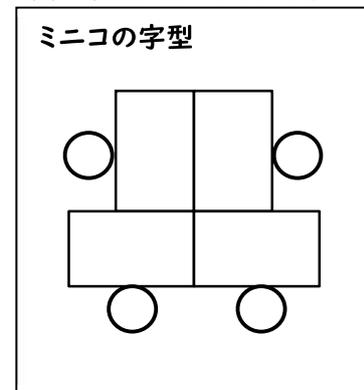
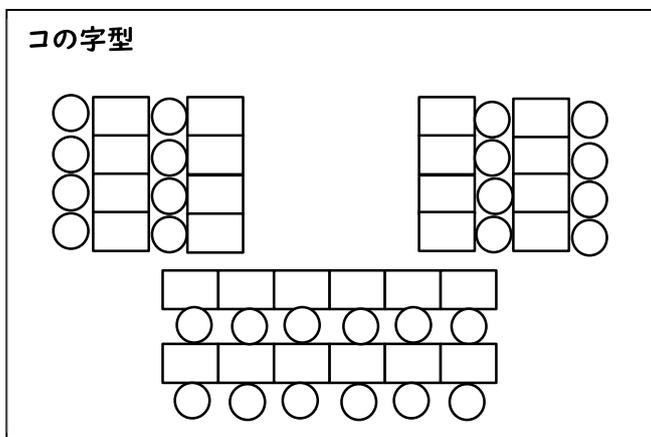
教師の話や発表者の意見を聴くときは、話し手を見て自分の考えや立場を示しながら聴く。「あいうえおで きこう」を活用する。

### (2)子供の聴き合い

ア 1・2年生はペア、3年生以上は4人1グループを基本とし、みんなで、みんなの考えを聴き合う。

イ 子供同士で学び合う力を育てるために、発達段階や学習内容に合わせて、相互指名を取り入れてもよい。

ウ 授業内容に応じて、『コの字型』や『ミニコの字型』など学習の隊形を工夫する。



### (3)子供と目指す姿の共有

4月の学び集会の際に、教師と子供との共通の目指す授業の姿として、「宮笑 学びのわかくさ」を提示し、共通理解した。

## 9 短時間グループアプローチ(宮笑タイム)について

同じ宮田中学校区の藤里小学校の実践(藤トーク)を参考にした。1・2年生はペアで取り組み、3年生以上は4人を基本としたグループで活動する。毎週火曜日の8時35分から8時50分の1時間目の授業が始まる前に行う。

互いの話を『聴く』ことを大切に活動を行う。

## 10 宮田小学校が目指す『自ら学ぶ力の段階図』について

本校における「自ら学ぶ力」とは

未知の問い(宮笑課題:ジャンプの課題)に、これまでの自分の経験や知識等を総動員させ、「ああでもない」「こうでもない」と互いの考えを聴き合いながら、問いに対してあきらめずに問いの解決に向けて前向きに取り組もうする力

と捉え、実践している。学年に応じた段階を踏めるように、愛知県総合教育センターからいただいた資料を参考に、次のような段階図を作成した。(令和6年9月より使用開始)

### 宮田小学校が目指す「自ら学ぶ力」の段階図

出あう Anticipation	学ぶ Action	振り返る Reflection
<p>低学年</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師や友達と一緒に、学習内容に興味をもち、何を学ぶのか理解することができる</li> <li>新たに学ぶ内容に「はてな・不思議」を見付けることができる</li> </ul>	<p>低学年</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師や友達と一緒に、学習に前向きに取り組むことができる</li> <li>友達の話を『あいうえおできこ』を意識して聴ける</li> <li>宮笑課題をペアで互いの考えを聴き合いながら、課題を乗り越えようと繰り返し取り組むことができる</li> </ul>	<p>低学年</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師や友達と一緒に、どんなことを学んだか、できるようになったかを振り返ることができる</li> <li>本時に学んだことから、どんなことをもっと知りたいか、思いをもつことができる</li> </ul>
<p>中学年</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>新たに学ぶ内容に「はてな・不思議・前時の学習との違い」を見付けることができる</li> <li>本時にどんなことができるようになるか、どんな既習事項が使えるか見通しをもつことができる</li> </ul>	<p>中学年</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>分らないときに、友達に「分からない」と言うなど、あきらめずに取り組んでいる</li> <li>友達の話を最後まで聴きながら、ペアやグループで力を合わせて取り組んでいる</li> <li>宮笑課題を友達と一緒に考え、アイデアを出したり聴いたりしながら取り組んでいる</li> </ul>	<p>中学年</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>どんなことを知り、どんなことができるようになったかを振り返ることができる</li> <li>学んだことを使って、次の時間や他の学習や教科、日常生活で活用できそうか想起できるような振り返りができる</li> </ul>
<p>高学年</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>授業の導入時に、これまでの経験を生かして見通しをもつことができる</li> <li>前時までの自分や友達の振り返りから、本時にどんなことを学べるようになりたいか、見通しをもつことができる</li> </ul>	<p>高学年</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>宮笑課題を友達と一緒に考え、アイデアを出したり聴いたりしながら取り組んでいる</li> <li>友達の分らないなりに寄り添い、ともに考え、よりよい解決方法を見出そうとしている</li> <li>グループの皆が分からなくても、最後まであきらめずに取り組もうとしている</li> </ul>	<p>高学年</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>友達との関わりの中で気付いた新たな価値や学びを振り返ることができる</li> <li>学んだよさを実感し、次の時間や他の学習、日常生活で活用することができる</li> </ul>

## 11 1学期の実践について

### 《5年生（6月21日） 算数科の実践》

単元名	割合
感動を味わう姿	3要素2段階以上の倍に関する問題でも、2要素の図式化を活用することによって、全体の関係性を捉え、割合の問題が求められそうだと見通しをもてた姿

子供と単元計画、単元のゴールを共有することを目的に、単元の最初に、単元の最後に取り組む宮笑課題を提示した。

毎時間の授業の振り返りの際に、宮笑課題を見せ、宮笑課題を解決できそうな道筋を見付けたり、次の授業以降にどんな知識・技能を身に付けないと宮笑課題を解決できないか考えたりしながら振り返るように取り組んだ。

6月21日の研究授業の際には、『毎時間提示してきた宮笑課題では、既習事項を使うとすんなり解決してしまうのではないか』という学年職員の判断の下、急遽、宮笑課題を変更した。その判断をしたきっかけとして、6月19日に行った6年生の研究授業において、『逆思考』を用いた算数科の宮笑課題があった。その課題を5年生にも適用し、初期に想定した『順思考』のみの宮笑課題ではなく、改訂版として、『逆思考』を取り入れたものを提示した。そのため、難易度が少し上がり、すぐに課題を解決する子供は一人も現れず、子供たちが互いの話を聴き合う状況に自然となった。

子供たちは、互いの話を聴く中で、「ここまでは分かったけれど、これからあとが分からない」「どうやってやればいいのか？」などの分からないの共有をしたり、「分かったかもしれない！」「そういうことか！！」という解決できそうな(解決できた)喜び・感動をグループの友達と味わったりしていた。



【宮笑課題】

あるクラスでソフトボール投げをしました。

Aさんの記録の1.4倍がBさんの記録

Bさんの記録の2.5倍がCさんの記録

Cさんの記録の●倍がDさんの記録

Dさんの記録の0.5倍がEさんの記録

Cさんの記録の0.4倍がEさんの記録でした。

Cさんの記録は35m、Aさんは何mですか。

### 《4年生（7月19日） 社会科の実践》

単元名	住みよいくらしをつくる「水はどこから」
感動を味わう姿	資料をつなぎ、多面的に読み取る事実を基に、自分にできることを考え深め合う姿

単元「住みよいくらしをつくる『水はどこから』」は、本来水の循環を知ることによって学習が終わるところ、人口の増減を表したグラフなどの複数の資料を読み取り、未来の水について現在の自分たちにできることを考えたり、選択・判断したりする課題を宮笑課題として設定した。

単元の初めから「疑問に思ったこと、もっと知りたいこと」を振り返りとして記入させ、子供の疑問やもっと知りたいことを追究していくことができるように単元計画を組み立てた。

AAR サイクルの Anticipation(見通し、期待)にあたる授業の導入では、地球上に存

在している水を2リットルのペットボトルに見立てると、飲料水として使用できる水の量は目薬一滴分であることを、実物を用いながら示した。その結果、子供は使用できる水がいかに少ないかということをも自分事として捉え、宮笑課題を考えていくための意欲が高まったと考えられる。

複数の資料をつなぎ、多面的に事実を読み取る場面では、どのグループでも資料から読み取れる事実を語り合う姿が見られた。あるグループでは、世界の人口の推移を示した資料と、汚れた水を魚が住むことができる水質に戻すためにどのくらいの水の量が必要かを示した資料から、「飲み水が少なくなっていく」という事実だけでなく、「魚が住むことができなくなり、魚を捕ることができなくなる。そうすると、世界の人口も増えていくから魚を食べることがどんどん難しくなる」という事実を読み取っていた。

以上の結果、授業後に「これから自分にできることは何か」を振り返りとして書く場面では、多くの子供が、現在の自分にできることを具体的に記述することができた。



### 《2年生（9月25日） 生活科の実践》

単元名	うごく うごく わたしのおもちゃ
感動を味わう姿	自分や友達のおもちゃのよさに気付き、それを生かしてもっとよくするための工夫を見つけることができた姿

前時までにゴムなどによって動くおもちゃを作り、改良できそうなところを相談し終えている。本時では、同じおもちゃを選択したペアやグループでどのように工夫、改良をすればより動くようになるか相談をしながらおもちゃを作ることを宮笑課題として提示した。

子供たちは、『おもちゃをよりよくしたい』という一心で、友達と関わり合いながら試行錯誤し、おもちゃの改良を続けた。子供たちのモチベーションが高かった理由として、授業者は事前に行った2つの手立てを挙げている。1つ目は、学習の目的『1年生をおもちゃフェスティバルに招待して、楽しんでもらいたい』と最初に伝えたこと、2つ目は、3年生の国語科の授業を参観し、『自分たちも素敵な授業を作れるようにしたい』と感じた子供が増えたからではないかとのことだった。



製作時間は、20分弱であったが、その中で子供たちはおもちゃの改良に向け、夢中になって探求し続けていた。『ゴムの数を変えたら遠くに跳ぶのかな？？(Anticipation)』、『実際にやってみよう(Action)』、『うまく跳ばずに壊れちゃった。どうしたらよかったかな。次はゴムの数を減らしてみようかな(Reflection)』など、至るところで子供たちの学びがAARサイクルで深化していた。

今回の授業では、一人一人があきらめずに粘り強く取り組むだけでなく、子供同士が関

わり合ってよりよく解決しようとするなど、生徒エージェンシー、共同エージェンシーの高まりを期待できる姿であった。

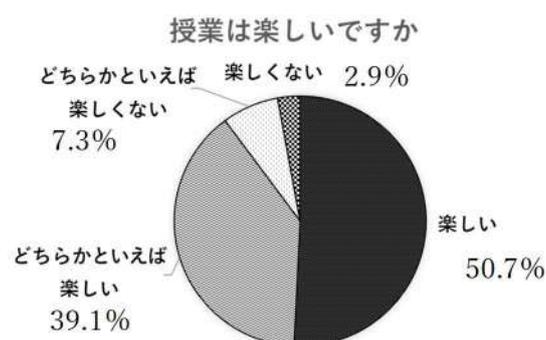
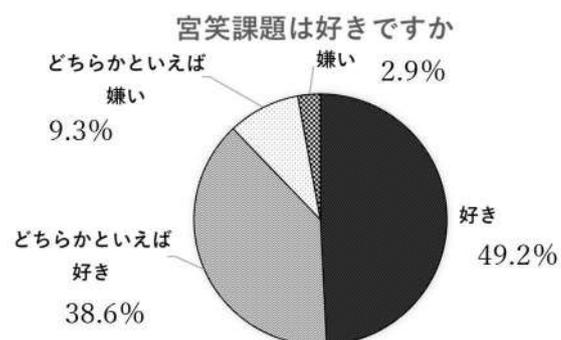
## 【事業成果】

本校では、学びの共同体の考え方を参考に実践を始めた(ジャンプの課題に取り組み始めた)のは、令和5年度の9月からである。研究の方針が固まり、研究主題や研究仮説等を職員と共有したのは、令和5年度の3月である。

実践を始めて間もないので、大きな成果はまだ表れていないが、現状報告を兼ねて今年度の9月時点のアンケート結果より、成果と課題を以下のように示す。

### 《成果》

- ・ 宮笑課題が好き、どちらかといえば好きという子供が9割ほどであり、宮笑課題を楽しみにしている子供が多い。
- ・ 宮笑タイムが好き、どちらかといえば好きという子供が9割以上おり、互いの話を聴く時間が好きである子供が多い。
- ・ 授業が楽しい、どちらかといえば楽しいと答えている子供が9割ほどであり、授業を楽しく受けている。
- ・ 令和6年度全国学力・学習状況調査(『自分と違う意見について考えるのは楽しいと思いますか』質問紙調査 質問番号17より)における回答で、当てはまると答えた子供が4割ほどであり、愛知県や全国平均の3割という結果を大きく上回った。宮笑課題を昨年度の9月から実施し始め、グループで考えが最初から一致しない問いに取り組むことを楽しんでいる。



### 《課題》

- ・ 宮笑課題への取り組みを通して、苦手なことなどに粘り強く取り組もうとする子供がいる(生徒エージェンシーの高まりが見られる)一方で、そういったことに前向きに取り組めない子供もいる。
- ・ ウェルビーイングの向上という視点からは、大きな成果は見られない。令和6年度全国学力・学習状況調査(『普段の生活の中で、幸せな気持ちになることはどれくらいありますか』、『授業で学んだことを、次の学習や実生活に結び付けて考えたり、生かしたりすることができると思いますか。』質問紙調査 質問番号19、35より)における回答で愛知県や全国の平均を下回っている。

## 【今後の事業計画】

子供たちは授業自体に楽しさを味わっているものの、授業で学んでいる方法『互いの考えを聴き合って解決に向けて取り組むこと』を家庭や地域などの日常生活で生かしていると感じられていないことが分かった。授業で学んでいる方法と日常生活をつなぐことに難しさがあるが、学校教育全体を通して、授業と日常をつなぐような働きかけ、声かけをするなどして、将来的にウェルビーイングが高まっていくように、子供たちの今の満足感を高めたい。