

事業成果報告書

1. 教育委員会名 : 野洲市教育委員会
2. 研究主題 : 調査研究Ⅱ 小規模校を存続させる場合の教育活動の高度化
3. 研究タイトル : 切磋琢磨して新しい人間関係を作りながら自己主張のできる篠子を目指そう
4. 研究課題 : (1) 小規模校のメリットを最大化させる方策
 ア. 少人数であることを最大限に生かした教育活動に関する研
 ①対戦型学習ゲームの活用によるコミュニケーション量の拡
 拡充
 ②アサーショントレーニング
 ③探究型学習の促進
 ④効率的な機材の共有
- (2) 小規模校のデメリットを最小化させる方策
 ア. 学校間ネットワークの構築
 ①対戦型学習による学校間ネットワークの構築
 エ. その他、創意工夫を生かして小規模校や複式学級設置校の
 リットを最小化し、メリットを最大化させる先進的な取組
 ②作品と作者を切り離すことによる評価スタイルのあり方
5. 事業の実績

(1) 調査研究のねらい

本研究対象の野洲市立篠原小学校は一学年20名から30名程度で、子どもたちは分
 えた人間関係の中で育っており、自分の思いや考えを人前で主張する経験が少ない
 そのことに苦手な児童が多い。そこで、インターネットを使った対戦型学習ゲーム
 をして、校内児童での交流や他校の児童との交流を行う。このゲームは児童が四
 択問
 りながら学び、交流する特徴を持つ。この学習の成果を磨くために、昨年度で
 きな
 ア
 サ
 シ
 ョ
 ン
 ト
 レ
 ー
 ニ
 ン
 グ
 と
 探
 究
 型
 学
 習
 を
 外
 部
 有
 識
 者
 に
 指
 導
 を
 受
 け
 る。
 本
 研
 究
 は
 野
 洲
 市
 立
 篠
 原
 小
 学
 校
 から
 始
 め
 る
 が
 、
 イ
 ン
 タ
 ー
 ネ
 ッ
 ト
 で
 繋
 が
 れ
 る
 同
 様
 の
 課
 題
 を
 扱
 っ
 て
 いる
 小
 規
 模
 校
 と
 交
 流
 し
 、
 課
 題
 を
 解
 決
 し
 て
 い
 け
 る
 汎
 用
 性
 の
 高
 い
 研
 究
 だ
 と
 言
 える。

(2) 調査研究の実施状況 (平成29年度)

8月	<ul style="list-style-type: none"> ○校内研修会 (今年度研究の方向についての確認) ・昨年度に進めてきた現4年生の取り組み経過の確認 ・本研究に関する共通理解と校内研究テーマとの関係の確認 ・対戦型学習ゲームの使い方の理解と他学年へ拡大の確認 ◎事前アンケートの実施、推進会議の開催 (今年度の研究計画の確認)
9月	<ul style="list-style-type: none"> ○朝の会での1分間スピーチ (アサーションの基礎トレーニング) ○外部講師による授業 (対戦型学習ゲームに向けて) ・辞書を使った作問とクイズ大会 ・対戦型学習ゲームを使わない授業実践 (ゲーム活用の効果測定のため)
10月	<ul style="list-style-type: none"> ○朝の会での1分間スピーチ ○対戦型学習ゲームの練習 ・対戦型学習ゲームにある既存の問題を解く。 ◎推進会議の開催

11月	<ul style="list-style-type: none"> ○朝の会での1分間スピーチ ○外部講師による授業（探求型学習に向けて） <ul style="list-style-type: none"> ・4択問題の作り方を練習する。 ・作問とクイズ大会（対戦型学習ゲームを使って） ◎推進会議の開催
12月	<ul style="list-style-type: none"> ○朝の会での1分間スピーチ ○外部講師による授業（アサーショントレーニング） <ul style="list-style-type: none"> ・1年間の体験から伝える内容を考え発表する。 ○係ポスター選手権 <ul style="list-style-type: none"> ・ポスターの工夫したところをスピーチして投票する。
1月	<ul style="list-style-type: none"> ○朝の会での1分間スピーチ ○外部講師による授業（アサーショントレーニング） <ul style="list-style-type: none"> ・ことわざを写真で表し、アピールポイントを発表する。 ○2分の1成人式での家族に向けてのスピーチ ◎推進会議の開催
2月	<ul style="list-style-type: none"> ○朝の会での1分間スピーチ ○3年生への対戦型学習ゲームの紹介 <ul style="list-style-type: none"> ・4年生が3年生にゲームの方法を教え、4年生の作った問題を3年生が解く。 ◇祇王小学校での対戦型学習ゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・祇王小学校4年生が、篠原小学校4年の作った問題を解く。
3月	<ul style="list-style-type: none"> ○朝の会での1分間スピーチ ◎外部講師による授業（探求型学習と対戦型学習ゲーム：研究発表会） <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな都道府県県について調べたことから問題を作る。 ・都道府県クイズ大会をする。 ○3年生での探求型学習と対戦型学習ゲームによる授業の実践 ◎事後アンケートの実施、推進会議の開催（1年間の研究のまとめ）

6. 事業の成果

(1) 研究課題に応じて設定した具体的目標に対する達成状況

<p>(1) 小規模校のメリットを最大化させる方策</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第4学年児童を中心に1学級20人程度という少人数を生かして、対戦型学習ゲームを活用した問題作りにより、学級内でのコミュニケーションが活発になり、児童の交流がめられた。ただ、問題作りや対戦型学習ゲームの活用については、計画していた通り実践することはできなかった。 ・外部講師によるアサーショントレーニングを受けるとともに、毎日朝の会で継続し組んだ1分間スピーチにより、児童が発表する機会を増やした結果、児童の発表意欲や意欲が大いに高まった。 ・社会科の調べ学習において、探求型の学習を実践した。その学習結果のまとめをするときに問題作りを行い、対戦型学習ゲームを活用して交流し合った。単に発表するだけでなく、4択問題を作って解きあう活動を入れることによって、伝える側と受ける側の関心が高まり、意欲的な交流がみられた。 ・第4学年を中心に実践を進めてきたが、他学年での対戦型学習ゲームの実践がなかった。また、外部講師による授業も4年生だけにとどまった。次年度は、3年生も全学年に広げていきたい。
<p>(2) 小規模校のデメリットを最小化させる方策</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対戦型学習ゲームにおける問題作りで、「作って学ぶ」ことを学習活動の柱の一つとして実践した。誰が作った問題なのかかわからない中で問題を解き、解答とともに作者が工夫したため、解答に向けて関心が高まるとともに、今まで知らなかったものの良さに気づくことができた。 ・近隣の祇王小学校の4年生と対戦型学習ゲームを活用して、自分たちが作った問題とを交換してもらって交流をすることができた。同じ中学校区内の小学校であり、中学校入学後とを考えると大変有意義な交流になると考えられるので、今後さらに深めていきたい。予定していた小規模校の三上小学校との交流ができなかったため、今後市内のネットワーク作りも含めて検討していきたい。

(3) 児童の変容についての調査分析について

・対戦型学習ゲームで、自分で調べて問題を作り、他人の作った問題を解いていくという経験をとおして、児童の主体的で意欲的な学びが見られた。また、グループで問題を練り合う時間を設定したので、互いの思いを出し合える関係作りを深めることができた。これらのことは、授業での児童の様子や授業後の感想からも分析できる。

・篠原小学校では人前で発表することを苦手と感じている児童が多い。本年度の事前アンケート結果では、3～6年生全体の約55%の児童が苦手と感じていた。事後のアンケート結果では、苦手と感じている児童が3～6年生全体の約52%となり、わずかな改善が見られなかった。ただ、重点的に研究を進めてきた4年生では、苦手と感じている児童割合が、事前では約45%で、事後では約35%と減少しており、かなり改善が見られた。4年生では、「特に苦手」と感じている児童が、事前には30%いたが、事後では0人もいなくなり、児童の苦手意識の改善に大いに効果があったと考えられる。今後、年にも研究を広げていく中で、コミュニケーション能力や表現意欲の向上を図るため様々な手法について実践していく中で、それらの効果を検証していきたい。

(2) 成果物等

・平成29年度「少子化・人口減少に対応した活力ある学校推進事業」授業実践報告

(3) 今後の取組予定

・アサーショントレーニングや一分間スピーチ、対戦型学習ゲームを活用した問題作探求型学習などを継続し、コミュニケーション能力や表現意欲の向上、主体的な学進をさらに図る。

・現4年生だけでなく、他学年にも対戦型学習ゲームの活用を増やし、学年間で問合ったり、良問作成コンテストやアサーション大会などの行事等を企画して、篠原校の全校的な取り組みにする。

・近隣小学校（祇王小学校）や他の小規模小学校（三上小学校など）を交流相手に学習を進め、小規模校のデメリット解消に向けた実践研究をさらに進める。さらには、外や県外の小規模小学校や対戦型学習ゲームを取り入れている学校（東京コミュニケーション）との交流などについても進めていく。

原っ

究
本的

デメ

かりあ
こめ、
を活用
裏を作
いた
裏を抱

く。

ームを 売が深 ースで
売に取 る力
を表す るだけ 則それ
十分で 以上の
つとし ばわか えだち
真を考 後のこ い。た ネット

という
り内容
でき

前アン
ケート
しか見
査の割
さら
%と一
他学
もの

作りや
ダの推

頁を解
景小学

寸戦型
ま、市
フェイス