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

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原っ子を目指そう

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究
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抜本的拡充
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デメリットを最小化し、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

野洲市立篠原小学校は一学年20名から30名程度で、子どもたちは就学前からほぼ同じ集団の分かりあえた人間関係の中で育っており、それゆえ自分の思いや考えを人前で主張する経験が少なく、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活用して、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題を作りながら学び、交流する特徴を持つ。この学習の成果を磨くために、アサー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ながら進めていく。

本研究は野洲市の近隣小学校や小規模校から始めるが、インターネットで繋がれる県外の学校と交流し、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30年度）

6月	○校内研究会（本事業の今年度研究の方向性についての確認） ・昨年度に進めてきた現５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 ◇１分間スピーチ
７月	○校内研修会 ・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 ◇１分間スピーチ ◎推進会議の開催 ◇夏季休業中は、宿題として一学期に学習した内容から問題づくりをする。
８月	○校内研究会 ・外部指導者から今後の問題作成についての指導をいただく。 ◎推進会議の開催。
９月	◇１分間スピーチ。 ◇iPadを活用した授業の実施。 ●アンケートの実施とまとめ。 ◎推進会議の開催。
１０月	◇フローティングスクールを通じて環境学習の実施。 ◇１分間スピーチ ◇環境学習問題によるクイズ大会を校内で実施。 ◇東京コミュニティースクールの児童とインターネットを通じて交流、互いの作成問題の確認。 ◎推進会議の開催。

１１月	◇１分間スピーチ。 ◇東京コミュニティースクールの児童とインターネットを通じて交流し、クイズ大会を行う。 （公開授業） ◎文部科学省視察 ◎推進会議の開催。
１２月	◇１分間スピーチ。 ◇京都橘大学の池田教授によるアサーショントレーニングと句会の学習（４年生）。 ◎推進会議の開催。
１月	◇１分間スピーチ。 ◇三上小学校の対象学年について対戦型ゲームの使い方の理解と習得、今後の交流のための作成問題を確認。 ◎推進会議の開催。
２月	◇１分間スピーチ。 ◇三上小学校の児童とインターネットを通じて交流、既存の問題と新しく作成した問題でクイズ大会を行う。 ●事後アンケートの実施とまとめ。 ◎推進会議の開催。
３月	◇１分間スピーチ。 ◇自分の調べたいことから問題を作る。 ◇３、４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 ◎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

（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究

① 対戦型学習の実際

・第５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重点を置いて取り組んだ。少人数であるため、全員が1台ずつ使用できるだけでなく、学校外の対戦相手分のタブレットを準備することが可能であった。また、少人数でグループを編成し、学級全体の中で各グループの発表の機会も十分とることができた。また、問題作りをグループで論議しながら行うことにより、自分の考えを相手にわかりやすく表現して伝える、他の人の意見を聞く、様々な意見をグループのメンバーと論議してまとめ上げる力が高まった。この力は、他教科の学習でも発揮できており、主体的・対話的で深い学びを支える基盤づくりとなった。また、日常での学級内でのコミュニケーションが活発になり、児童の交流が深められた。

・4年生との対戦型学習では、5年生が3年間学んだことを4年生に教えることで、主体的な学習が進められた。さらに、下学年に簡潔に、わかりやすく伝えることことを意識したため、同学年同士で学習する以上に相手意識が高まり、コミュニケーション力が向上した。

・他校との対戦型学習では、生育した環境の違う同世代の子どもとの交流で、さらに違う視点、価値観の意見を知る機会となり、視野の広がりとともに、様々な人とかかわることの良さを実体験できた。

② アサーショントレーニングの実際

・外部講師によるアサーショントレーニング（句会）を実施することで、新たな学びの手法、表現方法を学ぶことができた。

・毎日朝の会で継続に取り組んだ一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、自分の気持ちや体験を、限られた時間の中で分かりやすくまとめ発表できる力や意欲が高まった。また、スピーチに対する質問の機会を設けることで、就学前より共に過ごしてきた仲間の新たな一面を学級全員が共有し、互いへの理解を深めることができた。また、共通の話題が増えたことで、普段会話の少ないクラスメイト同士が会話をするきっかけにもなった。

③ 探究型学習の実際

・フローティングスクールを通じてのびわ湖環境学習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。４択問題を作る際に正答率５０％を目指したことによってダミーを工夫するなど思考力が高まった。また、工夫したことを説明する場を設定したことによって表現力を高めることができた。県内の全5年生が実施しているフローティングスクールの事前・事後の学びを深める新たな手法である。また、年間計画にある様々な学習でも、あたらな学びの手法として、今後検証していきたい。

・6年生では、広島への修学旅行を中心とした平和学習において探求型学習を進め、その成果を人権のつどいで全校児童に発表した。（詳細は成果物：校内研究紀要）

（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野洲市内、滋賀県内、日本全県でネットワークを構築する

・インターネットを使用して、東京コミュニティースクールの児童や三上小学校の児童と自分たちが作った問題でクイズ大会をして交流したことで、「いろいろな人と交流できて楽しかった。」「仲間が増えてよかった。」「また、他の学校の人とも交流したい。」などの感想がたくさんあり、自分の学校にいながら他校と交流できる喜びと可能性を実感した。

②句会方式による作品と作者の切り離し方法の体験。

・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。句会形式で誰が作った問題なのかわからない中で問題を解き、解答とともに作者がわかるように工夫したため、解答に向けて意欲が高まるとともに、今まで知らなかった友だちの良さや問題の良さに気づくことができた。

（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、今年度は、他の学校とも対戦型ゲームを通じて交流ができたことでさらに意欲が高まった。また、問題を出し合うだけでなく、問題作りの工夫についても互いに交流することができ学習が深まった。
・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全体に多く、得意・どちらかといえば得意だと肯定的に答える児童の割合は、平成３１年２月の事後アンケートで、３～６年の平均で３９％であるが、重点的に研究を進めてきた５年生では、５８％の児童が、肯定的に回答している。また、経年変化として、平成２９年度（4年生時）事前アンケートで肯定的な回答が５５％であることと比較すると、わずかではあるが、伸びがみられ、継続して取り組んできたことで効果があったと考えられる。思春期に入る児童の発達段階に合わせた指導方法の工夫が課題である。
・「話し合いで気をつけたいこと」について、「他の意見に乗って話せた」の回答が、4年生の25%から、5年生の５３％へ伸びがみられ、話し合い活動での意識変化がみられ、学びの質の高まり、グループ活動の質的向上につながった。
・11月に開催した公開授業では、学校関係者だけでなく、教育委員や地域住民、報道関係者の参観があり、新しい学びの手法の発信ができた。また、授業研究会では、共同研究者とともに、3年間の研究成果を検証するとともに、次年度以降の取組についても意見交換できた。

（２）成果物等

・平成30年度　篠原小学校　校内研究紀要
・平成30年度　授業実践報告

（３）今後の取組予定

・クイッククリックを活用できる教員の育成。
・句会やアサーショントレーニングの継続と他学年へさらに広める。
・iPadを活用する学年を増やしていく。（ルーターの契約継続が必至）
・探求型学習の継続と対戦型ゲームでの交流を他学年へさらに広める。
・インターネットを利用しての交流を市内の学校へ広める。