

自ら学び、考えを深める子どもが育つ学習

—「個別最適な学び」と「協働的な学び」が往還する学びづくりを通して—

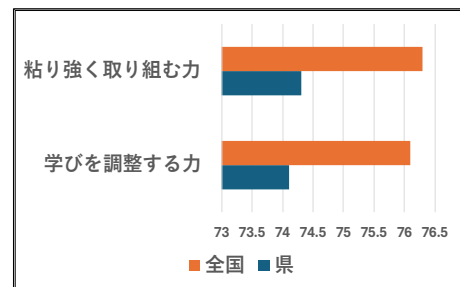
1 主題設定の理由

(1) 教育の動向から

社会の変化は目覚ましく、10年先を予測することさえ困難な状況にある。人口知能（AI）やビッグデータ、ロボティクス等の最先端技術の高度化による社会の劇的な変化に対応していくためには、一人一人の子どもが自分のよさや可能性を認識し、あらゆる他者を価値ある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら、持続可能な社会の創り手となる必要がある。そこで、一人一人の子どもが自らの将来を創り出すために、生涯にわたって能動的に学び続ける力を育成する必要がある。このことから、学校教育においては、全ての子どもたちの可能性を引き出す「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的充実が求められるようになった。本校でも、子どもたちが教授型・受け身の姿勢で知識・技能を吸収していくのではなく、自らが主体的に課題と向き合い、既習の知識・技能と新たに習得した知識・技能とを結びつけ、必要に応じて友だちと協働しながら自ら再構成していく学びの過程を身に付けていく力を育成したいと考え、研究主題を「自ら学び、考えを深める子どもが育つ学習」と設定した。

(2) 本県の実態から

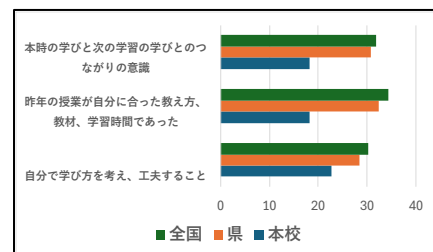
令和5年度学力向上検証改善状況調査（日常的な授業）の質問紙の結果によると、本県は、「学びを調整する力（6項目）」が74.1、「粘り強く挑む力（2項目）」が74.3とそれぞれ、全国平均より約2ポイント低い（資料1）。授業改善により、子どもたちが主体的に学習を調整したり、学びに向かって粘り強く取り組んだりすることができるようにする必要がある。また、令和元年度以降のコロナ禍により、多様な他者の考え方に触れたり、体験を通じて学んだりする機会が制限されたことにより、友だちと議論したり、試行錯誤しながら活動を共にして挑戦する経験が不十分な子どもも多い。これらのことを踏まえ、自分に合った課題や目標を選択し、自分に合った学習の方法や進み具合を設定することができる「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的充実に向け、研究副主題を「『個別最適な学び』と『協働的な学び』が往還する学びづくりを通して」と設定した。



【資料1 R5学力向上検証改善状況調査】

(3) 本校の子どもの実態から

本校の子どもたちは、教科書の問題や教師が与えた課題に熱心に取り組む。一方で、課題解決に必要な情報を意欲的に調べ、粘り強く自分の考えを深めたり広げたりしようとする点においては、課題が見られる。これは、これまでの本校の教育活動が、柔軟に思考することや表現することについて、手立てが不十分であったことに他ならない。このことは資料2の調査結果からも明らかである。



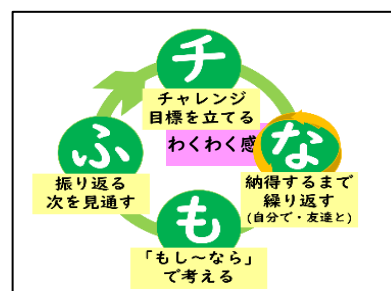
【資料2 R6 学校質問紙結果】

以上のことから、自ら学び、考えを深める子どもが育つために、「個別最適な学び」と「協働的な学び」が往還する学びづくりの「単元を通した仕組み」と「1単位時間のしかけ」を明らかにしたいと考えた。

2 主題・副主題の意味

(1) 主題の意味

「自ら学び、考えを深める」とは、一連の問題解決過程のサイクルにおいて、学習課題に出合ったときに「やってみたい！もっとできるようになりたい！」といった思いをもち、自分に合ったチャレンジ目標を立て、自分に合った方法や形態（自分で、友だちと、先生と）で、各教科の見方・考え方を働かせながら納得するまで追究を繰り返していくことである。そして、納得できたら、「もし～なら」と対象やルールを広げて、既習の知識と新たな知識を関連付けながら、思考



【資料3 問題解決過程のサイクル】

や表現、学び方を変容させていく。最後にその解決過程や自分の高まり、友達とのかかわりを振り返りながら、達成感や満足感を味わい、次の学びへの期待感を抱いていく。この問題解決過程のサイクルの原動力となるのが、「わくわく感」である。このように本研究では、資料3のような問題解決過程のサイクルを能動的に繰り返していくことができる子どもの姿を目指している。

また、このような子どもの姿は、次の3つの資質・能力で支えられている。

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
これまでの知識と新しく得た知識を関連付けて対象やルールを変えたり、広げたりしても、使いこなすことができる。	各教科の見方・考え方を働かせながら、考えの根拠や理由を付加・修正・強化し、表現することができる。	自分に合ったチャレンジ目標を立て、自分に合った方法や形態を選択し、自ら納得するまで追究を繰り返しながら、達成感や満足感を味わうことができる。

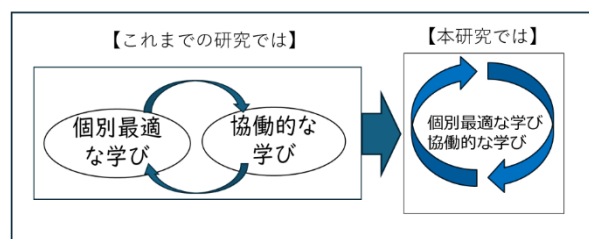
これらの資質・能力は、それぞれ切り離すことができないものであり、相互に関わり合いながら育成されていくものである。そして、本研究では、子どもたちの自己実現の基盤である非認知的能力についても着目し、学校生活全般を通してこれらの能力も育んでいく。

(2) 副主題の意味

「個別最適な学び」とは、「指導の個別化」または「学習の個性化」により、子どもが自己調整しながら学習を進めていくことである。「指導の個別化」とは、教師が子ども一人一人の特性や学習進度に応じて、指導方法を変えたり、学習教材や学習課題に取り組む機会を提供したりすることで、子ども自身が学習を調整することができるようにするものである。「学習の個性化」とは、子どもが学習課題や学習活動を選択し、自分に合った学び方で学び進めることである。

「協働的な学び」とは、友だちや地域の人など、多様な他者と協働しながら、探究的な学習や体験活動などを行い、異なる考えを組み合わせたり、よりよい考えを生み出したりしながら、確かな学力を身に付けていくことである。

これまで、本校は「『個別最適な学び』と『協働的な学び』が往還する学びづくり」とは、自分の考えが他者と相互に幾度も行き来することで、理解を深めていく学習のスタイルと捉えていた。しかし、研究実践を積み上げていくうちに、各教科の見方・考え方や教科の用語を使って、アウトプットを繰り返す活動の場を設定すれば、1単位時間の追究活動の中で、一人で学ぶ姿や友だちや先生と学ぶ姿など様々な形態が同時に存在し、一人ひとりが自分に合ったチャレンジ目標のもと納得するまで学びを



【資料4 個別最適な学びと協働的な学びの関係図】繰り返す姿がみられるようになった。そこで、「『個別最適な学び』と『協働的な学び』が往還する学び」とは、交互に往復することを意味するのではなく、資料4のように、「個別最適で協働的な学び」として切り離すことができない一体化した学びと捉える。

3 研究の目標

自ら学び、考えを深める子どもが育つために、「個別最適な学び」と「協働的な学び」が往還する学びづくりの「単元を通した仕組み」と「1 単位時間のしかけ」を明らかにする。

4 研究の仮説

以下に示す視点1～4をもとに、「個別最適な学び」と「協働的な学び」が往還する学びづくりを行えば、自ら学び、考えを深める子どもが育つであろう。

視点1：「わくわく」「こつこつ」「ぽかぽか」の3段階を位置付けた単元構成

視点2：「ちなもふ」を位置付けた1 単位時間のしかけづくり（こつこつ段階）

視点3：遊びの要素「さしすせそ」を取り入れた教材化の工夫

視点4：子どもの見取りと個に応じた支援

5 研究の具体的な構想

（1）「わくわく」「こつこつ」「ぽかぽか」の3段階を位置付けた単元構成（視点1）

単元計画を立てるときは、単元の中核となる各教科の見方・考え方と表現モデルを明らかにし、以下の3つの段階「わくわく」「こつこつ」「ぽかぽか」で単元構成を考えていく。そして、単元の中核となる各教科の見方・考え方（新たな課題を追求・考察・処理していくための着眼点や学び方）を単元を通して働かせることができるようにする。

	単元の導入	単元の展開	単元の終末
段階名	わくわく段階	こつこつ段階	ぽかぽか段階
形態	＜一斉学習＞	＜自由進度学習／個別最適化＞	＜一斉学習＞
ねらい	「面白そうだ！やってみよう！もっとできるようになりたい！」といった主体的な追究活動の原動力となる「わくわく感」を高めることができるようにする。 	自分の課題に対して、自分なりの方法や形態を選択し、自分に合った進度で、納得するまでこつこつと新たな知識・技能を自分で学びとることができるようにする。 	自分の考えの深まりを実感し、アドバイスしてくれた友達やGTへの感謝や達成感などの「ぽかぽかした気持ち」を味わうことができるようにする。 
内容	○新たな問題場面に入り込み既習の見方・考え方を働かせながら、旺盛な操作・体験活動を通して、本単元の中核となる見方・考え方や教科の用語を習得していく。	○自分のチャレンジ目標を設定し、自己選択した対象や場面に、見方・考え方を働かせながら、友だちと一緒に納得するまでアウトプットを繰り返す活動を通して、新たな知識・技能を獲得していく。	○身に付けた知識や技能を、さらに対象を広げた場面や日常場面に活用する。 ○これまでの頑張りや成長、友達やGTの助言等を振り返り、嬉しさを伝えあったり、成果物を発信したりする。
仕組み 方の工夫	遊びの要素を取り入れて、やらされ感がなく、「もっと～したい」と追究意欲をかきたてるようなわくわくする教材に出会わせる。	ICT を効果的に活用して、1 単位時間に、アウトプットを中心とした「ちなもふ」のサイクルを位置づけて、個別最適な学びと協働的な学びを毎時間繰り返す。	ICT を効果的に活用して、これまでの学びを生かしたアウトプットの場合（報告会、発表会、成果物や表現物鑑賞会等）を設定する。

(2)「チなもふ」を位置づけた1単位時間のしかけづくり(こつこつ段階)(視点2)

本校では、子どもの学びを受動的な学びから能動的な学びへと変え、記憶に残るようにするために、単元の「こつこつ」段階において1単位時間の学習活動を「オープニング」「プレイフル・ラーニング」「エンディング」の3段階で仕組み、それぞれの段階に「チ」「な・も」「ふ」を位置づけて、「個別最適な学び」と「協働的な学び」が往還する学びづくりを行っていく。

段階	「個別最適な学び」と「協働的な学び」が往還する学び ★見取りと個に応じた支援
オープニング(5分)	＜チ＞・・・【チャレンジ目標を立てる】 能動的な学びを促すために、前時に見通した学習課題について自己の目標をたて、チャレンジ目標をもとに、自分の言葉でめあてをつくることができるようにする。 ・チャレンジ目標① 友だちと考えをつくる。 ・チャレンジ目標② 自分で最後まで考えをつくる。 ・チャレンジ目標③ 相手が納得するように考えを説明する。  個人のめあて と 全体のめあて 見通しについては、あえて従来のように全体では出し合わず、子ども自らが活動の中で、その教科に必要な見方・考え方を働かせることができるようにする。 ★チャレンジ目標の番号を把握し、活動のイメージがもちにくい子どもを把握
プレイフル・ラーニング(33分)	＜な＞・・・【納得するまで繰り返す(自分で・友だちと)】 主体的な学びを促すために、自分で立てためあてについて課題解決を図る。ここでは、子ども同士で学び合ったり、創作活動に没頭したり、一人調べをしたりしながら活動を進める。教室は個で学ぶ子ども、複数で話す子どもが存在し、個別最適な学びと協働的な学びが常に混在しながら、考えをアウトプットし、思考を深めていく。 ★アウトプットモデルの提示 ★チャレンジ目標が変容していく児童を把握 ＜も＞・・・【「もし～ならば」を考える】 対話的な学びを生み出すために、「新たな課題」や「教科のねらいに迫る熟考された発問」「思考対象を広げる新たな教材教具の提示」「遊びのルールや場の変更」等により、これまでの考えを深めたり、活動や技能を向上させたりしていくことをねらう。教師はファシリテーターとして子どもが思考を深めることができるようにする。 ★チャレンジ目標の番号に合わせたペアリングの工夫 ★高次の目標に変わっていく子どもを把握
エンディング(7分)	＜ふ＞・・・【振り返る】 次時への意欲をもたせるために、本時の学習で理解したことや学び方を振り返り、本時のめあてにたどり着けた喜びを友達にアウトプットし、達成感や満足感、自己存在感、自己有用感を味わうことをねらう。そして、教師の発問や新たな教材・資料の提示により、次時への学びの見通しと意欲をもつことができるようにする。 ★全員が発言できる場の設定 ★チャレンジ目標③に近づいているかの見取り

次の事例は、子どもの言葉で『チなもふ』を表したものである。

《事例1 第三学年 算数科「たし算とひき算の筆算」》

チ		今日の計算にも、繰り上がりのきまりが使えるか確かめてみよう。	
		今日は、2回繰り上がりがある。友達と一緒に考えたい。	
な		計算したら十の位も繰り上がりが出て、十の位が空になってしまった。0を書いてよかったかな。	
		何も無い時は0を書くといいことを2年生で習ったから合っているよ。	
⋮			
も		もし、お小遣いが300円だったら、何と何が買えるかな。	
		2つ買うなら、はじめにたし算をして、買えるか確かめたほうがいいと思うな。	
ふ		今日は友だちとお買い物やさんをして正しく計算ができた。次は千円札でお買い物チャレンジしたい。	
		友だちと話して、考えに自信がもててよかった。	

《事例2 第一学年 図画工作科「おってたてたら」》

チ		クワガタの足をどのように折ったら、ぐらぐら橋の上に立てることができるかな。	
		私が作ったシマウマを坂道に立たせてみたいな。厚い紙に変えてみよう。	
な		足を1回折ってもグラグラするな。2回折って立ててみようかな。	
		坂道を転がってしまう。友だちにヒントをもらってこよう。	
⋮			
も		もし、橋がロープじゃなくてパイプでも、クワガタはつかまっていられるだろうか。滑っちゃうかもしれないな。	
		もし、坂道がもっと急だったら、カメやカエルなどの高さのひくい生き物だと立てることができそうだな。	
ふ		何度もやり直して、いっぱい考えて楽しかった。チャレンジ目標達成だ。	
		今度は、みんなで遊んだら楽しそうだな。	

(3) 遊びの要素「さしすせそ」を取り入れた教材化の工夫(視点3)

本校では、「教師が教える授業から脱却し、子どもがわくわくしながら自分から学びとる学習」への転換を目指して、次の手順で教材化の工夫を行っていく。

- ① 「単元で育成する資質・能力」「単元で働かせる各教科等の見方・考え方」を明確にする。
- ② 一人ひとりの子どもの実態をループリック表で把握する。
- ③ 下の遊びの要素「さしすせそ」を取り入れて、教材を開発する。
- ④ 一過性ではなく、単元の3段階「わくわく」「こつこつ」「ぼかぼか」を通して位置付ける
- ⑤ 単元の「こつこつ」段階においては、「ちなもふ」を位置づける



<遊びの要素「さしすせそ」>

- (さ) させられ感がなく、活動自体に目的があり自分事として考えることができる
- (し) 失敗をおそれず、納得するまで繰り返しチャレンジできる
- (す) ストーリー化して、単元を通した学びの積み上げができる
- (せ) 選択できる課題や方法で、自分に合った進み具合でアウトプットできる
- (そ) 想像したり創作したりして、豊かなアイデアが生み出される



以下の表は、これまで本校が実践してきた遊びの要素「さしすせそ」を取り入れた学習の一例である。

学年	教科	内容(単元・題材) ※太字は検証単元
1	図画工作科 算数科 算数科 図画工作科 図画工作科	にじ色えがお町を作って遊ぼう(おってたてたら) 電車乗り降り計算うた(3つの数の計算) わけて計算の歌(10より大きい数のたし算・ひき算、たし算(2)) パクパッくんでお話しながら遊ぼう(一緒に遊ぼうパクパッくん) にじ色えがお町で冒険しよう(スルスルビューン)
2	国語科 算数科 国語科	文章構成を考える順序当て遊び(こんなもの、見つけたよ) にっこにこお菓子屋さんでお買い物(たし算・ひき算のひっ算) にっこにこ王国の冒険(お話の作者になろう)
3	算数科 算数科 算数科 音楽科	ハピネスモールでお買い物(たし算・ひき算のひっ算) ハピネスモールでお買い物(一桁をかけるかけ算の筆算) 重さの単位クイズ(重さ) リズム屋さん(拍にのってリズムを感じとろう)
4	総合的な学習の時間 算数科 算数科 総合的な学習の時間	二次元コードすごろく遊び(掘割の秘密発信) お小遣いくじでお買い物(わり算の筆算) さいころで四角形の面積あてゲーム(面積) 柳川のPR動画づくり(発信しよう!柳川の魅力)
5	外国語科 理科 算数科 国語科 外国語科	友だち夢あてクイズ(夢に近づく時間割) カード揃えゲーム(花のつくり) トランプで公倍数、公約数合わせゲーム(公倍数・公約数) 神経衰弱(方言と共通語) マイタウンを作って案内しよう(Where is the station?)
6	社会科 社会科 社会科	縄文～古墳時代の流れを捉える連想ゲーム(国づくりへの歩み) 誰が何を?資料関連パズル(武士の政治が始まる～全国統一への動き) 国力アップゲーム(近代国家を目指して)

(4) 子どもの見取りと個に応じた支援(視点4)

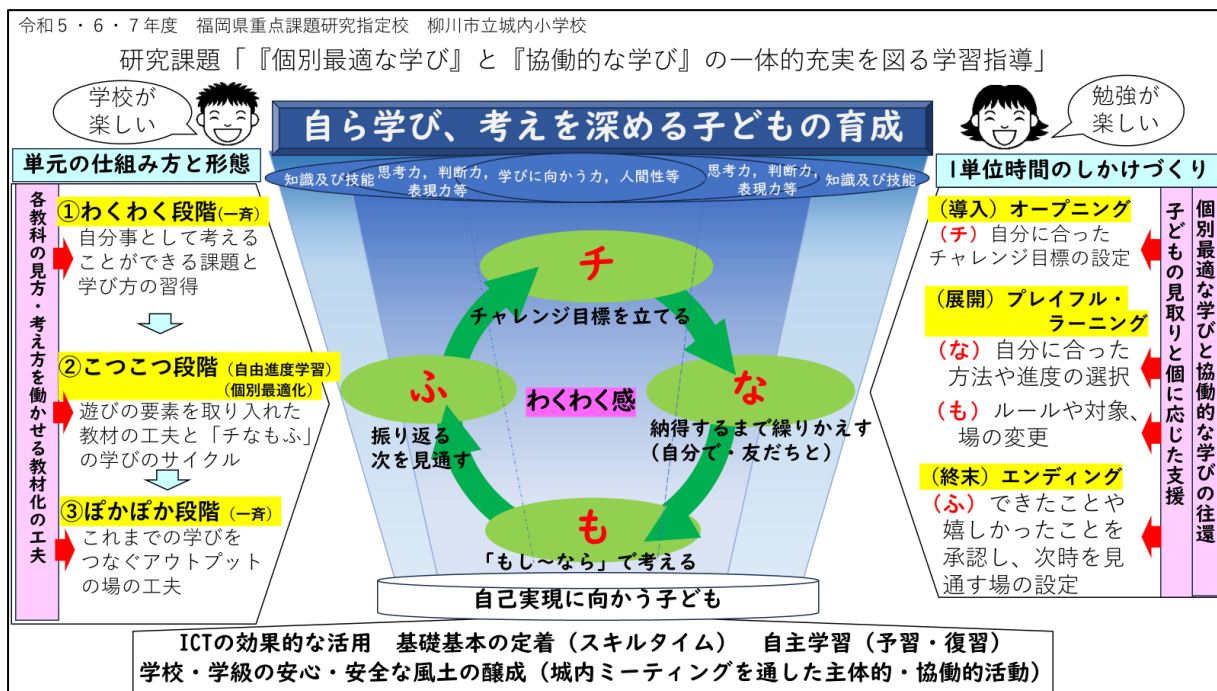
個別最適で協働的な学びにおける教師のファシリテーターとしての役割は非常に大きい。なぜなら単元の仕組みをつくる際に、明らかにすべき教科の見方・考え方や教科の用語等、おさえなければならぬ事項の習得状況を把握し、次時以降の授業を見据えて意図的、計画的に子どもの思考を促す必要があるからである。

ファシリテーターとして、教師が特に留意する点は以下の通りである。

- ・子どもが選択したチャレンジ目標を把握し、子どもから出てきた課題意識をもとに、新たな教材や課題の提示、揺さぶりの発問、ルールや場の変更を仕掛けていく。
- ・子どもの思考の停滞を教師が主となって解決するのではなく、子ども自身が互いに考えを伝え合いながら解決することができるように、チャレンジ目標の番号や実態を手掛かりに、グルーピングの仕方を考え、できていることや進歩していることを価値づける。
- ・チャレンジ目標は個々の学び方の目標である故に、子どもの中では随時変化していく。自己調整しながら学んでいく子どもの変化を丁寧に見取り、33分間の子どもの思考が途切れないようにする。

1単位時間の「ちなもふ」	子どもの見取りと個に応じた支援
チ：【チャレンジ目標を立てる】	★チャレンジ目標の番号を把握し、活動のイメージがもちにくい子どもを把握
な：【納得するまで繰り返す (自分で・友だちと)】	★アウトプットモデルの提示 ★チャレンジ目標が変容していく児童を把握
も：【「もし～ならば」を考える】	★チャレンジ目標の番号に合わせたペアリングの工夫 ★高次の目標に変わっていく子どもを把握
ふ：【振り返る】	★全員が発言できる場の設定 ★チャレンジ目標が③に近づいているかを見取り

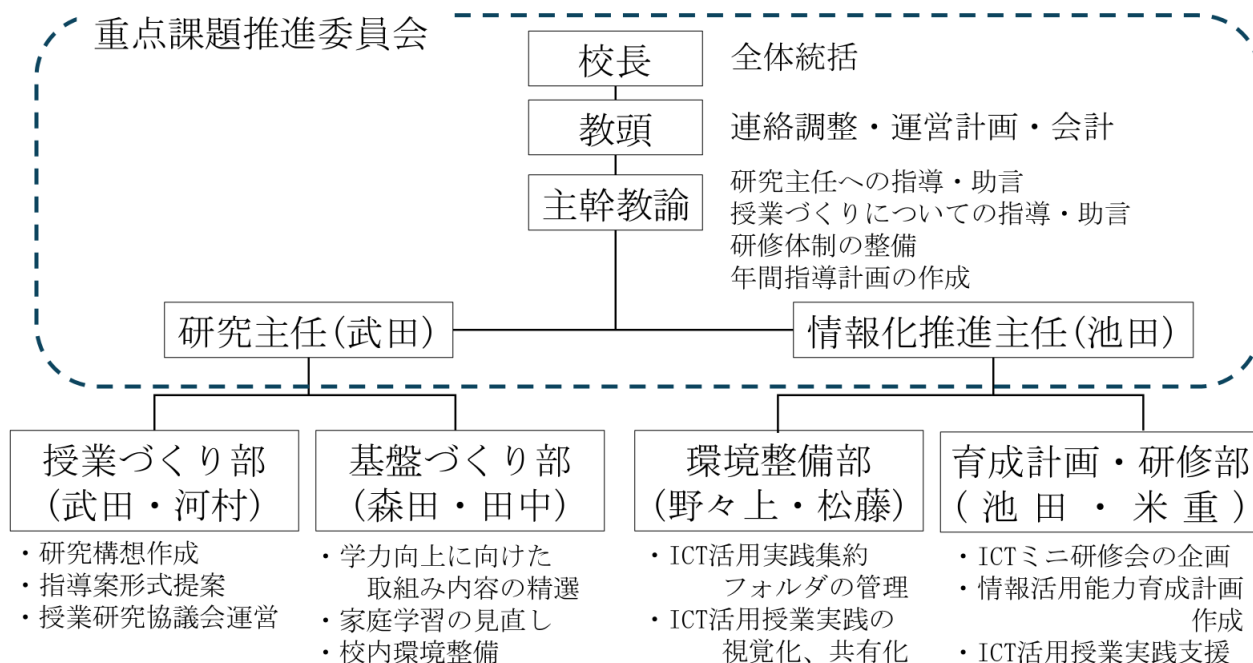
6 研究構想図



7 研究組織と今後の研究計画

本研究を進めるにあたり、本校では次のように研究組織を編成し、職員一人ひとりがそれぞれの部で役割を果たすことができるようにする。研究の年間計画は次の通りである。

(1) 研究推進組織図



(2) MEXCBT 活用計画

- 令和5年度…ICT サポーターによる研修 (令和5年12月)
- 令和6年度…情報化推進主任による実践研修 (令和6年9月)
- スキルタイムでの MEXCBT 活用 (令和6年10月～)
- 令和7年度…家庭学習による MEXCBT 活用 (令和7年1月～)

(3) 本年度の改善・検証計画

4・5月	6月	7・8月
- 研究構想の共有 - 提案授業(3年) - 研究構想の付加、修正	- 県重点課題研究指定に係る授業を伴う連絡協議会 - 研究授業(2、6年)	- 研究授業(1、4、5年) - 授業評価 - アセス評価
9月	10月	11月
- ICT、MEXCBT 実践研修 - 改善授業 - MEXCBT の活用	- 改善授業 - MEXCBT の活用	- 県重点課題研究指定中間報告会 - 研究推進連絡協議会
12月	1月	2・3月
- 標準学力調査 - アセス評価 - 授業評価、改善授業	- 標準学力調査問題分析・評価 - 改善授業	- 研究構想の見直し - 授業評価、改善授業 - アセス評価 - 年間指導計画修正

8 校内環境

	わくわくコーナー	こっこつコーナー	ぽかぽかコーナー
目的	企画力、見どころアピール力、運営力を育成するため (自己存在感の感受)	日常の一人ひとりのよさや頑張りを承認し、目標をもって粘り強く取り組むため (自己決定の場の提供)	企画者、参加者に感謝を伝え合い、共感的人間関係を育成するため (共感的な人間関係の育成)
	(安全・安心な風土の醸成)		
内容	日付、内容、見どころ等を伝え、他学年を巻き込んだ活動を周知する	複数教科から自己選択した作品を1点掲示する	活動の様子、ありがとうカードや参加者の感想を共有する
場	学年掲示板(廊下)・モニター	教室内後方掲示板	学年掲示板(廊下)・モニター
具体例			

Q & A

研究内容	Q 1 「チなもふ」のサイクルを他の教科・単元等でも実践していますか？ A 1 すべての時間ではないですが、他の教科、単元でも可能な限り「チなもふ」に当てはめて、主体的な学びになるように実践しています。6年社会科では、単元テストが全員85点以上で平均点も94点と成果が見られました。また、運動会や陸上記録会の練習でも、「チなもふ」に当てはめると、子ども達が主体的に練習を進めていくことができました。
	Q 2 本時の見通しは、どのようにしていますか？ A 2 本校は、自己調整力を発揮する姿を目指しています。そこで、「見通し」については、あえて従来のように全体では出し合わず、子ども自らが活動の中で、その教科に必要な見方・考え方を働かせることができるようにしています。そのため、本単元に入る前に、既習の関連単元で復習してその教科の必要な用語や視点をキーワードとして、見方・考え方を使いこなせるようにしておきます。また、分からない時は、タブレットのログや教科書で既習を振り返ります。
	Q 3 「導入、展開、終末」と「オープニング、プレイフル・ラーニング、エンディング」は何が違いますか。 A 3 子ども達の学びを受動的な学びから、能動的な学びに転換するために、まず教師の意識改革から始めました。子どもにとってのわくわくする導入、熱中して遊んでいるように学びをしっかり積み上げていく展開、達成感や自己有用感を味わえるような終末という授業のイメージをもちやすいように、このように名付けました。

	Q 4 チャレンジ目標は教科の内容に合致していますか。また、チャレンジ目標の見取り方はどのようにしていますか。 A 4 チャレンジ目標は、学びに向かう力に焦点化しています。主眼の達成レベルとの関わりを意味しているものではありません。そのため、チャレンジ目標の見取りも、本時または単元を通して児童の学びに向かう力がどのように変容したかを見取ります。プレイフル・ラーニングの場面において、児童はアウトプットを繰り返しながら学びを深めていきます。活動に熱中しているうちに、チャレンジ目標が高まることがあります。チャレンジ目標は1～3の名札で可視化し、教師も子どもも見取ることができるようにします。
I C T	Q 5 本校ならではの I C T の活用はありますか。 A 5 教師主体の I C T 機器活用ではなく、児童主体の I C T 活用に重きを置き子ども達が効果的に I C T 機器を使う場面を仕組むことで、学習に取り組めるようにしています。特に中・高学年では、学習ノートとしての活用や家庭学習での活用が進んでいます。 Q 6 柳川市で今後進めていく電子黒板 2 台使いの効果はいかがですか。 A 6 これまでの黒板とは異なり、板書のログが残せることで、片方の電子黒板に掲示しておくことができ、児童の思考を促す点において効果が表れています。またデジタル教科書とブラウザ画面、書画カメラなどを、デュアルで表示するとさらなる効果が期待できます。
非 認 知 能 力	Q 7 非認知的能力を伸ばすための取組の具体例を教えてください。 A 7 非認知的能力を伸ばすためには、遊びの要素を学校生活に取り入れることが大事です。このことは発達心理学の面からも明らかです。例えば「ごっこ遊び」だけを例に挙げても、友達と役割を決める中で交渉力や柔軟性、協調性やリーダーシップを育むことができます。下学年では係活動、上学年では係活動や委員会活動を主体的な取組に変えることで意図的に育むようにしています。 Q 8 非認知的能力はどのように評価していますか。 A 8 非認知的能力を全て数値化して評価するのは難しいです。そこで、本校ではアセス評価を活用し、学力との相関から指導に生かすようにしています。また、帰りの会でのいいところ見つけのような教師や友達からの称賛の言葉かけを大切にしています。
基 盤 学 習	Q 9 家庭学習と校内研修に関連はありますか。 A 9 学校で友達と一緒に学んだことを使って、家庭学習で繰り返し練習問題に取り組むことで、新たに得た知識・技能を確かな力として身に付けることができるようにしています。また、家庭学習で次の学習の予習にも取り組んでいます。例えば、第三学年 算数科「たし算とひき算の筆算」では、お買い物ごっこで用いる商品カードづくりと値段設定を家庭学習として行いました。生活場面と結びつけて与えられた条件の中で児童の思いに沿った商品を設定できるようにすることで、次の学習に主体的に取り組むことができました。第3学年以上は、家庭学習として自主学習にも取り組んでいます。自主学習でも、『チなもふ』の学びのサイクルを繰り返しています。

城内ミーティング	Q 1 0 城内ミーティングとは何ですか。ねらいや効果を教えてください。 A 1 0 城内ミーティングは全児童参加型の会議です。全児童が学習支援ソフトを使って生活のめあての具体的取組みについて意見を出し合い、話し合うことで、当事者意識をもって解決に向かうことができるようにしています。代表委員会と違い、全児童が参加できることで、上級生の話合いの進め方を学級会に生かしたり、自己存在感を感じたりすることができます。
生活づくり	Q 1 1 生活のめあてと学習との関連や効果はありますか。 A 1 1 挨拶や履き物揃え、掃除、返事などは、相手意識が育まれます。相手を大切にすることが、学習規律や学級の安心・安全な風土の醸成に繋がっていきます。これらが協働的な学びを可能にします。
特別支援	Q 1 2 特別支援学級は校内研修をどのように取り入れていますか。 A 1 2 特別支援学級は、本校の研究の、「個別最適な学び」に特化して授業づくりを進めています。また、交流及び共同学習では、個別最適な学びの手立ての1つとして、グループワークやペア学習など、「協働的な学び」ができるように支援しています。
学習の個性化	Q 1 3 学習の個性化は低学年でも実施可能ですか。 A 1 3 低学年でも、学習の個性化を図ることができます。 ○自分でチャレンジ目標を決める ○学習道具・教材を選択する ○学習形態を選択する 単元計画と本時のねらいを明確にし、子どもがいつでも確認できるような学習の手引きを用意し、子どもと共有するとよいでしょう。
自由進度学習	Q 1 4 自由進度学習を進めるためには、どのような準備が必要ですか。 A 1 4 自由進度学習に必要な準備は以下の4つです。 ① <u>単元計画をつくる</u> 単元全体の仕組みを考え、自由進度学習の範囲を決定します。本校では、単元の導入と終末は一斉学習、展開は自由進度学習を進めています。 ② <u>子どもが疑問に感じ、課題を設定できるような教材、遊びのルールや場の設定を考える</u> 単元の展開では自由進度で学習を進めていくため、毎時間のエンディングでは、自分で立てためあてが達成できたかを振り返り、次時の課題を提示することで、次時の学習へのさらなる意欲をもたせることが必要となります。 ③ <u>本時学習の終わりの条件を設定する</u> 自由進度の不安感は、学び落としがあるのではないかとと思われるところです。そこで、「○ページから○ページに記載されているすべての資料について、説明ができるようになる」という条件を予め設定します。これが、単元終末で学びを振り返る目安となります。他にも、めあてに対する答えを見つける、練習問題を正しく解くことができる、資料間のつながりを説明できるなどの条件も有効です。 ③ <u>個人の変容を評価する</u> タブレットのノート機能を活用し、こまめに一人ひとりの学習進度や習熟度を確認することも大切です。