

5月末の参観日では、各担任が研究教科・領域での授業を公開し、保護者への周知を図りました。「研究日」による校内研修会の他にも、校内授業研究会も進めはじめ、本校の研究の方向性を確かなものにすべく、取り組んでいるところです。

### 研究日の実際

5～6月の研究日では、共同研究者にお越しいただき、研究に向かう基本的な捉えや研究の進め方についてのご示唆などをお聞きする職員研修会を3回もちました。共同研究している教科のお話だけではなく、「研究」について多面的な視点からのお話を伺いました。

### 理科の共同研究者をお招きして

(5月14日)

#### ～教科教育学研究の基本認識～

鳥取大学の泉直志先生には、学習指導要領改訂の方向性についてのお話と、共同研究者である大学の先生方が研究されている「教科教育学研究」についてのお話を伺いました。教科教育学研究は、各教科の目的や意義、それに基づいた内容選択、カリキュラムの配列、よい教材、教授・学習法等の探究の中で、望ましい人間像を育てていくという価値の理論も含んだ研究であるといったお話でした。

### 音楽科の共同研究者をお招きして

(6月4日)

#### ～地域学部の活用～

鳥取大学の鈴木慎一郎先生には、「大学と連携して研究を進めていくこと」、そして「地域に学び、地域に還元する地域学部」の先生方と共同研究していることを鑑み、地域の教材開発をし、研究していくことも大切だというお話を伺いました。研究の進め方として、「開発した教材や授業が有効だったかを吟味する手法」

「研究テーマの視点からの検証」  
「検証のために記録を細かくとる」  
そして、「論



が妥当かといったことを共同研究者と進めていく研究の進め方」をご教授いただきました。

### 算数科の共同研究者をお招きして

(6月18日)

#### ～“研究”の意味～

多内教諭の授業研究会の指導助言者としてお越しいただいた鳥取大学の溝口達也先生には、「そもそも研究とは」というお話を伺いました。研究とは、「当事者から一步引いてみる」「その教科独自の知識を分析すること」「その授業を成立させる条件と制約を明らかにしていくことが大事であること」などをご教授いただき、「附属学校」としての研究の進め方や授業の提案の仕方などについてもご示唆いただきました。

### 授業研究会の実際

授業研究会を行い、教科・領域研究における問題点を話し合ったり、研究の方向性を探ったりしています。

### プログラミング教育

(5月11日, 6月26日)

完田教諭が総合的な学習の時間の中でプログラミングの授業を公開し、職員研修及び研究会を行いました。



問題解決をする上で、「プログラミング的思考」が活用できることのよさを実感するための導入となる全4時間の提案でした。プログラミング的思考を問題解決のための手立てとして捉え、その手順を習得することによってどの教科・領域でも論理的に思考していることをねらっています。



今後、全体計画の中で各学年の到達目標などを明示していくことの必要性があるという課題などが明らかになりました。

### 生活科 (6月15日)

西尾教諭は、あさがおの観察を通しての気づきから子どもたちそれぞれが「したい」ことを考え、今後の自分の活動へとつなげていく動機づけとなる授業を公開しました。生活科という教科のレンズを通すことで、自分の思いや願いの達成に向けて課題解決する過程で、気づきの質を高めていくことをねらいました。

生活科は、他教科とも関連を図りながら進めていく教科です。また、情緒的な面からの指導も必要であり、思いや願いを達成し、情緒的に満足感を得られることで学びを実感するとともに自己の成長にも気づき、次の学びに向かう力が得られるものと捉えています。そうした点から、今後研究テーマを明らかなものにしていきます。



### 算数科 (6月18日)

多内教諭は、「かくれた数はいくつ」の単元で授業を公開しました。多くの教科書で採用されている「はじめにテープ図のかき方を学んでから文章題の解決にあたる」という指導ではなく、「文章題を解決する手段として有効となる図を子どもたち自身が創り出していく」ことをねらった授業でした。子どもたち自身にとって解決に必要な図とは何かを探っていく、試行的で、ある意味挑戦的な授業でした。

共同研究者である溝口先生を交えての研究協議では、教師の発問・指示と子どもたちの活動のずれの原因は何だったのかの分析がテーマに迫るものになるとの指摘を受けました。今後、図（テープ図）の有用性を検討するために必要な「問い」とは何であったのか、再考していきます。また、子どもたちがかけた図を考察することによるテープ図の分析でもさらに研究を進めていきます。



### ～最後に～

6月26日のプログラミング教育授業研究会では、外部の方からもご参加いただきました。この場をお借りして、お礼を申し上げます。

以下に、ご参加いただいた方からのご感想を抜粋してご紹介いたします。

- ・グループで協力したり、1人で考えてみると、場面を設定することで、いろいろな力をつけることができると思いました。
- ・子どもたちが問題解決するために、どのように考えればいいのか活発に話し合っている姿が印象的でした。
- ・プログラミング的思考と問題解決という2つの指標をどう採用して授業を組み立てていくか、授業者の発想の転換が今後問われると感じました。特に、授業の目標やねらいに応じて、その時間の主従・軽重を各活動に対してつけていくことが重要だと思います。「全員につけさせたい力」「体験させたい内容」と、「できたらいいスキル」とを混同してしまいがちですが、思いきった取捨選択をすることもねらいの焦点化のためには必要だと思います。
- ・子どもたちにとっての問題がいくつか点にしているため、「結局何をすればよいかわからない」チームがいくつかありました。クラゲチャートでは、「自分達のすることを書く」のか「問題の解決のために必要な流れを書く」のかが分かりにくかったです。成功イメージは映してあげるべきだと思います。
- ・「分割」については、本来は「問題の分割」です。細かい問題に分割し、小さな問題ごとに解決策を考えていく思考です。今回の授業では、「解決策の洗い出し」「プログラム完成までの手順を記述(本来はステップチャートで計画する部分)」がほとんどでした。各プロセスの役割分担、特に最初のプロセスの役割は重要だと思います。先生のレビューも含めて、しっかり定義し、成果を求めた方がよいのではと思いました。

いただいたご意見を今後の研究に生かしていきたいと思っております。ありがとうございました。

(研究主任 多内 京子)