

第23回 ちゅうでん教育振興助成（2023年度）

小・中学校の部 報告書資料

学校名・団体名	熊本市立桜山中学校
コース	学校支援コース
活動・研究のテーマ	自他の幸せを求め、主体的・協働的に学び続ける生徒の育成

〈活動・研究の意義および活動報告〉

1. 活動に至る経緯

本校は令和4年度熊本市教育センターより「STEAM教育」モデル校に指定され、令和4年11月22日に研究発表会を行った。さらにその探究的な学びについて、熊本市のオンラインイベント Kumamoto Education Week（令和5年1月）のオープニングセッションにて2年生が「防災×STEAM」の取組を物理学者大森賢治博士の前で発表し、Youtubeで広く配信された。また、KEW デジタル作品コンテストにおいても生徒の作品が準グランプリや優秀賞を獲得するなど、生徒の探究的な学びの取組の成果は校外においても高く評価された。

今年度も引き続き、「STEAM教育」のモデル校となり、STEAM教育の視点を取り入れた探究的な学びの実践をさらに推進していくため、実施計画を作成した。

また、今年度創立75周年の節目を迎えるにあたり、本校生徒の学びを地域やOBの方々、保護者に広く発信するため、県立劇場を借用して学習成果を発表する機会を作りたいと考える。

2. 研究活動のねらい

- ・生徒自ら課題を設定し、創造力や協働性を発揮し、チャレンジしながら課題を解決する学習を実現する。
- ・批判的思考、情報活用能力、問題解決力を身につける。
- ・学習成果が社会への貢献につながることで、自己肯定感を高め、新たな課題へ向けて進んで学びを続けていく力を育む。

3. 活動内容

研究のテーマを「自他の幸せを求め、主体的・協働的に学び続ける生徒の育成～STEAM教育の視点を取り入れた探究的な学びを通して～」に設定し、熊本大学教職大学院、教育センターと連携して、総合的な学習の時間に探究型の問題解決学習を行った。各教科では自ら課題を見つけ、ICTを創造的に活用し自分たちで工夫しながら解決していく活動を取り入れ、単元を通して探究型の問題解決学習を行った。また、校内研修の充実を図り教科横断型の授業や生徒主体の授業の構築に取り組んだ。

- ① 5月6月・校内研修でSTEAM教育について、熊本大学教職大学院前田教授より学ぶ。
 - ・総合的な学習の時間について、各学年で単元構想や具体的な計画を立てる。
 - ・教育センターや熊大教授を講師に研究授業を行う。

- ② 7月～10月・各学年総合的な学習の実践・各教科の研究授業・講師招聘しての校内研修
- ◆ 1年生「地域のよいところを発信しよう」
「黒髪カルタ」から校区の興味のある箇所について、インターネット等で調べたり、現地にインタビューにいたりしてまとめ、地域マップづくりを行った。
 - ◆ 2年生「ナイストライ&ナイスクリエイト」
7月に職場体験（ナイストライ）を行い、2学期に各事業所に役立つ成果物を作成し、職場の方から評価をいただき、改良を重ねた。
 - ◆ 3年生総合的な学習の時間
3年生では、「自分を知り自分を見つめ未来にはばたく」のテーマのもと、自己実現に向け、自分の興味・関心のある分野について課題を見つけ、より専門的に探究し問題解決を図り、成果物（動画、プレゼン、デジタル作品、プログラミングなど）を作って発表した。
- ③ 10月6日・創立75周年記念イベントとして、熊本県立劇場にて保護者や地域の方々を招き、学習発表会・合唱コンクールを行い、探究的な学びの取組について発表を行った。
- ④ 11月21日・研究モデル校授業研究会 研究授業と実践発表
- ◆ 3年生 技術・家庭科「災害に役立つ防災システムを考えよう」
技術分野の計測と制御において「防災に役立つシステムを考えよう」の題材のもと、生活の中の課題として「自動化」することで解決できる防災上の課題を見出し、さまざまな課題解決のアイデアをMicro:Bitでセンサーとアクチュエーターを使用してプログラムし、防災に役立つシステムを実際にモデルとして製作した。
 - ◆ 2年生 総合的な学習の時間「ナイストライ&ナイスクリエイト」
2年生はナイストライ（職場体験）の活動を通してそれぞれの事業所の課題を見つけ、ナイストライによって得た経験や情報をもとに、事業所に役立つプレゼントを創造し、その取組と成果を発表することで学びを深めた。
 - ◆ 1年生 数学×理科×音楽 単元名変化と対応（比例・反比例）「音の仕組みを調べ、演奏しよう」
校内研修で行った単元配列表の作成とカリキュラムマネジメント研修で考えたアイデアと構想を具現化した試みで、理科の「音の性質」と数学「比例・反比例の利用」と音楽「ギターを楽しく演奏しよう」の教科横断的な授業実践を行った。

4. 子どもたちへの効果

- ・課題解決に向けて、思考ツールやICTを協働的に活用することで、生徒が情報収集や分析を行い、生徒自ら学び取る学習が実現できた。いろいろなアプリを駆使し、ICTを活用することにより、思考力・表現力を高めることができた。
- ・社会や身近な問題について、体験を通して解決方法を協働して考えたり提案したりすることで、生徒自身が自分の可能性に気づき、自信をつけることができた。
- ・職場体験を通して、生徒が課題を自分にとって関係するものだと感じられ、自ら問題を発見できるように工夫をすることで、生徒が探究する活動がみられた。
- ・問題解決のプロセスとして、自分なりの「ありたい姿」を構想するための思考を広げることができ、自分のキャリア形成について深く考えることができた。
- ・研究モデル校として授業研究会を開催し、本校の成果を発表するとともに、本校の研究主題である「自他の幸せを求め、主体的・協働的に学び続ける生徒の育成」について多くの示唆を得ることができた。
- ・校内研修でカリキュラムマネジメント研修を行い、課題設定を、教科横断的に思考力・判断力・表現力の育成に結びつけることができ、生徒たちの深い学びにつながった。