

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
 - 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
 - (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

本研究を始める野洲市立篠原小学校は、一学年20名から30名程度が10年以上続いている。子どもたちは分かりあ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ため、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活用して校内児童の交流を行う。その後さらに、他校児童との交流も視野に入れる。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、外部有識者にアサーショントレーニングと探究型学習の指導を受ける。

本研究は野洲市の小規模校から始めるが、インターネットで繋がれる日本中の同様の課題を抱え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28年度）

1月	<ul style="list-style-type: none"> ・篠原小学校への機材の配置準備。 ・篠原小学校教職員、篠原小学校保護者への調査研究の具体的な説明と協力要請。 ・外部有識者等への依頼 ・推進会議の開催。
2月	<ul style="list-style-type: none"> ・対戦型学習ゲームの使い方の理解と学習の開始。（特に第3学年を中心に） ・対戦型学習ゲームを活用した学習の継続。 （例：国語の授業で、一人3問の問題を作ることをめざして、新出漢字の読み方確認の問題などを作る。） ・推進会議の開催
3月	<ul style="list-style-type: none"> ・対戦型学習ゲームを活用した学習の継続。 （例：社会の授業で、一人3問の問題を作ることをめざして、野洲市についての問題など作る。） ・事後アンケートの実施と分析 ・推進会議の開催（1年次のまとめ）

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"> ・特に第3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、対戦型学習ゲームでトレーニングや対戦を実施した結果、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。 ・コミュニケーション能力や表現意欲の向上を高めるために、アサーショントレーニング等の手法を計画したが、取り組みが十分にできなかった。
<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。出題者は匿名で問題を提示し、誰が作った問題なのかわからない中で問題を考えていくため、日頃の少人数でわかりあえた仲間とやっているととは違った感覚で進めていくことができた。また、問題を解き終わった後に、良い問題の作成者を紹介することで、作成意欲を高めるとともに、仲間のよさにあらためて気づく効果も見られた。 ・学校間ネットワークを使った他校との交流はできなかった。次年度の課題とする。
<p>(3) 児童の変容についての調査分析について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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、児童の主眼的で意欲的な学びがみられた。そのことは、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。事前アンケート結果では、全校の約63%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全校の約61%であり、わずかな改善しか見られなかった。ただ、3年生は約57%と他学年に比べて少し効果が見られた。今後、学習を継続していくとともに、表現意欲の向上を図った手法を取り入れることにより、その効果をさらに検証していく。

(2) 成果物等

<ul style="list-style-type: none"> ・平成28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 (iPadを使った『対戦型学習ゲーム』による授業実践例)

(3) 今後の取組予定

<ul style="list-style-type: none"> ・対戦型学習ゲームを活用した学習を継続するとともに、アサーショントレーニングや探究型学習を取り入れて、コミュニケーション能力や表現意欲の向上、主体的な学びの推進を図る。 ・良問作成コンテスト、アサーション大会、探究型学習発表会など、取り組みをより活性化する行事等を企画・実施する。 ・アサーショントレーニング等の実践を深めることで、表現意欲の向上に関する児童の変容を分析し、その効果を検証する。 ・第3学年を中心とした実践を本格的に他学年にも広げ、全校的な取り組みにする。 ・他の小規模小学校(市内の三上小学校など)を交流相手に対戦型学習を進め、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。
