

# 校長コラム つくば市立みどりの学園義務教育学校 校長 毛利 靖 「校長1人の場合の学校経営」（義務教育学校）

## 1. 学校（区）概要

- 教育目標：世界のアシタが見える学校 学びたくなる学校
- 所在地：茨城県つくば市みどりの中央12-1
- 施設形態：施設一体型
- 児童生徒数（R3.5.1時点）



学年	小学校								中学校					小・中計
	1	2	3	4	5	6	特支	計	7	8	9	特支	計	
児童生徒数	303	271	246	208	129	137	62	1356	97	82	54	6	239	1595
学級数	9	8	7	6	4	4	10	48	3	3	2	2	10	58

## 2. 導入経緯

【検討開始のきっかけ】

小学校高学年の指導困難化や中1ギャップなど小中の教育課程の枠組みが児童生徒の実態に合わなくなってきたため

【具体的な経緯】

- ・平成24年度 市内全小中学校で小中一貫教育を推進
- ・平成30年度 みどりの学園義務教育学校、学園の森義務教育学校、秀峰筑波義務教育学校 開校

## 3. 小中一貫教育の取組概要

### ねらい

- 9年間の教育を通して、身に付けたい力・目指す児童生徒像を共有化し、系統的な教育を行う。
- 義務教育学校の特長を活かし、家庭の協力、幼保、地域、大学研究機関との連携を図りながら推進する。
- 9年間を見通した弾力的・効果的な教育課程を編成・実施する。

### 教職員体制

- 校長：1名、副校長：1名、教頭：2名、教務主任：2名配置、校務は小中で分けて業務内容で分担
- 教職員：義務教育学校であるため兼務では無く、一つの学校として発令。小中授業が持てる。

### 教育課程特例・区切り・区切りを意識させる学校行事等

- 教育課程の特例：つくばスタイル科を創設（総合、生活科、特活等を使って21世紀型スキルを育成）
- 区切り：4-3-2
- 学校行事等：全学年での問題解決学習の成果としての大型提示装置を使ったプレゼンテーション
- 全職員全学級による9年間プログラミング学習（つくばスタイル科及び各教科）、スクラッチを発達段階に応じて系統的に活用することで、日常的な活用に進展。プログラミングをSDGsやSTEAM教育に応用。

### 教科担任制・教員の相互乗り入れ

- 教科担任制：第5学年から、全教科において実施
- 教員の相互乗り入れ：中学校教員が小学校の音楽、美術、体育に乗り入れ、小学校教員が中学校の社会、技術、家庭に乗り入れ

### 児童生徒の異学年交流の工夫

- 後期課程生徒が、1年生にPC支援、委員会活動（5～9年）、7年が6年に職場体験プレゼン、合唱祭・体育祭・入学式・卒業式など学校行事は1～9年生全校で実施

### 市町村教育委員会等による支援

- つくばスタイル科を実施するための事業費を各学園に手当てしている

### その他

- 小学校（前期）教員も部活動指導、学校運営協議会、PTA組織未設置で支援組織が協力

# テーマ：～9年間のグランドデザイン、教育課程の特例を活用した特色ある学び（プログラミング学習）、全職員で行う「魅力ある学校環境」での「ワクワクする授業」～

## 2040年代Society5.0時代にリーダーとして活躍するための力の育成

本校は、児童生徒増加にともない平成30年4月につば市の公立義務教育学校として開校した。開校時、校長として最初におこなったことは「グランドデザイン」の作成である。「グランドデザイン」は、学校運営上極めて大切であり、校長に与えられた重要な権限である。作成に当たって考えたことは、新学習指導要領など国が打ち出す施策の多くが、Society 5.0時代を見据えていることであり、つば市の小中一貫教育推進のシンボルである「つばスタイル科」は、教育課程の特例で作った教科であり、21世紀型スキルの育成を目指していることである。これらのことから、学校教育目標を「世界のあしたが見える学校」とし、「21世紀型スキル」「世界最先端ICT教育」「問題解決STEAM学習」「SDGs」「幼保小中高大連携」などを柱としたグランドデザインを作成した。作成してわかったことは、これらのことは、すべてICTが無くては実現ができないということである。ICT教育は言うまでも無く、問題解決学習において、児童生徒が課題を見つけ、解決していくためには、教員が用意した教材だけではなく、自らICTを使って、調べたり協働したりしなければならない。そうしたことを踏まえて、校内のICT教育環境整備を進め、教職員に対しても積極的なICT活用を推進した。



## 小中の垣根を超えた全職員による取組と成果

【グランドデザインの一部】

つば市では、プログラミング教育や英語教育は発達段階に応じた、9年間で習得することを目指している。そこで、少しずつでも良いので**全学年全職員**で行うことにした。とは言っても、プログラミングを知っている教員は、小学校担任20名中2名しかいなかった。そのため、その2人の教員を低学年ブロックの3年と高学年ブロック5年に配属し、各学年の教員が相談できるようにした。さらに、各学年に比較的ICTスキルのある教員をICT部員として配置した。各学年でプログラミング学習を実践する際は、最初にICT部員の教員が実践を行い、他の担任は、授業を見学したり、資料をもらったり、相談したりしながら、次々と他の学級で実践が行われた。資料をもらった教員は、自分が使いやすいように改良していったので、最後の学級が実践する頃には、ICTが得意な教員よりも上手に授業ができるようになった。また、プログラミングに精通した中学技術担当の教員が、放課後、前期の教員にプログラミングの使い方をアドバイスする姿が見られた。小中の垣根を超え全職員が一体となって取り組むことにより、教職員には高い同僚性が生まれ、かつ、各学年、少し実践時期がずれたが、開校1年目で小学校1～6年生まで全学年全学級で担任がプログラミング学習を行うことができた。

## SDGsやSTEAM学習へと夢が広がるプログラミング学習

開校1年目のプログラミング学習は、市のプログラミングカリキュラムどおりに進めてきたが、2年目以降は、教員がその意味を理解し、オリジナルなプログラミング学習へと発展させてきている。



【3年国語プログラミング学習】

### ◆教員の学び

教員の学びとして例えば、開校1年目に1年担任が、2年目は3年生の担任となり、1年国語「スイミー」の単元で行ったプログラミングの学習を生かして3年国語「短歌」でプログラミングを活用した。この教員は、以前プログラミングの経験は無かったが、教科の中でのプログラミングの有効活用を**主体的に考えて実践**し、同僚にプログラミングを広める結果となった。また、後期課程教員が児童のスキルの高さを知り、以前より高度なプログラミングにカリキュラムを変更するなど**プログラミング学習はどんどん広がった**。

### ◆学習への展開

学習への展開事例として、1年生では、多目的ホールに大型提示装置を5台集めて、コロナ禍で水族館遠足に行けない児童のために、児童が描いた魚をプログラミングで泳がせたり、6年生では、SDGs・STEAM学習「プログラミングで地球を救おうプロジェクト」として、児童1人1人がさまざまなプログラミング教材を使い、問題解決しようとしている。さらに、6年生までの学習



【9年生態系シミュレーション】

を後期のつばスタイル科に生かし、「貧困や環境に配慮したAI農業（マイクロビットを使って環境制御等）」「マイクラフトを使った住みよい街づくり」「生態系シミュレーション」などに発展させる活動となっていた。こうした学習を展開することで「授業が楽しい」「勉強ができるようになった」と90%以上の学園生が答えている。



【1年水族館プログラミング】

また、新型コロナウイルス感染症により令和2年4月から約2ヶ月間にわたって休校となり、多くの学校がオンライン学習で困っており、教科書の学習を進めるのがやっとであったらう中、本校では、社会では都道府県クイズを作ってみようとか、国語では物語の情景をプログラミングで表現してみようなど、プログラミングを使った学習課題を出していた。そのおかげで、休校時でも、一斉学習やプリント学習だけでなく、**楽しくワクワクする学習**とすることができた。

「全職員でプログラミングやオンライン学習がなぜできるのか」と、よく聞かれる。本校では、研究指定を受けているわけではなく、職員はプログラミングの達人ではなく、たくさん研修をおこなっている訳でもない。

強いて言えば、全学年全職員「**なんでもやってみよう**」「**みんなに聞いてみよう**」という**雰囲気**がある。がんばってやっていることは、失敗しても批判しないし、実現できるように支援する。保護者にも理解を求め、教職員みんなで「**魅力ある学校環境**」での「**ワクワクする授業**」を目指している。だから、プログラミングの授業をしているときの先生は、いつも楽しそうである。**新任・ベテラン・小中の垣根を超えた「全職員」**で日常的に相談して教材研究を進め、**授業改善に繋がるように自らも楽しく取り組んでいる**。児童が「**学びたくなる学校**」は職員も「**学びたくなる学校**」なのである。