

令和5年度あいちラーニング推進事業研究報告書【重点校】

学校番号 44
 学校名 愛知県立 古知野 高等学校
 校長氏名 兵藤 直人

研究責任者職・氏名	教諭・村瀬清仁	
研究テーマ	ICT を効果的に活用した主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善	
本年度の研究目標	(1) 言語能力、情報活用能力、問題発見・解決能力育成のための活動及び学びに向かう力の充実を図る。 (2) 「個別最適な学び」の成果を「協働的な学び」に還元することにより、両者を一体的に充実させる。 (3) ICT を積極的に活用するために、職員の ICT 活用指導力の向上を図る。	
研究の実施内容		
実施月日	内 容	備 考 (対象生徒)
令和5年 7月12日	主管校主催 第1回連絡協議会	教務主任
令和5年 7月21日	あいちラーニング推進委員会①	教科主任
令和5年 8月7日	あいちラーニング推進委員会②	教科主任
令和5年 10月19日	校内公開授業・研究協議・校外公開授業・研究協議	全職員
令和5年 11月17日	校内公開授業・研究協議・校外公開授業・研究協議	教科主任
令和5年 12月8日	主管校主催第2回連絡協議会	教務主任
令和6年 1月9日	あいちラーニング推進委員会③ (連絡協議会報告)	教科主任
令和6年 1月～	事業報告書資料提出 (校内)	全職員
研究成果の評価及び普及・還元に関する実績		
1 本年度の研究取組について 学習過程や成果に対する適切な評価方法を研究することを通して、学習の質や効果を向上させ、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた体制や仕組みを整備すること、各教科等の特質や学習過程を踏まえて、個別学習と協働学習を往還しながら探究学習・教科学習の実践を行った。		
2 あいちラーニング推進委員会について 管理職、教務主任及び教科主任をあいちラーニング推進委員とし協議会を開催した。 (1) 第1回 (令和5年7月21日) 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた評価方法について次の3点について協議を行った。 ア 主体的に学習に取り組む態度に関する評価 イ 対話的に学びに関する評価		

ウ 深い学びの成果に関する評価

各教科の特徴を生かしたポートフォリオ評価、課題作文評価や発表・討論評価及び実技・実験評価など、活発な意見交換が行われた。特に、探究学習においての成果だけではなく、探究の過程で行ったことや、成果をまとめる過程まで作成した資料等をポートフォリオで評価することで、多角的で適切な評価につながることを改めて認識することができた。また、ポートフォリオの評価基準を明確にするためによく使われる、ルーブリック評価について研究すべきであるとの委員の先生方から意見を多くいただいた。そこで、各教科でルーブリックを作成し、次の会議で発表・協議を行うこととした。

(2) 第2回（令和5年8月7日）

各教科で作成したルーブリックを発表し、研究協議を行った。その結果、本校で活用する場合次のようなメリット、デメリットが明確になった。

ア メリット

- ・評価基準が明確になり、公正で信頼性の高い評価ができる
- ・足りない部分や優れている部分に気づき、学習改善につなげることができる
- ・生徒の学習意欲や自己評価能力の向上が期待できる

イ デメリット

- ・ルーブリックの作成に手間暇がかかる
- ・適切な表が作成できなければ、正確な評価ができない
- ・データの保存や共有に時間がかかる

これまでの研究協議の結果を踏まえ、各教科で主体的・対話的深い学びの実現に向けた授業を実施し、その後、実際に今回のルーブリックで生徒の評価を行い、その結果を次の授業の改善に生かせるように教科内で協議を実施することとした。

(3) 第3回（令和6年1月9日）

各教科の研究結果を検証し、今年度の研究成果と来年度の課題を確認した。

3 各教科での研究授業及び研究協議の内容について

(1) 国語科

ア 取組

第二学年「文学国語」『少年という名前のメカ』において、生徒がパフォーマンス課題のルーブリックを作成する学習活動を行った。パフォーマンス課題については 指示を適切に読み取ることや、ルーブリックに従って適切に自己評価することが苦手な生徒も多い。そのため、生徒がルーブリックを作成する学習活動を通してパフォーマンス課題への取組を改善することを目指した。

全9時間で構成し、前半の6時間を本文読解と関連小説の比較読み、後半の3時間をルーブリック作成・パフォーマンス課題の解答作成の時間とした。ルーブリック作成では、まず全体講義で評価の観点（知識・技能、思考・判断・表現）を確認した後、個人・班の順でパフォーマンス課題のルーブリックを検討し、その後班ごとに発表し、学級全体でまとめ、学級で一つのルーブリックを作成した。以下はルーブリック作成の流れである。

	学習活動	指導の留意点など
1	ルーブリックの知識・技能、思考・判断・表現の2観点について知る。	全体講義
2	パフォーマンス課題を読み、知識・技能のルーブリックを作る。	ワークシート記入・ペア確認
3	思考・判断・表現のルーブリックを個人で作る。	ワークシート記入
4	班で共有し、班ごとに決めたルーブリックをパワーポイントにまとめる。	Teams のファイルを共同編集
5	学級全体に発表し、比較検討して学級のルーブリックを完成する。	全体確認・色ペンで変更事項記入

6	完成したルーブリックに従ってパフォーマンス課題に取り組む。	個人でワークシート記入
7	ルーブリックに従って自己評価・相互評価する。	ペアで相互評価・助言
8	指導者の評価と自己評価を比較し、振り返りをする。	個人

イ 成果

ルーブリックを作成する活動は初めてだが、評価の観点を理解して評価基準を作れている生徒が多く見られた。個人で考えた段階よりも、基本の評価であるB評価と他の評価との差が分かりやすくなったり、また、漠然とした基準から問いを深く掘り下げ、理解した上で書くように加筆したりしているワークシートが多く見られた。また、自分の考えを漠然と述べるのではなく、作品の内部・外部の例を用い、根拠や論拠を基に考えを述べることを到達点とした学級が多かった。

また、本単元以前に実施した単元と指導者による評価を比較したが、本単元では基本の評価であるB評価が増え、C評価が減った。B評価からC評価に下がった生徒は1名のみだった。

これらを踏まえると、生徒が評価の観点を意識して書けるようになったことや、問いの指示に対応して書ける生徒が増えた点が成果として挙げられる。ルーブリック作成が評価の観点について理解を深めることや、課題で何を問われているかを深く考えることにつながったと考える。自分のレベルに合わせて、一つ上の評価を得るにはどのような要素が必要なのかを考えたため、感想に終わる生徒が減った。

ウ 課題

学級でルーブリックをまとめる上での質の向上と、問いの本質についてしっかり考えさせることができたかという点を挙げる。

ルーブリックを学級で作成するには「検討したい評価のポイント」を生徒に提示する必要がある。しかし、生徒の意見を聞いてその場でポイントを絞る必要があったため、難しかった。本来は生徒に一任して決定させる形が望ましいと考えているため、指導者として発問の質をさらに高める必要があると感じた。

また、今回のパフォーマンス課題の生徒の解答を読むと、特定の語句を使えば評価基準に沿う、と考えているものが一定数あった。ルーブリックの作成の過程で問いに対する理解を深めさせ、より高い到達点を生徒に持たせる必要があると感じた。

今回の実践を踏まえてさらに発問やパフォーマンス課題自体を改善し、生徒自らで学びを省察・評価できる、より高度かつ高い質の学習を展開していきたい。

(2) 地歴公民科

ア 取組

第二学年「歴史総合」、世界恐慌について授業を展開した。当該学級は情報処理科であり、1年次には商業科目の基礎を学んでいる。また本校生徒の特徴として、中学校卒業程度の基本的知識の定着が不十分な者が少なからず見られる。そのため、できるだけ生徒の注目を引きつけられるような教材の構築、工夫に努めた。生徒にとって身近で分かりやすい具体例を示すなど、より良い導入を目指した。

イ 成果

「歴史」そのものについては興味をもつ生徒もいるものの、その中にある「経済」に対しては苦手意識をもつ生徒もいる。しかし、今回の授業実践を通して貨幣・紙幣の価値を再確認したり、そもそもなぜ人間は取引の際にそうした道具を用いるのかなど、経済事象における根本的な疑問について考察したりすることができた。従前から「なるべく文字を書かない授業」、「生徒の感性を第一とした授業」を指標としてきたが、それらが存在した上で「あくまでも授業は生徒主体である」という考えを体現できたと感じている。生徒も意欲的に授業に参加し、発問に対しても複数人が答えるなど授業へ向かう環境が整っていた。4月当初から約半年以上が経過し、生徒自身も授業に慣れ学級全体で授業を実施することができた。

ウ 課題

本時の最終目標として、「これまでの紙幣・貨幣の歴史を踏まえた上で自分ならどのような貨幣を用いればより円滑な経済社会となるのか」についてタブレット端末でデザイン・特徴などを考える展開があったが、時間が足りずに次回に持ち越しとなってしまった。普通の授業においてもタブレット端末はカラー史資料を見るために活用しているが、他教科と比較してもまだ活用が進んでいないと感じる。また、生徒の考えを述べさせているうちにどんどん質問をしてしまうため、時間配分にミスが生じてしまった。生徒一人一人の意見を尊重することは重要だが、同時に1時間で1単元を完結させて生徒の学習内容整理に資することもまた、重要であることを再認識した。今後は、板書作成や書き取りなどにおけるICT機器のさらなる活用と時間に支障の出ない範囲での生徒の意見に対する傾聴を実践していく。

(3) 数学科

ア 取組

第一学年「数学Ⅰ」において、三角比の授業を実施した。本時の目標は、「三角比を用いて建物の高さを測定できるようにする」であった。本校の校舎の高さを求めるという課題に対して、班ごとに校舎からの距離と仰角の計測を行い、校舎の高さを計算によって求めた。その後、各班の計算過程や結果を共有し、地面から目までの高さを加えるというポイントに気づくような展開を行った。

ICT機器は教員用・生徒用タブレット端末を利用し、校舎の最高点を見上げたときの仰角を測るためにOnlineCompass、計算過程や結果の共有にロイロノート・スクールを活用した。なお、仰角を測る際には、タブレット端末にストローを取り付けることで見上げるときの角度の誤差を減らすように工夫した。

イ 成果

従来、仰角を測るためには、手作りの測定器を用意したり、専用の機械を用いたりする必要があった。本時では方位磁針、水準器、傾斜計などとして利用できるOnlineCompassを用いることで、作成の手間や費用をかけずに活動を行うことができた。このように、ICT機器を使用することで、状況に応じたツールを手軽に使用することができる点はメリットであるとわかった。

また、本課題では最後に地面から計測者の目までの高さを加えることがポイントとなる。ロイロノート・スクールにより計算過程や結果の共有を行ったことで、他の班の考え方をみて目線の高さがポイントとなることに気づいた生徒が多く見られた。生徒が黒板に写す手間もなく、迅速にすべての班の計算過程や結果を共有できることはメリットであるとわかった。

ループリックについては、事前に評価項目とそれに対する基準を定めておくことにより、活動が中心となる授業において、これまで以上に主観的要素を排除して客観的に評価することができるようになった点がメリットであるとわかった。

ウ 課題

ロイロノート・スクールについては生徒も使用経験があり、スムーズに使うことができた。一方で、OnlineCompassについては測定の方法を理解するのに少々手間取った。また、ストローを取り付ける工夫をしても仰角の計測結果に誤差が見られ、実際の校舎の高さと計算結果が合わない班が多かった。新しいツールを取り入れる手間や時間とその効果を考えて、実際に活用するべきか検討する必要があると感じた。

また、ループリックについては、作成する手間が非常に大きい点が課題である。数学科においては、普段の計算過程などは客観的に評価しやすいため、毎回の授業に対してではなく本時のような活動が中心となる授業に対しては積極的に作成するようにしていきたい。

(4) 理科

ア 取組

第二学年「化学基礎」において、塩化ナトリウムの各状態における電気伝導性の理由を考察する学習活動を行った。今回はICTの活用については授業を円滑に進めるための補助的なものとして考え、思考力・判断力・表現力の育成を主眼に置いた。本時の目標は二点ある。一点目は塩化ナトリウムの固体中・水溶液中・融解液中の粒子のようすを実体的にとらえることである。二点目は粒子（イオン）が動くことで、溶液を介した電気の回路がつながり、

電気（電子）が流れることを見出すことである。

導入では、塩化ナトリウムが水に溶けることを演示で確認してから、各状態の電気伝導性を予想し、ロイロノート・スクールで動画を配信し、結果を確認した。動画の結果と前時の内容を基に、グループごとに各状態の粒子のミクロの様子を考え、その内容をロイロノート・スクールに提出、全体で発表し、共有した。その後、電気が通る原因を改めて考え、個々にワークシートに記入し、時間が不足していたため、この後行う予定であった教員によるまとめは次回の授業の冒頭で行った。

イ 成果

タブレット端末を使った動画の視聴は、パワーポイントのスライドで写すよりも生徒は見やすいと感じていた。実験動画を使うことで、教員側が準備等の時間を短縮でき、生徒が思考する時間を確保できるため、時間に余裕がない時は良いと感じた。時間に余裕があれば実際に実験を行って、考察する方が望ましい。

本校の生徒には結果だけ与えて一から考察すると失敗するが、ある程度段階をつけて導くことができれば、教員側の意図が伝わりやすくなると感じた。ただ、前時で学習していたとはいえ、塩化ナトリウムのミクロの粒子の様子を図で表すことは難しかったようだ。これに関しては、1学期に学習した状態（固体・液体）の様子を思い出すよう促したり、電離とは何だったか問いかけたり、助言次第で考えることができるとわかった。

ロイロノート・スクールのテキストに打ち込んで提出させると時間のロスになると考え、ワークシートの写真を撮って提出することとした。実際かかった時間は1～2分で済んだ。

ロイロノート・スクールの共有機能は、発表の記録にもなるため、教員がまとめをする際に使えると感じた。生徒にとっても口頭の音声だけでなく、音声＋文字の情報となるため理解がしやすいと考える。また、教員が評価をするときにも使いやすい。

ウ 課題

グループの人数は各々が協力しやすい4人体制が良いと感じた。

グループ内の議論が基本だが、グループを超えて意見を交換して良いこととした。今回はなかったが、私語をしない等、あらかじめルールを伝えておかないと危ういと感じた。

手が止まっている生徒がいた。意見交換するよう促したが、できずに一人で考え込んでいる生徒もいた。どのようにして議論に参加させるかが課題である。

タブレット端末を使って答えを検索している生徒が少数いた。自分の頭で考えることの大切さを伝えるべきであった。

(5) 保健体育科

ア 取組

第二学年「体育」において、テニスの授業を実施した。本時の目標は、サービスをねらった場所に打つことができるようにするために、タブレット端末を使用して自身のフォームを撮影し、仲間と改善点を見つけ正しいフォームに近づけることができるようにすることである。

タブレット端末は2人1組で使用し、ビデオ機能を使用した。生徒たちはそれまでに、サービスを何度か練習していた。サービスでねらう場所やフォームについてはすでに知っていたが、客観的に自身のフォームを見るのは初めてだった。タブレット端末でサービスしているところをお互い撮影をして、「タブレット端末の映像を見て、自分や仲間のサービスフォームの良い点や改善点を言うことができる」「自身の課題解決に向けて、正しいサービスフォームに近づけられるように意識をして練習することができる」についてルーブリックを作成し、評価を行った。

イ 成果

授業の中でタブレット端末を使用してみて、自身のサービスのフォームを客観的に見ることは初めてではあったが、生徒たちは予想以上に意欲的に取り組んでいた。普段、指導者が言葉や身振り手振りで指導するよりもイメージがもちやすいのか、改善点を見つけると正しいフォームに近づけるために、再度練習を行う際も、いつもより手やボールを上げる角度を気にしていた。再度練習して撮影した映像と前に撮影した映像を比較して見ることができるとも、生徒自身が変化を感じられたため、良かった。

ウ 課題

体育の授業でタブレット端末を使用することで、生徒は自身の動きを客観的に見ることができ、改善点を見つけることができるという利点はあった。しかし、操作に時間がかかるため身体的活動の時間が少なくなることが課題だと感じた。また、屋外での使用は太陽光の角度などで画面が見にくいなどの問題も生じた。今後、撮影した映像をロイロノート・スクールで提出するなど、評価にもつなげていきたい。

(6) 芸術科

ア 取組

第二学年「音楽Ⅰ」において、シューベルトの Heidenröslein（野ばら）を題材とした授業を実施した。本時の目標は二点あり、一点目は歌詞から作詞者の心情を想像し、自らの言葉で表現することである。二点目は作曲者が音楽記号・用語を書き入れた意図を考え、それらを自己のイメージをもって表現を創意工夫することである。ICT 機器は教員用・生徒用タブレット端末を使用し、意見の共有にロイロノートを活用した。

前時までに楽曲の歌唱練習を終えており、本時はグループでのディスカッションを行いながら、歌詞の内容や作詞者の心情を基に、楽曲に表記された速度に関する音楽記号・用語をどう表現するかを考えた。それを楽譜に書き込んだ後、それぞれ楽譜を撮影しロイロノート・スクールで提出し回答を共有した。

イ 成果

本時の活動の中で感じた ICT 機器のメリットは、①生徒の考えを指導者が即時に確認できること、②意見の共有を容易に行えることである。①については、授業後に楽譜を提出することで生徒全員の考えを確認することはできるが、データで提出することでその場で即時に確認できる。また提出物の管理がしやすいだけでなく、添削やコメントを記入する際に便利である。②については、本校の生徒は人前で発言することが苦手な生徒も多いが、ロイロノート・スクールでは名前を伏せて共有することができるため、生徒が抵抗感なく全員の意見を共有することができる。豊富な意見から新しい気付きや視点を得ることができ、考えを広げることに有用であると感じた。カメラ機能を使用することでテキストを打ち込む手間が省ける点も、時間短縮に繋がり非常に便利である。

ウ 課題

ICT を活用する場面の精選である。ICT を活用することで授業の効率や学習効果が必ずしも上がるとは限らないため、どの場面で活用するかを熟考する必要があると感じた。また生徒は比較的 ICT 機器の操作に慣れているが、指導者が操作をする上で手間取ってしまうと授業の流れを損なうため、操作方法の習得は必要であると考えた。

ループリックについては、作成することに時間を要する点と、生徒の実情に合わせた適切な評価基準の作成が難しい点が課題であると感じた。

(7) 英語科

ア 取組

第三学年「英語表現Ⅰ」の” Shodo, Old and New “という単元で「話すこと（やりとり）」の領域を活用した授業を実施した。本時の目標は「日本人の性格、考え方、ふるまいに対する自分の意見を、話して他者へ伝えること」「やりとりを通して、日本文化やステレオタイプに関する考えや理解を深めること」の二つであった。やりとりの活動はペアをローテーションしながら行い、授業の最後には数名の生徒の意見を取り上げ、全体で意見交換を行った。

事前準備は、①フォーマットに沿って意見文を書く、②やりとりの際に使用するパワーポイントを作成する、③教員の評価を受け、やりとりに向けて表現や発音方法を確認する、という順序で行った。③における評価は、生徒がロイロノート・スクールで撮影し、提出した動画を参考にループリックを用いて行った。

イ 成果

本時の活動のようなパフォーマンス課題における ICT 機器使用のメリットとして、生徒の作品を簡単に共有できる点や時間をかけて生徒の活動を評価できる点が挙げられる。

一つ目に関して、授業時間内でやりとりをする相手は限られてしまうが、生徒が Teams 等を用いて自分の作品を共有することで、お互いの作品に触れるきっかけを与えることができ、本時の内容に対する生徒の考えや理解を深めることができた。

二つ目の評価に関して、授業内で評価をつけるよりも、録画等で提出させたものを通して評価をつけることで、より妥当性のある評価ができ、生徒へフィードバックする内容を具体的に見いだすことができた。

加えて、ループリックを用いて評価することに関して、英語が不得手な生徒でも努力をすれば知識・技能以外の思考・判断・表現や主体的に学習に取り組む態度の観点で評価を得ることができるため、生徒の学習意欲の向上を図る上で有効であると考えた。

ウ 課題

ICT 機器の使用が得意な生徒と不慣れな生徒で、活動の進捗やクオリティに大きな差があった。この課題に対応し、ICT 機器の使い方を全体場で細かく説明したが、授業の時間が削られてしまい、本来時間をかけて取り組みたかった部分の時間が不足してしまった。授業を通して活用を繰り返せば、生徒は徐々に ICT 機器の使用に慣れ、学習の手段として有効活用できるようになるが、時間が必要だと感じた。

(8) 商業科

ア 取組

第一学年の「ビジネス基礎」において「おかしな株式会社」を題材として、株式会社の仕組みを理解するための学習活動を行った。全2時間で構成し、前半では日本証券業協会より講師を招聘し、私たちの身近にある会社や、会社はどのようなことに資金を使い、またその資金はどのように集めているか（融資）について講義をしていただいた。

ループリック作成では、まず全体講義で評価の観点（知識・技術、思考・判断・表現）を確認した後、グループごとに分かれて株式会社を設立し、屋号の決定や代表取締役の選出を行った上で、新商品を開発する学習活動を行った。後半では、グループごとに株式会社名や売り出す新商品について、商品名やアピールポイント、マーケットターゲットについて発表し、その発表を基に株式を発行して新商品開発に必要な資金集めを行った。以下はループリック作成の流れである。

	学習活動	指導の目標・留意点など
1	ループリックの知識・技術、思考・判断・表現の2観点について知る。	全体講義
2	会社のしくみを知ろう「私たちの身近にある会社」	身近に多くの会社があることを認識する
3	会社のしくみを知ろう「会社はどんなことをしているのか」	会社の役割を理解する
4	会社のしくみを知ろう「会社はどんなことにお金を使っているのか」	資金がどのように使われているのか理解する
5	会社のしくみを知ろう「会社はどのようにお金を集めているのか」	資金調達の方法を理解する
6	会社のしくみを知ろう「株式会社のしくみを知ろう」	株式会社のしくみや日本の多くが株式会社であることを理解する
7	新商品を売り出そう「新商品おかしを開発しよう」	売れるような新商品を開発させ、マーケティングの重要性を理解する
8	新商品を売り出そう「株式を出して、新商品を作るお金を集めよう」	株式による資金調達の仕組みを理解し、魅力ある商品を開発した会社に資金が集まることを理解する

イ 成果

「会社のしくみを知ろう」の単元では、生徒の身近な会社が行っていること、社会での役割、資金の流れ等の会社のしくみについて学ぶことができた。資金調達の方法として多くの会社が株式の発行であることを知り、株式会社の仕組みについて深く学ばせることができた。また、投資家の視点から、利益を得て配当が多い会社であれば、多くの資金を調達することができること知った。また、SDG'sについて取り上げ、世界の様々な問題を解決するために多くの企業が協力していることを学ばせることができた。

「新商品を売り出そう」の単元では、グループごとに魅力ある新商品を考案し、パッケー

ジの作成を行った。実際に商品を考案することでどうすれば商品が売れるのか、魅力のある商品が作れるのかということを考え、マーケティングや商品開発の視点からビジネスについて考える機会となった。グループごとに新商品の発表を行い、生徒たちが良いと思った会社に投資をすることで株式や資金の流れを生徒が体験することができた。

ウ 課題

「会社のしくみを知ろう」の単元では、ビジネス基礎の知識と結びつけることができなかつたため、講義の前に復習し、導入を行いやすいように準備しておく必要があると感じた。また、講師の方の問いかけに対する意見が少なかつたため、普段の授業から発言をする機会を設けるべきであった。

「新商品を売り出そう」の単元では、グループに分かれて作業を行ったが、グループで一つの商品を開発するため、上手く役割分担をすることができず、役割がない生徒が見られた。事前に役割分担を生徒に伝え、生徒一人ひとりが役割をもってグループワークに取り組むことができるようにする必要があった。また、1週間という期間で発表準備を行うため、欠席が多いクラスでは準備が進まず、特定の生徒に負担がかかってしまうということもあった。そのため、自宅でもアイデアを出したり、発表原稿を作成できるように、Teams やロイロノート・スクールを用いることができる環境づくりが必要だと感じた。

(9) 生活文化科

ア 取組

生活文化科第一・二学年「ファッション造形基礎」において、製作手順の動画による作業の効率化、毎授業時のふりかえりシート提出による理解度の定着および指導と評価の一元化を図った。第一学年においては、基礎縫いの動画、スカートファスナーの製作順に並べた写真や第三学年が制作した動画の提示、第二学年はパンツのファスナーの動画を作成し活用した。

イ 成果

本校生徒は個々の能力の差が大きく、手引き・黒板での説明や一度の師範では、理解できない生徒が多い。個々のタブレット端末で、自分の教材と動画を見比べて繰り返して視聴することにより、個々の進度に合わせた授業を展開することができた。また、ふりかえりシートで毎時間、実習内容を振り返ることにより、まち針の止め方、しつけのかけ方、縫い代の寸法など、ポイントを押さえることができ、どの作品でも応用ができることに気付くようにした。

ウ 課題

動画作成には時間がかかる。既存の動画もあるが、手引きと作り方やポイントが異なることもあるため、生徒の教材に合わせた動画が必要である。次年度に向け、生徒の実習工程で動画を撮影したり、「生活産業情報」の授業と連携して編集したりして、今後活用できる動画を増やしていきたい。被服製作は、最終的に出来上がった作品で評価する。ふりかえりシートを活用することにより、製作箇所ごとに、また毎時の授業の取り組みごとに評価ができる。また、縫い方の写真に寸法やコメントを記入して返却しているため、個々の技術に応じて気を付けるポイントが理解できるようになると考える。

(10) 福祉科

ア 取組

普遍的生命倫理原則を既習知識として、倫理的ジレンマが生じた際の倫理的考察に取り組んだ。普遍的生命倫理原則は科学的根拠に基づき、誰もが平等に介護過程を計画できるしくみではあるが、ジレンマが生じたときには担当介護職により介護計画が変化する。そのため現場では日頃関わる介護職がいかにかその方の生活史を読み取り、代弁できるかが求められる。さらには他の介護職や専門職と共有する力も求められる。

本時では先に述べた事について考察することと、それを共有し、自身の意見に反映し、再発信するよう求めた。利用者の尊厳を守る姿勢とアドボカシーの観点に重きを置くよう助言し、まず自分の意見を ICT 機器を使いまとめた。またそれを活用し、白板と各生徒の手元に他者の意見を同時に提示することで、意見を交わす際の一助とした。

イ 成果

アプリを活用することで、紙面で意見交換をするよりも、効率よく意見交換を行う事ができた。例として自分の意見をピックアップボードに反映させ、それを主題に詳細を述べるプレゼンテーションの機会とした場面がそれにあたる。これにより他生徒は瞬時に概要を理解し、さらなるディベートの機会としていた。他の生徒の意見を聞き、即時に新たな意見を練ることができた。

ウ 課題

他者の意見を自分の意見に取り入れる柔軟性に欠ける生徒がいた。一方的に発表を聞き、「そうか」と受容しただけに止まった。

能力の差異がある生徒の取り組みに対する評価方法やルーブリックについては課題が残る。主体的に学習に取り組む態度の評価について客観的観点から平等に評価するために成果物だけでは判断できかねる。現状では、新たな気付きを得て出した内容に、既習内容が含まれているかなどを含めルーブリックを作成しているが、教員の見込みから外れる場合もある。意見交換による個々の気付きを大切にしたい評価の実現が課題である。

4 研究成果について

今回の研究を通して、次のことが成果として得ることができた。

- (1) 生徒が自分の学びに対する見通しや目標をもち、自己の学習活動を振り返って次につなげることができる。
- (2) 生徒が他の人の意見や視点に耳を傾け、自分の考えを広げ深めることができ、現象や事象の本質的な理解を目指す思考力を学ぶことができた。
- (3) 生徒が ICT や教育機器などのツールを活用して、情報を収集・分析・発信することができ、教師は同僚との協働や研修を通じて、ICT 活用指導力や探究的な学びの方法を学ぶことができた。

5 今後の課題について

今回の研究成果から、本校で主体的・対話的で深い学びの実現に向けて次の二つの課題がある。

一つ目は、ICT や教育機器などを活用して、個別最適な学びや協働的な学びを促進することである。ICT は、学習履歴や学習状況を可視化したり、多様な教材や情報を提供したり、学習者同士や教師とのコミュニケーションを支援したりすることで、学習者の主体性や対話性を高めることができる。しかし、ICT の活用には、教師の ICT 活用指導力や探究的な学びの方法の習得、ICT 環境の整備や保守の課題もある。

二つ目は、学校教育だけでなく、生涯学習や社会参加においても、生徒が学んだことが生かせるようにすることが目的である。しかし、主体的・対話的で深い学びの学習の動機付けや継続性の確保などの課題がある。

そのため、来年度以降も研究協議を続けて、生徒が各教科等の特質に応じた「見方・考え方」を働かせながら、知識を相互に関連付けてより深く理解したり、情報を精査して考えを形成したり、問題を見いだして解決策を考えたり、思いや考えを基に創造する内容を追求していきたい。