

学校の教育目標

ひとりひとりが北斗の星

◆興味・関心をもって学ぶ姿

◆学んで考え・理解を深める姿

◆学び方を身に付けて学ぶ姿

◆自分の成長を自覚する姿

◆自分の学びを積極的に表現する姿

◆仲間とより良い授業を創り出そうとする姿

◆学ぶ楽しさを全身で表現する姿

◆最後まであきらめず学ぶ姿

◆仲間の考えを大切に作る姿

◆仲間と進んで交流する姿

◆テスト等で力を発揮する姿

基盤となる3つの「集団づくり」

1) 仲間と学び合うことで、自分の所属感を
実感できる学級集団

2) 「聞き方・話し方」など基本的な学び方を
身に付けた学習集団

3) 高い人権感覚を身に付け、いじめ根絶を
願うあたたかい学級集団

研究主題

こんなコロナ禍の時だからこそ、着眼点は「学びの楽しさ」
～ナインマトリックスで楽しさを極める～

本研究で目指す児童の姿

低学年(1・2年生)

- 仲間と積極的に関わり、自分や仲間のよさに気づき、
♥ 仲間と学び合う楽しさを実感する子

中学年(3・4年生)

- 仲間と考えを交流し合い、お互いの考えを理解し、さらに考えを深めて
♥ 仲間と練り合う楽しさを実感する子

高学年(5・6年生)

- 自ら学びの目的を見出し、仲間と考えを交流し合い、よりよい考えや価値で自己を見つめ直し、
♥ 仲間と高まり合う楽しさを実感する子

全学年共通 ♥ 「わかる」「できる」「たかまる」楽しさを実感できる子

研究仮説

コロナ禍の中であっても「学びの楽しさ」を着眼点にしたナインマトリックスで授業デザインをすれば、
児童の「楽しいから、もっと学びたくなる」という「学び」のエネルギーを喚起し、高めることができる。

研究内容

【学力向上推進事業の基盤となる実践】

学校経営の基本理念として、北斗の星「アクティブ・スクール理念」の全教育活動での実践

【研究内容1】

「学びの楽しさ」を着眼点にした
ナインマトリックスによる授業デザインの工夫

- 1) 「北小ナイン・マトリックス」の共有化
・「北小ナイン・マトリックス」による楽しい授業像の共有化
- 2) 「北小ナイン・マトリックス」を用いた学習活動の分析
・「北小ナイン・マトリックス」を観点にした学習活動を位置付けた授業モデルの明確化
- 3) 授業における「楽★ポイント」の位置付け
・「学びの楽しさ」を着眼点とした教師の具体的な手立てを明確にし、「楽★ポイント」として位置付ける
- 4) 児童による「学びの楽しさ」の自己分析
・本時の授業での「学びの楽しさ」を自己分析する場の設定

【研究内容2】

GIGAスクール構想の実現に備える
ICTを活用した授業デザインの工夫

- 1) 総合的な学習の時間を核にしたタブレットの活用
・総合的な学習の時間でのタブレットの活用
【低】なれる⇒【中】つかう⇒【高】活用する
- 2) 「スフィロ」を核にしたプログラミング学習の実践
・プログラミング教具「スフィロ」を用いた、基本的なプログラミング技能の習得
- 3) プレゼンテーション・ソフトを用いた表現力の育成
・高学年を中心にプレゼンテーション・ソフトを用いて自分の考えを発信する楽しさを味わう授業

コロナ禍でも積極的にタブレットを使う

研究ビジョン

① 各学年部による研究授業の実施 ⇒ ② 実践記録集の印刷製本