

1 はじめに ～地方こそ先に動くべきだ～

地方の学校こそ、積極的に先に動くべきである。

下記の表にもあるように、本市の将来の高齢化率は国の平均よりも約10%高く、児童生徒数は25年後、約半数になる。このような課題先進地域では、国よりも早く動き、将来予想できる課題に対し、早く手を打ち、人材を育成しなければ、街全体が行き詰まってしまうからである。

【洲本市の人口と児童生徒数の変化及び高齢化率】

	2020年	2045年
1学年あたりの児童生徒数	約300人	約150人
洲本市人口	約41000人	約26000人
高齢化率	約37%	約47%

(総務省 国勢調査及び国立社会保障・人口問題研究所より)

今は非常に便利である。ICTやインターネットを活用すれば、国の教育施策に関する情報も入手できるし、優れた実践に触れることもできる。さらに指導も支援も受けることができる。

ICTは時間と場所という制約を解消してくれるツールである。あれもこれもないと言うより、子どもたちの未来のために、勇気をもって一步を踏みだそう。

これは淡路島の小学校の取組である。

2 本校の現状

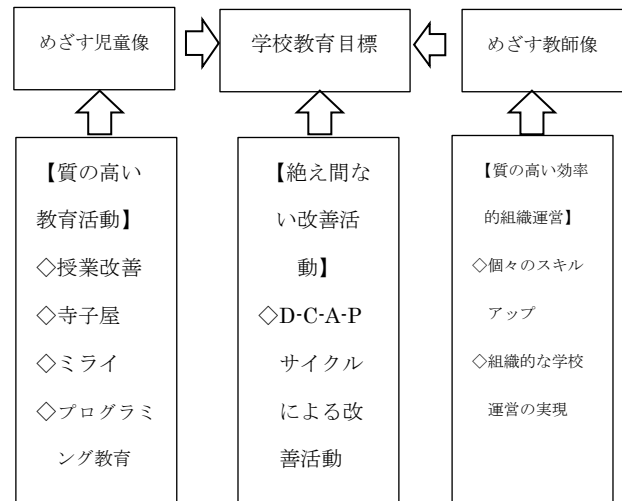
「校長先生、僕わからなかったら、YouTubeで見るよ」これは算数の授業中、子どもが私に言った言葉である。また、職員の「ここに線を引いて。これを覚えてきたら、70点ぐらい取れます」というような指導もあった。どちらも衝撃的な言葉であったが、全職員、子どものために職務に精励しているのは理解できた。

ただ、進むべき方向性を共有しておらず、組織としてどう動くかという意識は乏しいように思えた。

着任して一ヶ月が過ぎた頃、全国学力・学習状況調査や市独自で調査している学力調査、本校の生活アンケートから以下のような課題が明らかになり、再度、学校経営案を示した。

- ・学力4層分析では下位2層の割合が高い。
- ・自尊感情についても肯定的に答えた児童は42%と低い。
- ・授業は一斉指導が中心で「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業とは言い難い。児童も48%しか、授業中、話を聞いていないことが明らかになった。

3 学校経営の概要



子どもは「未来からの留学生」である。だから、学校は子どもが社会に出たときに、必要な資質・能力をつけるところでなくてはならない。それも子どもが生きる時代は Society5.0 とされる新しい社会である。社会が変われば、暮らしも変わる。だったら、教育も変わるのが当然である。

しかし、私たちは今、子どもの未来に責任のもてる教育を行っているだろうか。

来年度から全面実施される学習指導要領は

Society5.0 を生き抜く子どもたちに必要な資質・能力を育成するための改訂だと認識している。

また、校長は職員の意欲的な教育活動が子どもの成長に繋がるよう、学校経営を行う責務があると考えている。このような考えのもと、日々学校経営を行っている。

4 具体的な取組

今の学校で新たな取組を行う場合、カリキュラム・マネジメントが必要不可欠である。

本校のように「授業改善」、基礎学力育成のための「寺子屋」、さらには本校の教育の特色である情報活用能力育成のための「ミライ」の時間の創設など新たな取組を行う場合、思い切った業務改善も必要である。

これまででも学校教育目標の目的達成のために、最適の手段でないと判断すれば、学期の途中であっても、思い切った「校務改革」に取り組んできた。

(1) 授業改善～自分にしかできない教師の一大事業～

校長として赴任した当初、授業中、教室から抜け出す子どもなど、授業規律が甘く、教育活動が正常に行えているとは言い難い学校であったが、授業規律の確保に全職員足並みを揃えて取り組み、ある程度の教育活動はできるようになった。

しかし、授業は一斉指導が多く、子どもの学習意欲は低く、教師の話もきちんと聞いていない状態であった。教師の授業力の有無が、子どもたちの意欲・学力に直結していた。これは仕方のないことだろうか。

日々、授業観察を行うなかで、疑問が次第に大きくなっていった。

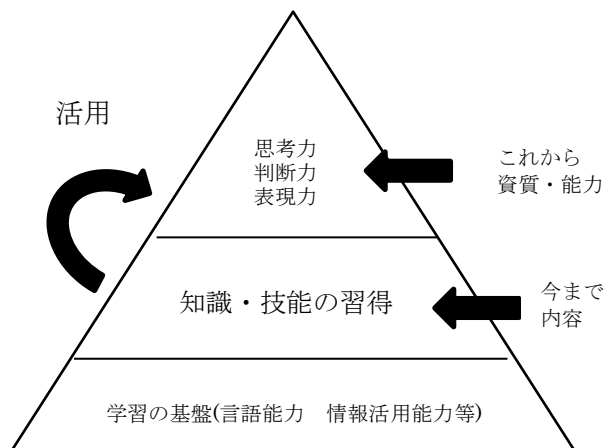
そんなとき、ある私立の小学校を訪問した際「本校は明日、どんな教師が赴任してきても、授業の質は落としません」と言う言葉を聞いた時、大きくひらめくものがあった。これだ。授業をある程度システム化すれば、誰が担任になっても授業の質は落ちない。毎年新学期になると、教師によって授業の進め方も違う、ノートの取り方も違う、子どもが教師に合わせる。これはおかしい、教師が子どもに合わせるべきなのだ。

そんな簡単なことに気づけなかった自分が情けなかった。

それから、過去に全国学力・学習状況調査の結果が思わしくなく、授業改善によって、学力向上に成功した学校を何校か探し、訪問させていただいた。この実践に本校の特徴である ICT の長所を加えて、本校のモデ

ルをつくり、取り組もうと決意した。しかし、急にそんなことを提案しても職員は反対する。そこで、学習指導要領の理念を職員に周知するところから始めた。

【学習指導要領総則のイメージ】



職員に話したのはこれから来るであろう Society5.0 とはどんな時代か、そしてこの時代に必要な資質・能力とは今までと違うということである。これまではコンテンツが大切であったが、今後はコンピテンシーが重要であることを説明した。最後に学習指導要領には当然のことながら、法的根拠があることを説明すると、若手職員はほとんど、納得した。

残るは中堅からベテランである。今まで、自分なりの授業実践があり、子どもに学力をつけてきたという自負があるのだろう。取組のスピードは鈍かった。これらの職員には先進校を私と一緒に訪問し、そこでの子どもの様子を見学させた。これは非常に効果的であった。

こうして、本校での授業改善の取組が始まった。

本校の授業改善の主な取組は以下のとおりである。

- 子どもたちに学び方を指導する教科経営を大切にする。
これまで教員は教科教育を学んできたが、教科経営を学ぶことはあまりなかった。しかし、「主体的・対話的で深い学び」の重要性が提言された今日、学び方の指導は必要である。そのため、学び方をまとめた「学習過程スタンダード」を作成した。
- 基本的な授業過程を①問題提示②問いをもつ③学習課題の設定④問いの共有で「見通し」を立てる⑤自力解決⑥集団解決⑦価値の共有（まとめ）⑧振り返りとする。

特に「学習課題の設定」では今回の学習指導要領では、問題発見・解決能力等が学習の基盤として位

置つけられていることから、子どもたち自ら課題が設定できるようにした。また、「見通し」も次の自力学習ですべての子どもたちが取り組めるようにし、「振り返り」では自分の学びを豊かにし、可視化し、学びに向かう力を育てるため、重視した。

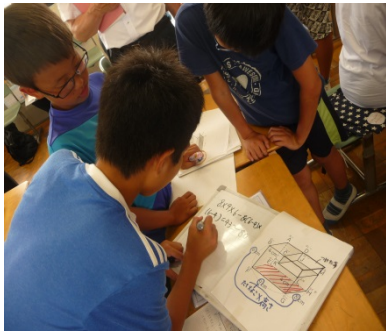
○研究授業は全員参加が原則であるため、特設の6校時を設定した。

○指導案はA4版1枚のワンペーパー指導案とした。それは研究授業は授業が終われば終了ではなく、事後研修後、改善策を実践してはじめて終了である。

その研究授業も本校では1人1年に数回行うため、指導案づくりにあまり時間をかけず、授業準備に傾注させるためと、複数回の研究授業で課題解決が図ればよいと考えているからである。

○言語能力育成のため、「言語わざ」を大切に作る。

「言語わざ」とは「学習用語」と学び合いを深めるための「対話言語わざ」からなる。本校がめざす授業は、子どもたちが主体的に対話



し、学ぶ授業である。そのため、学び合いの型を大切にしてきた。司会を立てる学び合い、グループ学習での学び合い、言語わざを使った学びなどである。子どもたちは言語わざを駆使し、自分たちだけで、意見交流ができるようになった。

○事後研修は①課題を出す②改善案を出し合う③助言をする④改善プランをまとめるのワークショップ型で30分という短時間で行った。また、ここでは改善案まで討議されるので、内容のある授業改善プランを作成できるようになった。

(2) 寺子屋の開設

～校門を出るまでに基本的な知識と技能を習得～

本校児童の学力面の課題は学力低位層がやや多いこと、計画を立て、自ら学ぶことである。

これらを解決するために放課後、児童支援担当教員が中心となって、デジタルドリルサービス「やるKey」を活用した「寺子屋」を設立した。子ども一人一人にIDとパスワードを配布し、インターネットが使える環境であれば、どこでも学習できる。

子どもたちは放課後、競うようにコンピュータ室に

やって来るようになった。

そこでは、予め担当教員から配信された問題に取り組み、できると答え合わせもコンピュータがやってくれる。問題を間違えると、コンピュータがどこでつまづいていたか判断し、それを解決できる問題が自動的に出題され、問題に取り組むというものである。

教師は子どもたち一人一人のつまづきや学習状況を把握でき、必要に応じて指導できる。

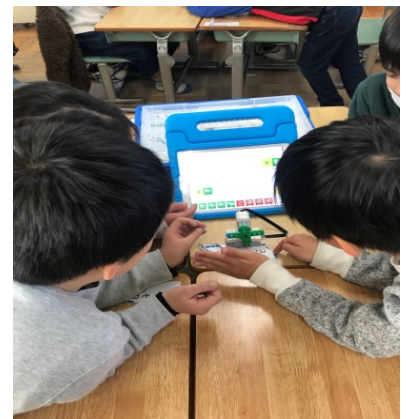
このように一人一人の学習履歴が分かれば、子どもたちに基礎学力を育成していく上で、非常に効果的である。

(3) 情報活用能力育成のための「ミライ」創設

～自分の構想を可視化できる子どもに～

「ミライ」創設の理由は次の二つである。

まず、情報活用能力が学習指導要領では学習の基盤として位置づけられたことにより、この能力は「育成できたらいいな」というものから、「育成しないと、子どもたちが生きていく上で、必要不可欠である」というふうに変



わったからである。次に、本市は少子高齢化の先進地域であり、将来、ロボットや人工知能、ICTなどを上手く活用し、社会の課題を解決していかなければ、社会そのものが成り立たない状況であることが予想される。ため、子どもたちには将来「こんなものがあったら、便利だな」と思えるものをつくることのできる子どもになってほしいからである。

ミライでは「コンピュータの基本的な操作」「プログラミング的思考」「情報モラル」などを育成している。

本校ではまず、コンピュータで文字を入力する基本的な操作を「キーボード島アドベンチャー」を活用し、技術を習得させている。

プログラミング教育で学ぶ子どもの姿を見るとこれがコンピテンシーベースの今回の学習指導要領の理念そのものであると感じる。体験しながら色々なことに気づき、友だちと共有し合う。

課題が出てくれば、それを友だちと頭を突き合わせながら、話し合い、課題を解決していく。そして、自分が学んだことを振り返ることで、メタ認知して、学び

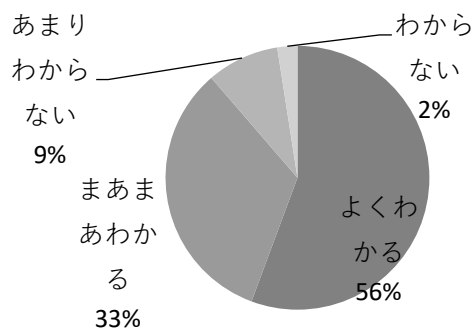
を進めていく。

さらに、メタ認知したものを職員が共感的に理解することで、またやってみたいという学びに向かう力につながっていく。こういった授業を見ると、感動で胸が熱くなる。プログラミングの体験は新しい学びのモデルになることは間違いない。

5 成果と課題

(1) 授業改善

【子どもたちの授業理解度 生活アンケートより】



授業改善の結果、3学期末に授業が分かると肯定的に答えた子どもたちの割合が57%から89%に急上昇した。また、授業中、話を聞くというのも48%から89%に、さらに学校が楽しいと答えた児童が61%から、91%に上昇した。

これらは授業改善がすべてとは言いきれないが、授業が教師主体の一斉授業から子どもたち自ら学ぶスタイルに変わったことが大きいのは確かである。

また、授業過程をある程度、職員が統一し、子ども自身が学び方を知っていると、学校経営上、様々なメリットがある。

例えば、どのクラスも4月から学級経営が非常に安定するということである。特に本校のように職員の異動が多い学校にあっては担任の学級経営力の差によって、様々なトラブルが生じていた。しかし、子どもたちが授業の進め方を熟知しているので、授業が非常にスムーズに進む。子どもの在校時間の70%は授業である。

その授業が安定することのメリットは、学校経営上とてつもなく大きい。

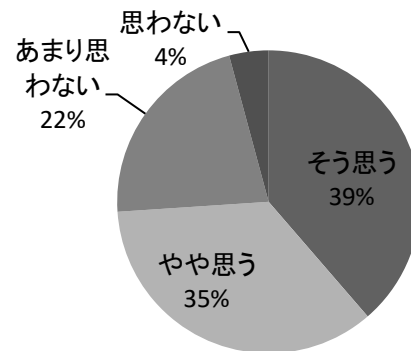
(2) 寺子屋

計画を立てて、自ら学ぶという児童も42%から「やるKey」導入後、74%と大幅に改善された。しかし、本校の課題である、学力低位層に占める子どもの割合が多いことについてはかなり改善された学年とできな

かった学年に差があった。これは学校全体の取組として組織的な取組になっていないのが一因であろう。

【自ら学ぶ時間に関する調査】

反面、デジタルドリルサービス「やるKey」を活用し



た寺子屋については子どもも職員、保護者も非常に有効であるという結果が出ている。調査結果をさらに分析すると「やるKey」によく取り組んでいる子どもは職員や保護者からのかかわりが、よくあることが判明した。今後、子どもたちの学習履歴を分析し、それぞれの子どものためにあった、きめ細かな指導が必要である。

(3) ミライ

児童のコンピュータで文字を入力する技能は著しく上達し、学習の道具としてコンピュータを活用できるようになっている。将来、1人1台、コンピュータが使えるようになって、授業に支障が出ることはないだろう。

「レゴ WeDo」や「Ichigojam」を使ったプログラミング学習では子どもたちの発想の豊かさは大人顔負けである。

きっと将来、こんなものがあつたら便利だなというものをつくり出せる大人になるだろう。

6 終わりに

学校はその時代の最先端の知識と技術を学べる場所であればならない。そういう思いで職員とともに学校経営にあたってきた。

だから、いい実践があれば、喜んで、出かけていった。幸い、そういった優れた実践をされている方は、私にも丁寧に指導して下さる方ばかりであった。本当に有り難いものである。

最後に私の学校経営をいつも支援して下さった洲本市教育委員会、地域・保護者の方、教頭をはじめとする職員に感謝の気持ちを捧げたい。