

令和 3 年 4 月 13 日

(※受付番号)

教 育 長 様

研究コース
グループ研究 A
校園コード（代表者校園の市費コード）
571190

代表者 校園名： 大阪市立池島小学校
 校園長名： 小山勝一
 電 話： 06-6571-4354
 事務職員名： 松尾隆子
 申請者 校園名： 大阪市立池島小学校
 職名・名前： 教諭：倉持依理佳
 電 話： 06-6571-4354

令和 3 年度 「がんばる先生支援」 研究支援 申請書

◇本研究の支援を受けたく、次のとおり申請します。

1	研究コース	コース名	グループ研究 A	研究年数	新規研究（1年目）
2	研究テーマ	自分なりの正解を見付ける子どもを育てる -プログラミング学習を基盤に-			
3	研究目的	<p>テーマに合致した目的を端的に記載してください。</p> <p>新学習指導要領では、小学校プログラミング教育必修化を含め、プログラミング教育の充実が図られている。小学校におけるプログラミング教育のねらいは、「プログラミング的思考」を育成することが中核となる。</p> <p>加えて、学校現場に求められている教育は、既存の知識の記憶・再生を行う能力の向上だけではなく、児童が自ら問題を見つけその解決に向かう思考力・判断力を育成するものである。さらに、仲間と協働し困難な状況を切り拓く人間性の育成も求められている。</p> <p>本校児童にとってこのような資質・能力を育成するためには、児童がプログラミングを「体験」し、自らが意図する動きを実現するために試行錯誤しながら問題解決力（自分なりの正解を見付ける力）を高めることが極めて重要となる。</p> <p>1人1台端末が整備され、環境が整った今こそ教員のSTEAM教育への意識を高め実践力を養うとともに、児童の問題解決力を育成する。</p>			
4	研究内容	<p>継続研究は、前年度の成果と課題を分析した内容を踏まえて記載してください。</p> <p>研究の合言葉 「指導者がプログラミングを楽しみ、その楽しさを子どもに伝えよう。」上記の合言葉を掲げ以下の内容で実践を行う。</p> <p>(1) プログラミング教育の授業実践を積む。</p> <p>1人1台端末で利用可能なプログラミングアプリ (Scratch、Hour of Code、Viscuit)、ロボット (m-bot)、マイコンボード (micro:bit) の問題解決的な活用法を探求する。</p> <p>・年間指導計画を作成し、計画に沿って実践を積み、小学校段階のプログラミングに関する学習活動の分類のうち特に「C 教育課程内で各教科等とは別に実施するもの」を中心に実践事例を増やす。</p> <p>(2) プログラミング教育を通じて育成すべき資質・能力を整理する。</p> <p>プログラミング教育で育成すべき、「知識及び技能」「思考力・判断力・表現力」「学びに向かう力、人間性等」を整理し、以下の要素として捉え直し焦点化する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>①身近な生活でコンピュータが活用されていることに気付くこと。 ②プログラミングの体験等を通して、問題解決には必要な手順があることに気付くこと。 ③問題解決の過程で、細かく分けて順序立てたり必要な情報を組み合わせたりすること(順次)。 ④問題解決の過程で、同じことを繰り返している部分に気付き、効率的に表すこと(反復)。</p> </div> <p>(3)年間指導計画の見直し、改善をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・年間指導計画の見直しのために、児童の反応や時間数、改善点の記録をとる。 ・実践事例をもとに年間指導計画の見直し、改善を年度末に行う。 			

研究コース	グループ研究A	代表校校園コード	571190
代表校園	大阪市立池島小学校	校園長名	小山勝一

		日程や内容など、研究の過程がわかるように詳細に記載してください。
5	活動計画	<p>4月 未来の学びコンソーシアムや他都市の先行研究を調査し、研究テーマ・目的・内容・見込まれる成果等の検討</p> <p>6月 児童への事前アンケート作成・実施・分析 研修プログラム作成 ヴィジュアル型プログラミングアプリの校内研修会の実施</p> <p>7月 公開授業に向けた授業者の決定・指導案作成のための資料収集・指導案素案作成</p> <p>8月 オンライン等による研究大会参加 対面型研修会への参加（参加後、内容の周知及び研究内容に活用）</p> <p>9月 第1回指導案検討会 使用するアプリ、機器等の確認</p> <p>10月 教材の研修（授業での児童の反応、問題解決の方向性の検討）</p> <p>11月 研究協議会（研究成果・課題について協議し改善方法を検討） 指導講評講師との打ち合わせ</p> <p>第2回指導案検討会</p> <p>1月 研究発表会（参加者アンケート）</p> <p>2月 教員・児童への事後アンケート実施・事前アンケートとの比較 ・分析・結果の考察</p>
6	見込まれる成果とその検証方法	<p>大阪市教育振興基本計画に示されている、子どもの心豊かに力強く生き抜き未来を切り開く力の向上および教員の資質や指導力の向上について、見込まれる成果を端的に記載し、その成果について、客観的な指標により必ず数値で示すことができる検証方法を記載してください。</p> <p>【見込まれる成果1】 問題解決型の授業に取り組むことによって、各教科等における問題解決力とともに児童の活用する力を伸ばす。</p> <p>『検証方法』 学力経年調査の各教科における「活用」に関する領域の平均正答率を、本校5年生において前年度より4ポイント上昇させる。（令和2年度4年生の各教科「活用」領域の平均正答率45.9ポイント）</p> <p>【見込まれる成果2】 プログラミング教育等ICTを活用した授業を工夫する。 1人1台端末の効果的な活用。デジタルドリルの取組。ヴィジュアル型プログラミングアプリの活用体験の増加。</p> <p>『検証方法』 学力経年調査において、5年生児童の「タブレットを使った学習は楽しいですか」の設問に肯定的な回答をする児童を90%以上にする。</p> <p>【見込まれる成果3】 プログラミング教育先行研究の資料を収集したり、研究会に参加することにより教員のプログラミング教育に関する指導力の向上を図る。</p> <p>『検証方法』 校内調査において、5年生児童の「授業は工夫されていると思いますか」の設問に肯定的な回答をする児童を80%以上にする。</p>

研究コース

グループ研究A

代表校校園コード

571190

代表校園

大阪市立池島小学校

校園長名

小山勝一

		【見込まれる成果4】				
6	見込まれる成果とその検証方法	«検証方法»				
		【見込まれる成果5】				
		«検証方法»				
7	研究成果の共有方法	<p>◆研究発表【必須】 報告書提出日（令和4年2月25日）までに必ず行ってください。</p> <p>○研究発表の日程・場所（予定）</p> <table border="1"><tr><td>日程</td><td>令和 4 年 1 月 27 日</td><td>場所</td><td>池島小学校</td></tr></table> <p>◆代表校園HPでの共有【必須】</p> <p>他の共有方法を計画している場合は記載してください。</p>	日程	令和 4 年 1 月 27 日	場所	池島小学校
日程	令和 4 年 1 月 27 日	場所	池島小学校			
8	代表校園長のコメント	令和2年度より教育課程にプログラミング教育が位置付けられ、本校でも実践を進めているところである。現状では、先行研究の追試という方法で、ビジュアル型プログラミングアプリの操作法や、ロボット、マイコンボードの活用法を教員が少しずつできるようになりつつあるところである。各教科等において、プログラミングアプリを活用した実践は児童も意欲的に「りくん」でいるところではある。しかし、明確な答えを見つけるのが難しいこれから社会を生きていく児童にとって、プログラミング教育でも一定の答えにたどり着かせることを目標とする学びには課題があると考える。本研究では、児童が自らの考えを大切にし、児童1人1人が自らの答えを見付けられるような問題解決型のプログラミング教育の研究となっているところに魅力がある。和歌山大学教職大学院教授の豊田先生は、「コンピュータに作業をさせる意味を問うことがたいせつである。」と述べられている。本研究が、児童の問題解決力を高めるものとなるためには、まさにどのような問題を提示するかが大きなカギとなる。教員の柔軟な発想と思考に大きく期待をしている。				