令和4年度　自主研究発表会
熊本市教育センター研究モデル校

熊本市立五福小学校　公開授業及び授業研究会

研究主題

「対話を通して協働的に学び続ける子どもの育成」

～STEAM教育の視点を取り入れた探究的な学習プロセスを通して～

研究の構想

研究のイメージ

五福小の研究

対話を通して協働的に学び続ける子どもの育成

～STEAM教育の視点を取り入れた探究的な学習プロセスを通して～

STEAM教育

（総合的な学習の時間や各教科）

1 リアルな課題に系統的に取り組む
2 カリキュラムマネジメントを工夫し、教科横断的に取り組む
3 情報活用能力をベースにした学習プロセスで進める

めざす子どもの姿

○協働的に学ぶよさを知り、自ら学び続けようとする子ども
○探究的な学習に進んで取り組み、五福や熊本が大好きな子ども

身につけた力を各教科で生かす

発表の提案②
各教科で身に着けた力を生かして実社会での問題解決に取り組む授業実践

リアルな社会で生かしてみる

各教科領域で身に着けた力

発表の提案①
子どもが学び取る各教科での授業の工夫

土台となるもの

通常の各教科での授業

視点①

1時間の課題

単元を通した課題

子どもがやってみたい
解いてみたい

視点②

子どもの探究と表現

学び合い

視点③

ふりかえり

内容知・方法知

①課題の設定

②情報の収集

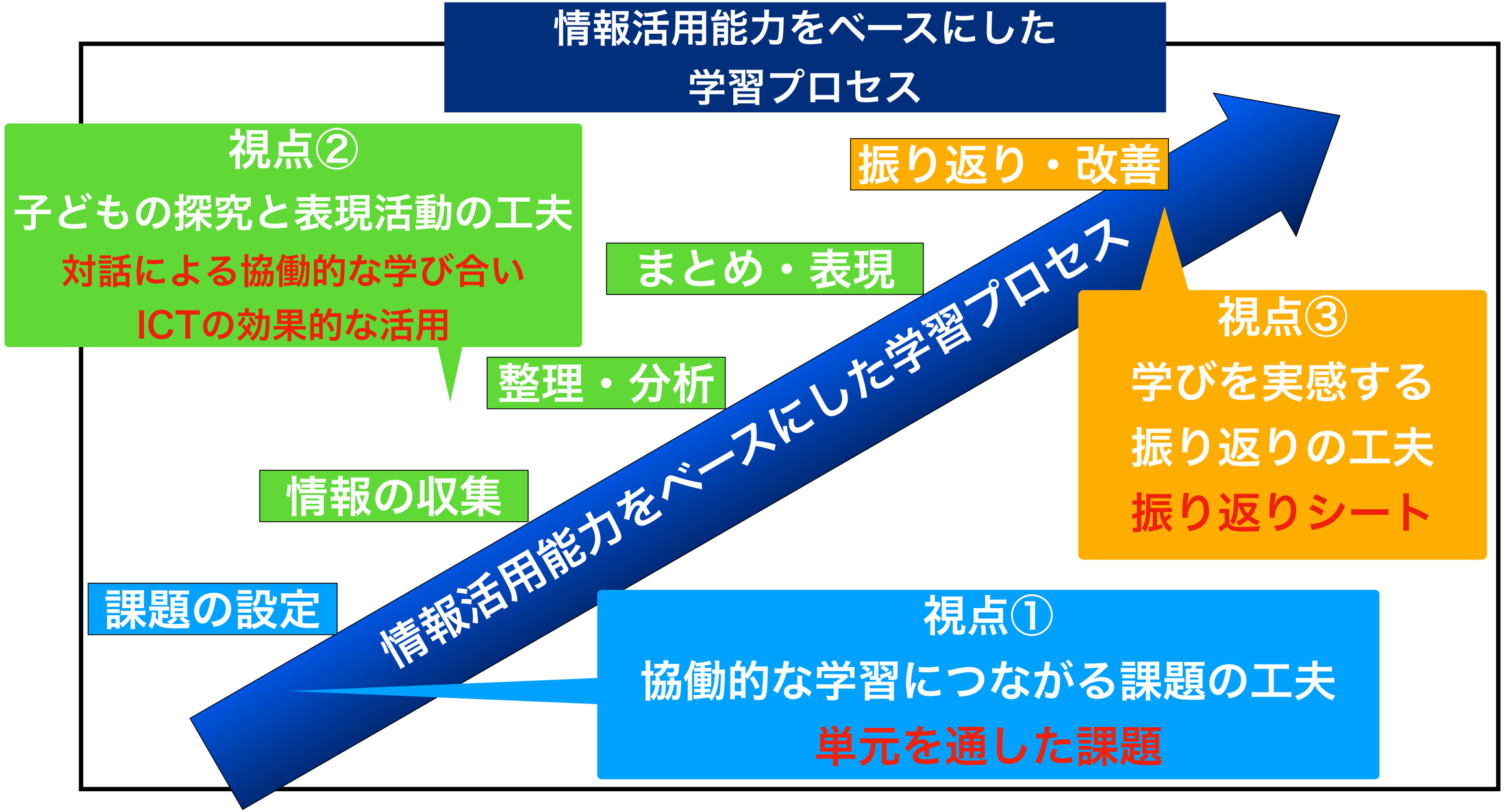
③整理・分析

④まとめ・表現

⑤振り返り・改善

情報活用能力をベースにした学習プロセス

日頃の各教科の授業における工夫

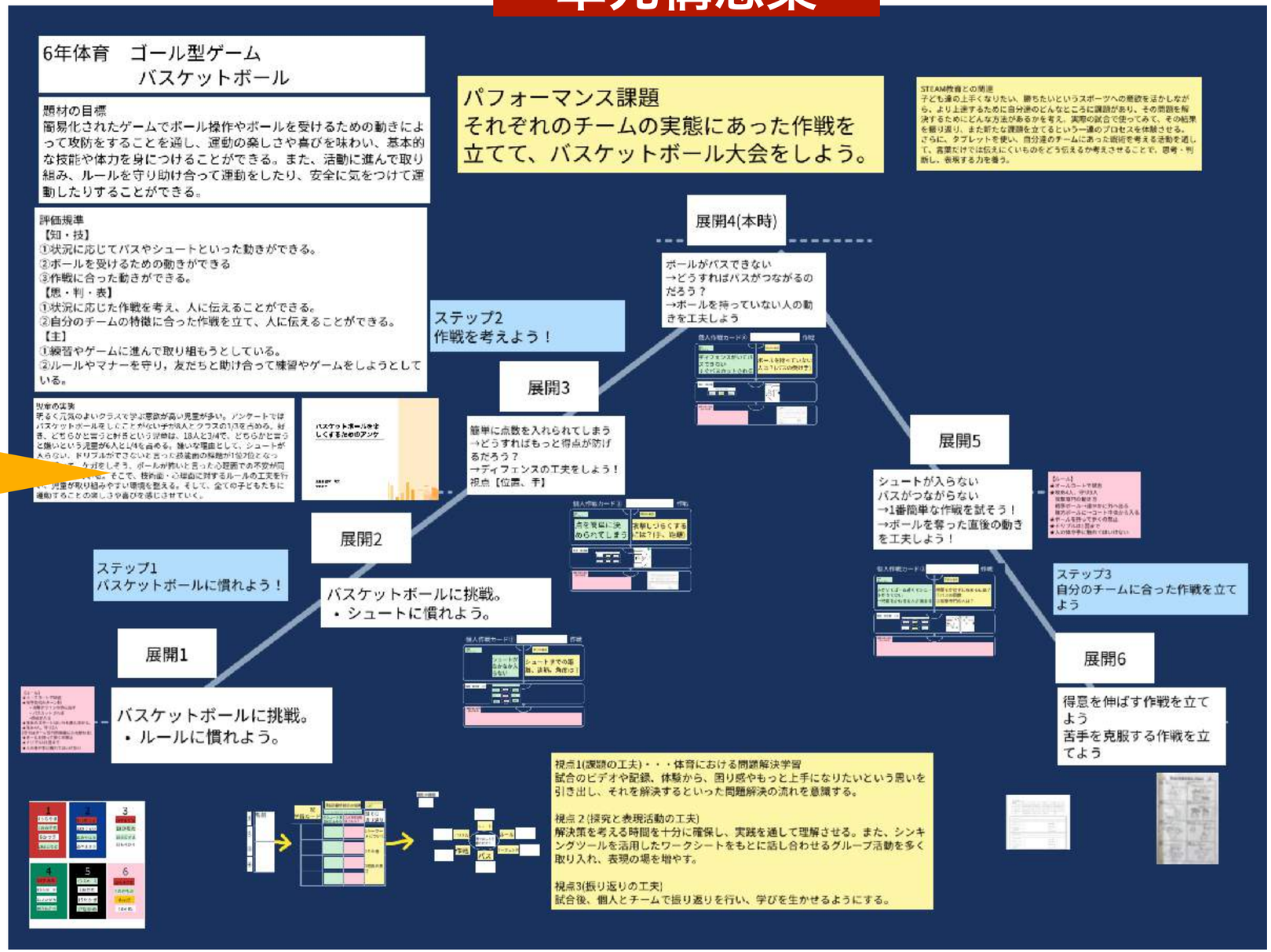


日頃の各教科の授業における工夫

単元構想案

単元構想案

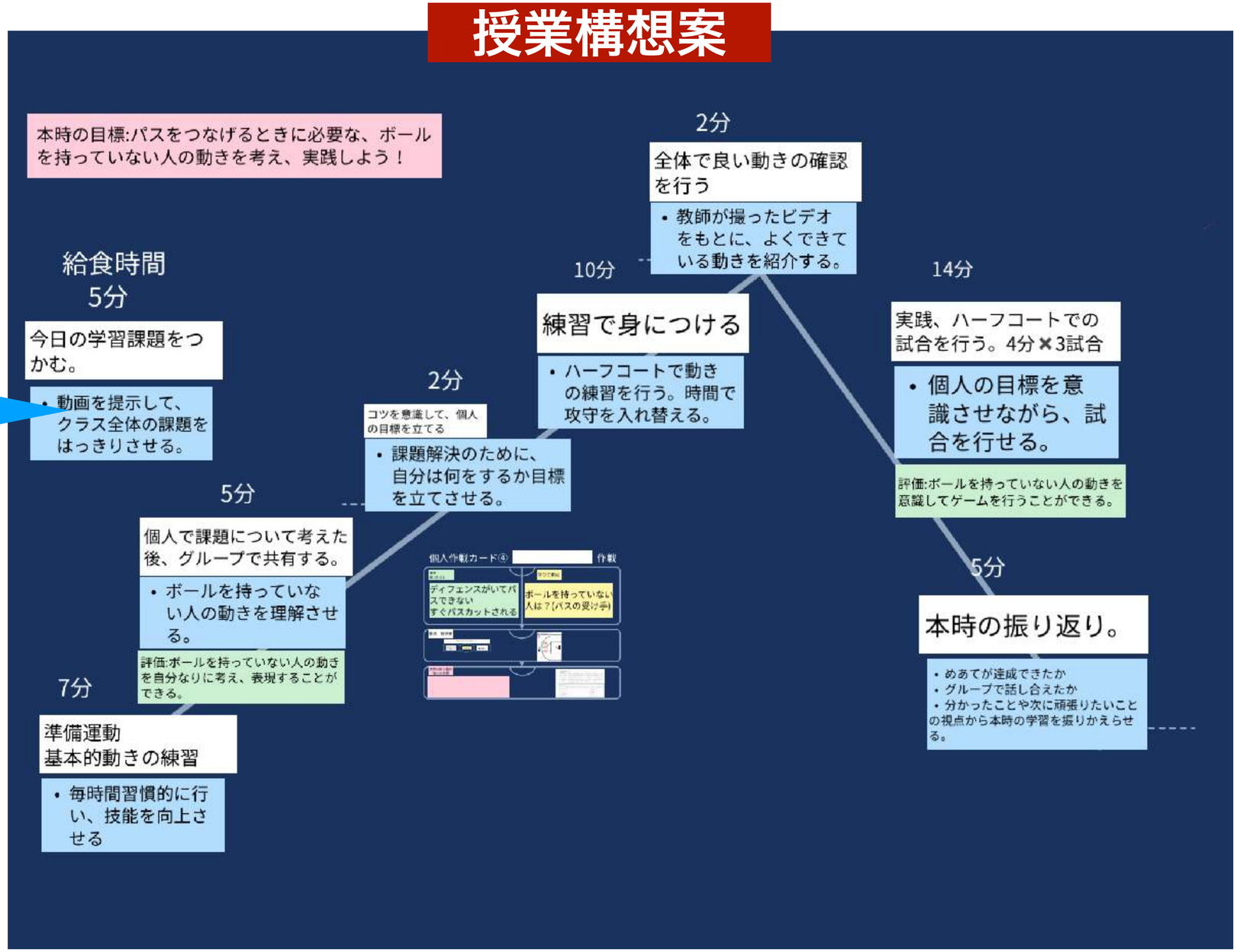
単元を見通した構想案を作成。パフォーマンス課題や視点、STEAM教育との関連について明記している。また活用するワークシートやシンキングツールも入れている。



日頃の各教科の授業における工夫

1時間の授業構想案

1時間の流れがわかる授業構想案。項目ごとに色分けをし、記入する。単元構想案と同じように本時で活用するワークシートやシンキングツールを入れている。

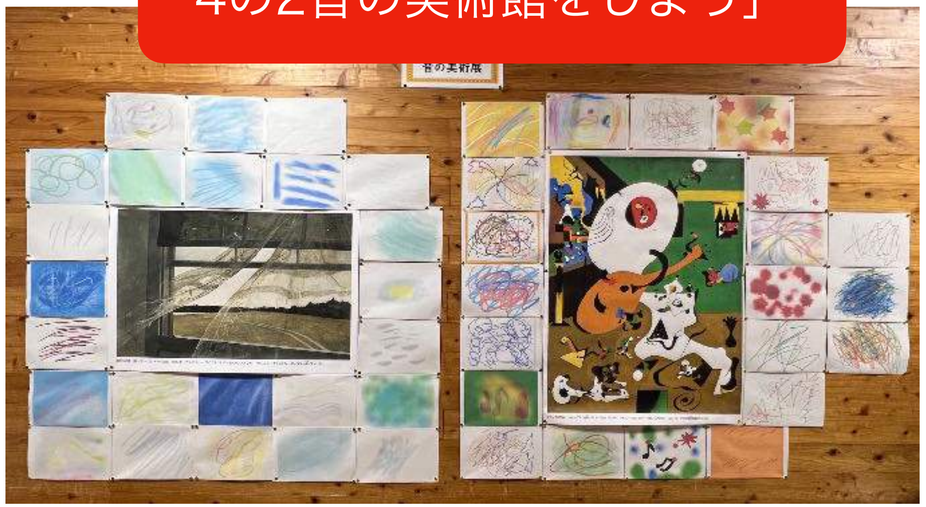


視点①　協働的な学習につながる課題の工夫　　単元を通した学習課題

単元を通して取り組む課題（パフォーマンス課題）を設定することで、協働的な学習につなげる。

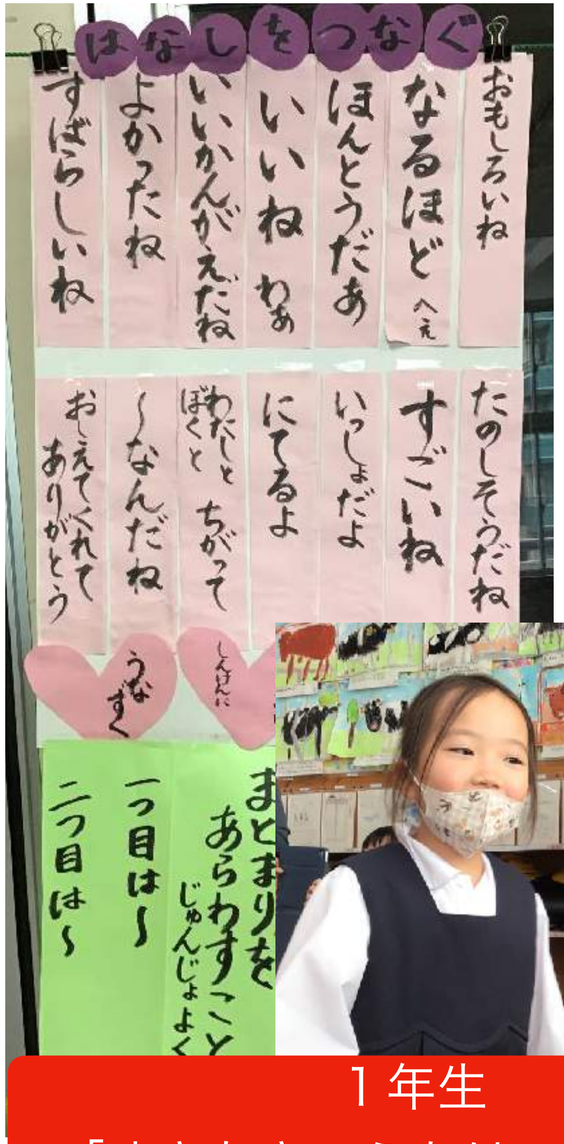
5年生　社会科
「学んだことをもとに沖縄のCMを作り、
お家の人に見てもらおう」

４年生　図画工作
「絵から聞こえた音を表現して
4の2音の美術館をしよう」



視点②　子どもの探究、表現活動の工夫　　対話による協働的な学びの工夫

相手の話を聞き、話をつなぐ。
自分の考えがわかるように話す。



「どうして
すきなの？」

「そうなんだ～。
いいね。」

１年生
「すきなきょうかは　なあに」

「これは何かな？」

2年生「まちたんけん」
写真をもとに
調べたいことを考える

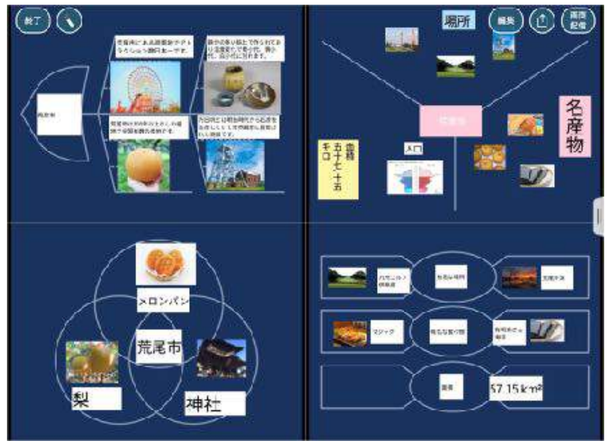
「この人に
パスをしたら…」

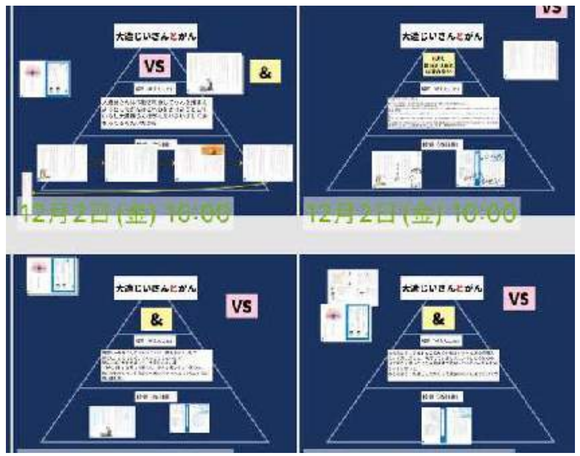
6年生「ボール型ゲーム」
タブレットを操作しながら
作戦を立てる

視点②　子どもの探究、表現活動の工夫　　ICTの効果的な活用

シンキングツールの活用

情報を整理し、考えを広げ深めたり、
相手に伝わるようにまとめる。





iPadアプリの活用

子どもの表現力、創造力を高める。

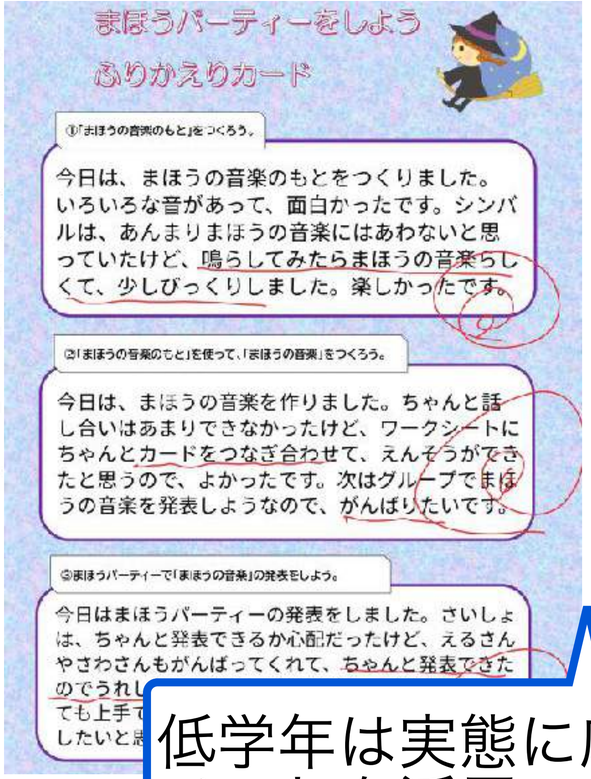
視点②　効果的なICT活用の工夫　　iPadアプリの活用

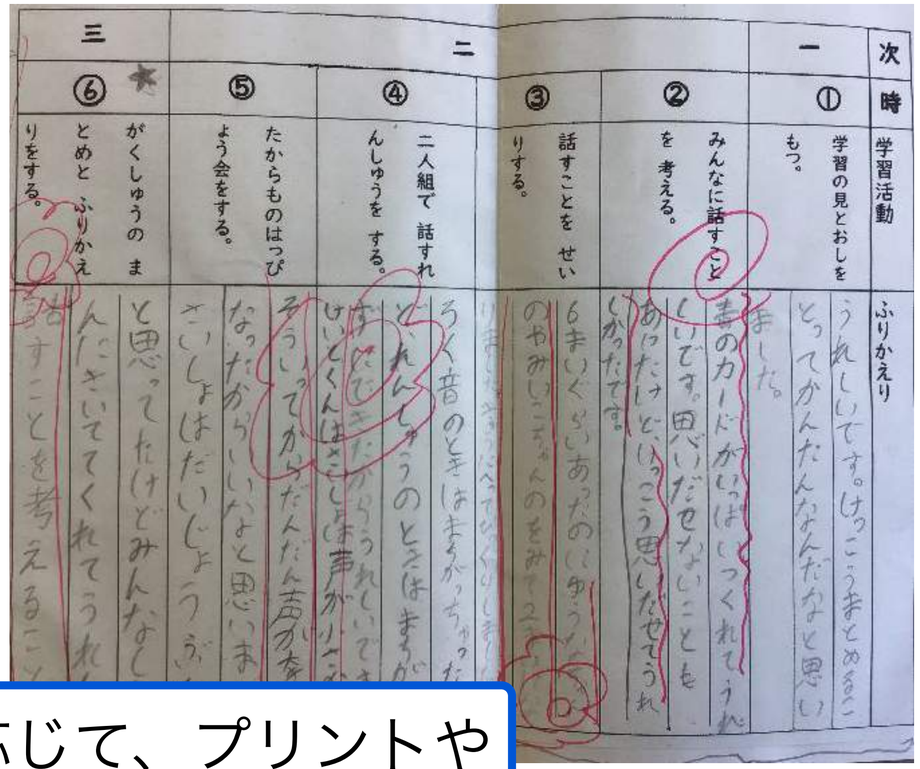
視点③　学びを実感する振り返りの工夫　　ふりかえりシート

	今日のめあて	パートの役割や楽器の音色に気を付けながら楽器を決めよう		
		SABC	できるようになったこと・次にがんばりたいこと・友達から学んだこと	
5月29日	めあてに向かって	A	グループのみんなと助け合ってできたので良かったです！そして、みんなに意見を聞いて楽器を決めれたので良かったです！	□もっと書こう □理由を書いて □何を学んだの □次の課題は？ □がんばって！ □伸びています！ □よい自己評価 ☑すばらしい！
	グループやみんなでの学び	S		
	自分自身の学び	A		
	今日のめあて	楽器の音色の特ちょうを生かして、演奏の仕方を工夫しよう		
		SABC	できるようになったこと・次にがんばりたいこと・友達から学んだこと	
6月3日	めあてに向かって	S	前までは2がキーボードだったんですけど鉄琴にしました！鉄琴は音の響きがいいので鉄琴にしました！今日合わせた時にぜんぜんできなかったからしっかり練習してグループのみんなで頑張ります！	□もっと書こう □理由を書いて □何を学んだの □次の課題は？ ☑がんばって！ □伸びています！ □よい自己評価 □すばらしい！
	グループやみんなでの学び	A		
	自分自身の学び	S		
	今日のめあて	全体のひびきや音量のバランスに気をつけながら合奏しよう		
		SABC	できるようになったこと・次にがんばりたいこと・友達から学んだこと	
6月8日	めあてに向かって	B	自分だけでみんなを教えていたことがあったから自分のえ練習がなかったりしたので声掛けが足りてないと思おうので気をつけます。空いてる時間などは練習してできないところを減らしていきます。	□もっと書こう □理由を書いて □何を学んだの □次の課題は？ □がんばって！ ☑伸びています！ ☑よい自己評価 □すばらしい！
	グループやみんなでの学び	B		
	自分自身の学び	S		

共通の振り返りシート。「めあて」「みんなでの学び」「自分自身の学び」の３点で自己評価し、その後文章で振り返る。

学習の最後にふりかえりをし、次の学習へとつなげたり、本時の学びを価値づけたりする。





低学年は実態に応じて、プリントやノートを活用。

STEAM教育　　五福小のSTEAM教育

STEAM教育…実社会の問題を解決する教科横断的な学び

①リアルな課題に系統的に取り組む

五福の町を
テーマにした
探究的な学習

②カリキュラムマネジメントを工夫し
教科横断的に取り組む

③情報活用能力をベースにした
学習プロセスで進める

STEAM教育　系統的な取り組み

R4 五福小学校生活科・総合的な学習の時間への取組

基本方針

「地域」をキーワードに各学年発達段階に応じて、各教科とのカリキュラムマネジメントも工夫しながら系統的に五福小ならではのプロジェクト型の協働学習を考える。学校と地域社会をつなぎ、産学官とも連携・協働しながら、ICTを活用し子どもが子どもが主体的に発信・行動できるようにする。

【研究テーマ】対話を通して協働的に学び続ける子どもの育成

日々の授業・家庭学習において日常的にICTを活用しプロジェクト型の協働学習を積み上げていく

情報活用能力をベースとした学習プロセス

①課題の設定
②情報の収集
③整理・分析
④まとめ・表現
⑤振り返り・改善

1年　だいすきがいっぱい

2年　まちの素敵を届けよう
まちの素敵を他校と交流

3年　五福ふしぎ発見
町のふしぎを動画にして見てもらう

4年　町の人の思いを繋いでいこう
住み続けられるまちづくり
公民館、まちづくりとの連携
CM、紹介動画

5年　五福の町の良さを伝えよう
フットパスを通して町の良さを伝えよう

6年　五福の未来のために自分達にできること
清掃活動、PR活動、名物作り
五福フェスタ
都市デザイン課との連携
まちづくりとの連携

学校教育目標
自ら考え主体的に行動できる子どもの育成

① 学校と社会をつなぐ
② 教育エコシステムの構築
③ 熊本から世界へ

生活

①課題の設定
身の回りの日常の事象から様子や特徴を発見する。

②情報の収集
目的を明確にしながら調べたり体験したりして収集する。

③整理・分析
自分や身の回りの自然の変化や成長の様子を比較する。

④まとめ・表現
伝える相手や伝える目的を明確にしながら様々な方法で発信する。
自分自身や自分の生活について考え、表現したり周りに働きかけてより良くしようと創造したりする。

⑤振り返り・改善
自分自身の生活や成長を振り返る。

総合的な学習の時間

①課題の設定
日常生活や社会に目を向けた時に湧き上がってくる疑問や関心にもとづいて、自ら課題を見つける。

②情報の収集
具体的な問題について情報を収集する。

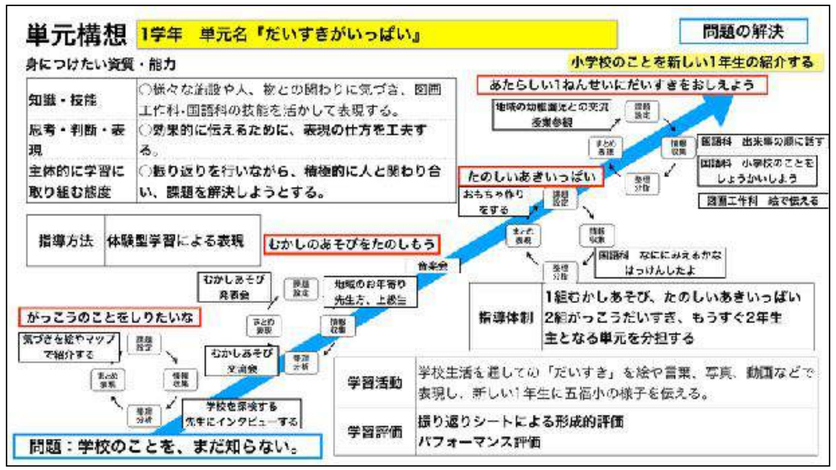
③整理・分析
課題の解決にとって、その情報が必要かどうかを判断し取捨選択することや、解決の見通しにしたがって情報を順序よく並べたり、書き直したりする。
整理した情報をもとに、比較・分類したりして傾向を読み取ったり、因果関係を見付けたりする。
複数の情報を組み合わせて、新しい関係性を創り出す。

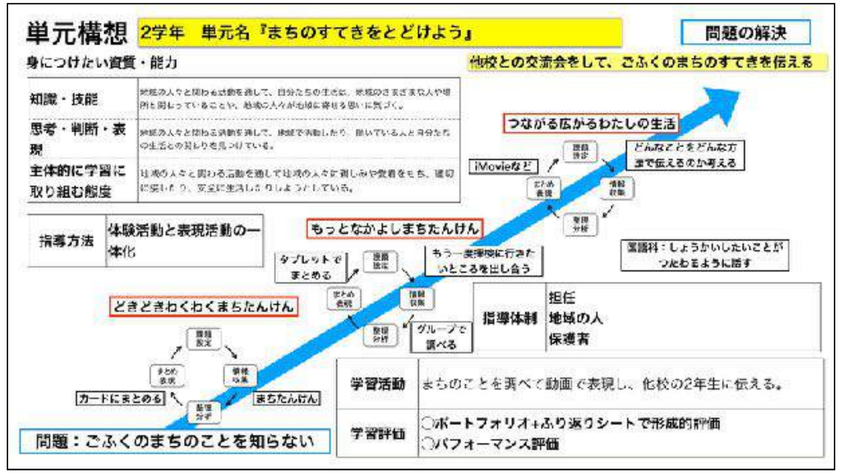
④まとめ・表現
整理・分析された情報から、自分自身の意見や考えをまとめて表現する。
相手や目的に応じてより分かりやすく伝わるように、比較する、分類する、関連付けるなどの、「考えるための技法」を活用しながら、より論理的で効果的な表現を工夫する。

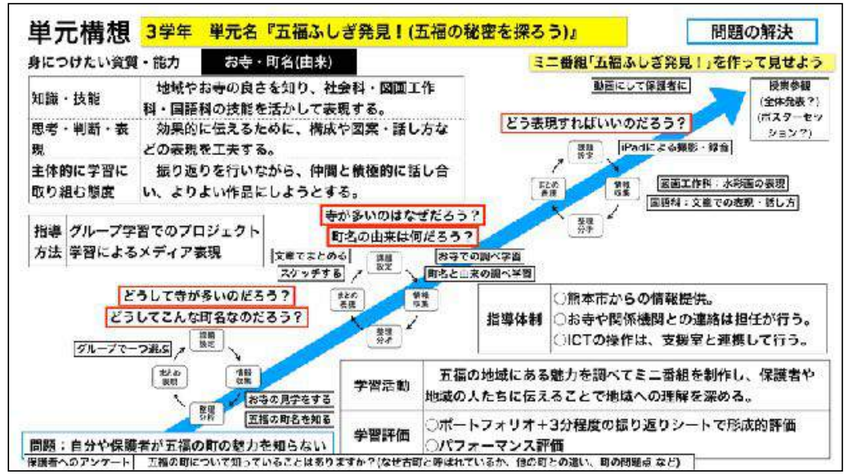
⑤振り返り・改善
学習を振り返る中で、物事や自分自身に関して考え方が深まるようにする。
他者との相互交流や表現による振り返りを通して、課題が更新されたり、新たに調べることを見いだしたり、意見や考えが明らかになったりする。

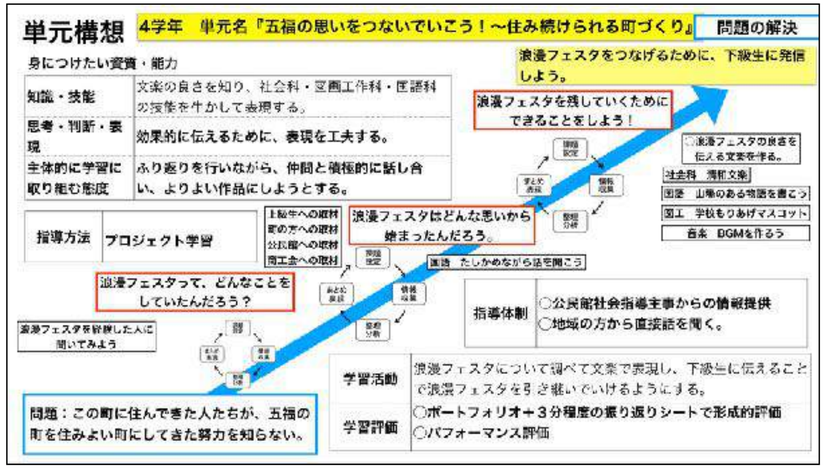
STEAM教育　　カリキュラムマネジメント

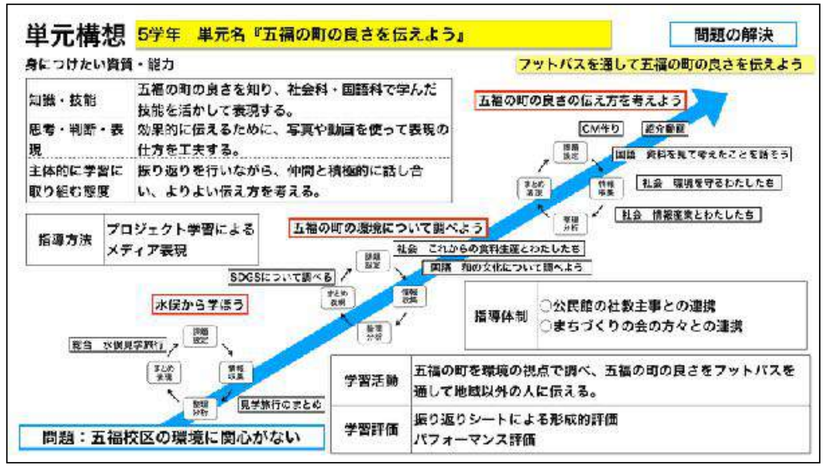
生活科、総合的な学習の時間のカリキュラムを各学年で見直し、教科横断的に取り組めるように単元構想図を作成する。

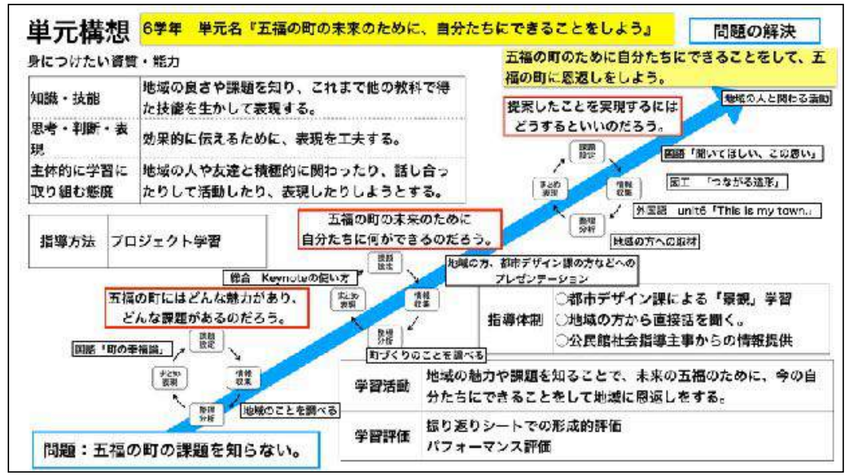






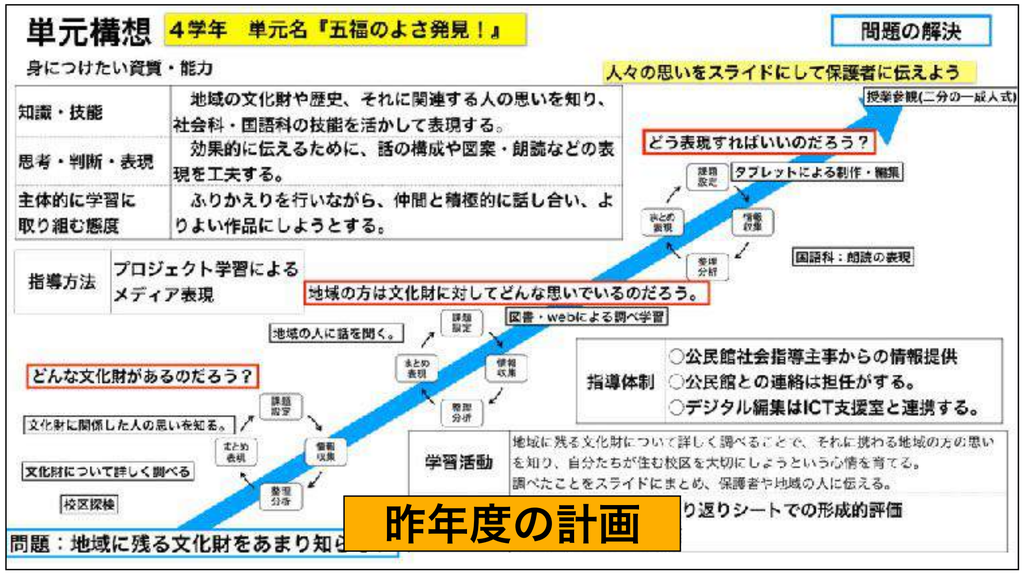


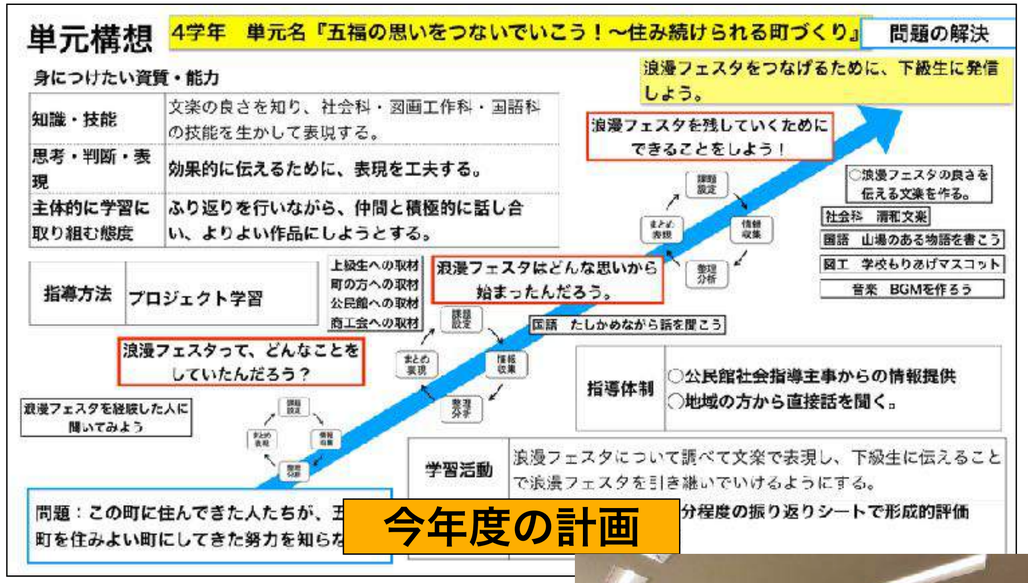




STEAM教育　　カリキュラムマネジメント

校内研修にカリキュラムマネジメントを位置づけ、昨年度のものをもとにして計画をブラッシュアップしていく。





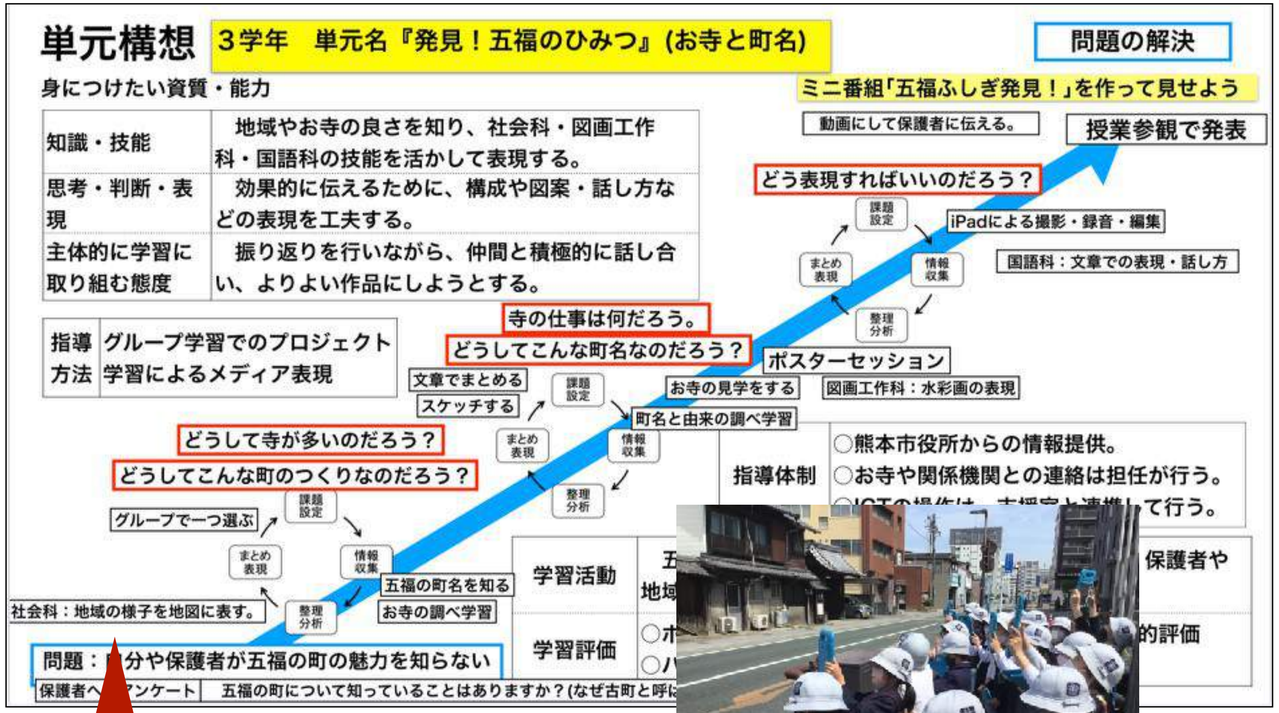
実際に町を歩き、教師自身が町のことを知る

学年部で話し合い、カリキュラムマネジメントを作成

全体で共有

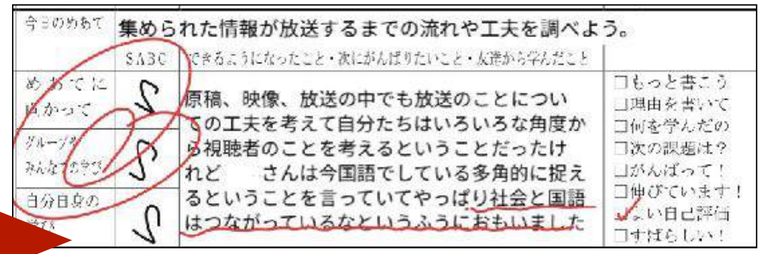
STEAM教育　　カリキュラムマネジメント

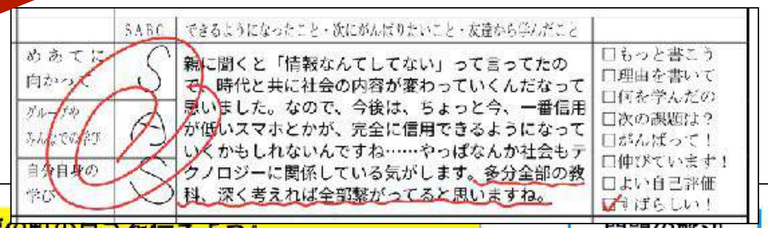
カリキュラムマネジメントを行うことで教科のつながりが意識できるようになる。



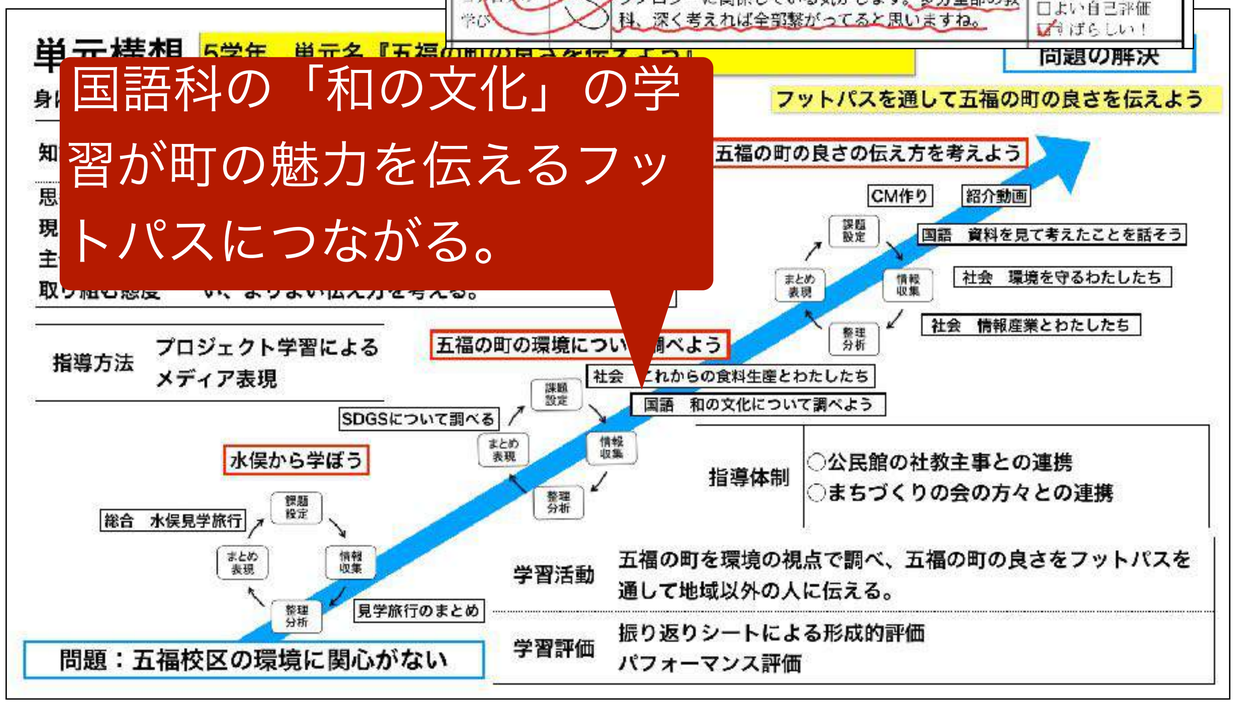
社会科の町探検からお寺の数や古い建物に目を向け、課題を作っていく。

ふりかえりの中に教科のつながりについて書く子どももいる。





国語科の「和の文化」の学習が町の魅力を伝えるフットパスにつながる。



STEAM教育　　地域・行政・大学等との連携

産学官の学校以外の人材を積極的に活用することで、子どもの視野を広げたり、専門性からの理解を深める。

1年生　地域の老人会「福寿会」との昔遊び交流

2年生　川尻小との「まちじまん」交流

3年生　地域のお寺を訪ね一町一寺やお寺について学ぶ

STEAM教育　　地域・行政・大学等との連携

産学官の学校以外の人材を積極的に活用することで、子どもの視野を広げたり、専門性からの理解を深める。

4年生　公民館の先生から公民館の役割や取り組みを学ぶ

5年生　フットパス協会の方にフットパスコースづくりのポイントを学ぶ

6年生　都市デザイン課の方から景観の取り組みを学ぶ

あおぞら　県立大の学生からプログラミングについて学ぶ

STEAM教育　具体的実践（6年生）

地域の方から、五福の町の歴史を教えてもらう！

単元構想

6学年　単元名『五福の町の未来のために、自分たちにできること

身につけたい資質・能力

知識・技能	地域の良さや課題を知り、これまで他の教科で得た技能を生かして表現する。
思考・判断・表現	効果的に伝えるために、表現を工夫する。
主体的に学習に取り組む態度	地域の人や友達と積極的に関わったり、話し合ったりして活動したり、表現したりしようとする。

指導方法	プロジェクト学習

問題：五福の町の課題を知らない。

五福の町にはどんな魅力があり、どんな課題があるのだろう。

国語「町の幸福論」

総合　Keynoteの使い方

地域のことを調べる

五福の町の未来のために自分たちに何ができるのだろう。

地域の方、都市デザイン課の方などへのプレゼンテーション

町づくりのことを調べる

提案したことを実現するにはどうするといいのだろう。

地域の人と関わる活動

問題の解決

五福の町のために自分たちにできることをして、五福の町に恩返しをしよう。

国語「プロフェッショナルたち」

図工　「つながる造形」

外国語　unit6「This is my town.」

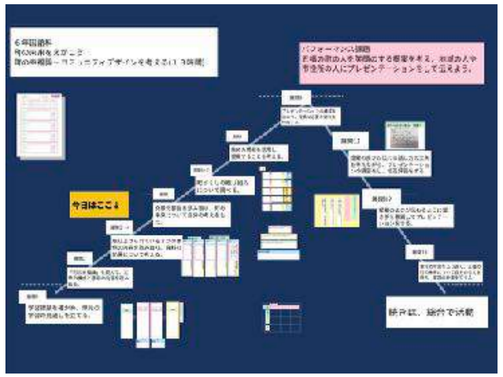
地域の方への取材

指導体制	○都市デザイン課による「景観」学習 ○地域の方から直接話を聞く。 ○公民館社会指導主事からの情報提供
学習活動	地域の魅力や課題を知ることで、未来の五福のために、今の自分たちにできることをして地域に恩返しをする。
学習評価	振り返りシートでの形成的評価 パフォーマンス評価

自分達にできることを通して感謝を伝える

GarageBand を使い、五福町をアピールするラップを作成。地域のイベントで発表を行う。

ゲストティーチャーとして熊本市役所都市デザイン課の方をお招きし、町の課題について教えてもらう。



国語の「町の幸福論」の学習を生かし、未来の町についてプレゼンテーションを使い発表を行う。発表会では、ゲストティーチャーの方々から、アドバイスをいただく。

振り返りを次の学習に活かす。

五福の町のために自分達ができることとして、ゴミ拾いを計画、実施する。

STEAM教育　具体的実践（6年生）

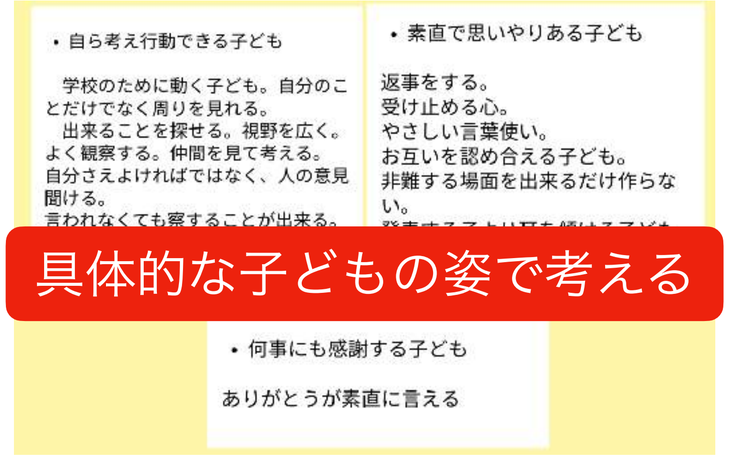
校内研修の工夫

学校教育目標の具体化

学校教育目標
「五福精神を基底とし、自ら考え主体的に行動できる子どもの育成」

「素直で思いやりのある子ども」って？

「自ら考え行動できる子ども」って？



・自ら考え行動できる子ども

学校のために動く子ども。自分のことだけでなく周りを見れる。
出来ることを探せる。視野を広く。
よく観察する。仲間を見て考える。
自分さえよければではなく、人の意見聞ける。
言われなくても察することが出来る。

・素直で思いやりある子ども

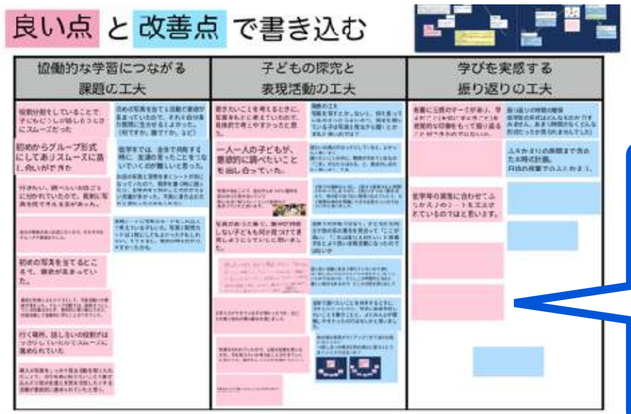
返事をする。
受け止める心。
やさしい言葉使い。
お互いを認め合える子ども。
非難する場面を出来るだけ作らない。

・何事にも感謝する子ども

ありがとうが素直に言える

具体的な子どもの姿で考える

対話とリフレクションによる授業研究会



「ここはよかった！」
「ここは、こんな方法でやるといいかも。」

「対話を通して協働的に学び続ける子ども」を育成するために大切なことって何？

これからの自分の授業にどう活かす？

校内研修の工夫

分科会　協議の視点

① 対話を通して協働的に学ぶ授業について

② 教科横断的に探究的な学びを成立させるには何が大切か