

令和6（2024）年度 栃木県教育研究発表大会 特別企画 メタバース体験 詳細説明

1. 校内研修どうつくる？ 10：00～12：00

タイムスケジュール

時 間	内 容
10:00～10:25	入室、資料閲覧、フリートーク
10:25～10:30	内容説明 協議内容について
10:30～11:30	情報交換① 校内研修全般について 情報交換② よりよい校内研修について
11:30～12:00	資料閲覧、フリートーク、退出

校内研修に関する情報交換

校内研修の充実が求められるなか、先生方が自身の資質・能力を向上させる研修を企画するには、何に着目しどんな仕掛けを考えていくべきなのか考える機会にします。

前半は、学校現場ではどのような校内研修が行われているのか、現在やこれまで勤務してきた学校での経験をもとに、情報交換を行います。研修で見た課題や困り感、意欲的に取り組めたり、やって良かったと思えたりした経験などについて情報交換をします。

後半は、校内研修について、いくつかのテーマに別れて、校内研修（特に授業研究）をより良くしていくために大切なことについて、話し合います。先生方が研修を自分事としてとらえて、前向きに取り組み、同僚性を高めながら自身及び学校全体の授業改善につなげることができる校内研修とは・・・？

いっしょに考えていきましょう。

2. 探究について探究しよう 12：30～14：30

タイムスケジュール

時 間	内 容
12:30～12:45	入室、資料閲覧、フリートーク
12:45～12:50	内容説明 情報交換①について
12:50～13:30	情報交換① 教科における探究
13:30～13:35	内容説明 情報交換②について
13:35～14:15	情報交換② 総合的な探究の時間
14:15～14:30	資料閲覧、フリートーク、退出

情報交換① 教科における探究について

昨年度と今年度の「高等学校における教科指導充実に関する調査研究」の資料をもとに、各学校の実践や生徒のようす、実践する上での課題などについて情報交換をしましょう。

単元計画のつくり方や探究ルーブリックの活用など、探究的な学習のヒントを得る機会とします。

情報交換② 総合的な探究の時間について

「高等学校における『総合的な探究の時間』に関する調査研究」（令和2年度作成）の資料をもとに、各学校の実情や生徒のようす、地域や他機関との連携などについて情報交換をしましょう。

STEAM教育推進事業などの実践をふまえて、指導と評価の年間計画のつくり方、連携や組織づくりなど、探究的な学習を取り入れた授業実践について考える機会とします。

3. プログラミングひろば 14：30～16：30

タイムスケジュール

時 間	内 容
14:30～14:45	入室、資料閲覧、フリートーク
14:45～15:00	発表「プログラミングで身に付ける資質・能力」
15:00～15:30	情報交換① プログラミング教育
15:30～15:45	発表「プログラミングで身に付ける資質・能力」
15:45～16:15	情報交換② プログラミング教育
16:15～16:30	資料閲覧、フリートーク、退出

発表「プログラミングで身に付ける資質・能力」

当センターが今年度取り組んだプログラミングの調査研究で分かったことや、その成果物として作成した、小・中・高を見通したプログラミングで育成を目指す資質・能力のカリキュラムモデルなどについて、ポスターセッション形式で発表します。

※2回の発表は、どちらも同じ内容です。

情報交換①② プログラミング教育

授業の目標設定や評価方法の工夫、教材の選定や効果的な活用法、授業デザインや活動内容の組立て方、教師のスキルアップに向けた取組、生徒一人一人に応じた多様な学びの実現など、プログラミング教育における指導の工夫や課題、悩み事等について情報交換し、新たな視点やアイデアを得る場としましょう。

※2回の情報交換は、2つのルームでそれぞれテーマを変えて行います。