

溝上 慎一の教育論(動画チャンネル) Number 9(桐蔭学園)

②シンキングツールを用いた桐蔭学園小学校の 2年間の成果と課題 (公開研究会2022年2月19日実施)

溝上 慎一 Shinichi Mizokami, Ph.D.

学校法人桐蔭学園 理事長
桐蔭横浜大学 学長・教授

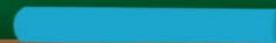
<http://smizok.net/>
E-mail mizokami@toin.ac.jp

学校法人河合塾 教育研究開発本部 研究顧問

【プロフィール】1970年生まれ。大阪府立茨木高校卒業。神戸大学教育学部卒業、1996年京都大学助手、2000年講師、2003年准教授、2014年教授を経て、2019年4月より現在に至る。京都大学博士(教育学)。

*詳しくはスライド最後をご覧ください

※本動画は溝上が個人的に作成・提供するものです



シンキングツールを導入した桐蔭学園小学校の2年間の教育改革



森 朋子

もり ともこ

桐蔭学園小学校校長
(桐蔭横浜大学副学長)



黒上 晴夫

くろかみ はるお

関西大学
総合情報学部教授



千々布敏弥

ちちぶ としや

国立教育政策研究所
総括研究官





桐蔭学園小学校の先生たち

それではご覧ください

2023年



TOIN GAKUEN

2022年
2/19

未来を広げる授業を考える。

第1回オンライン公開研究会

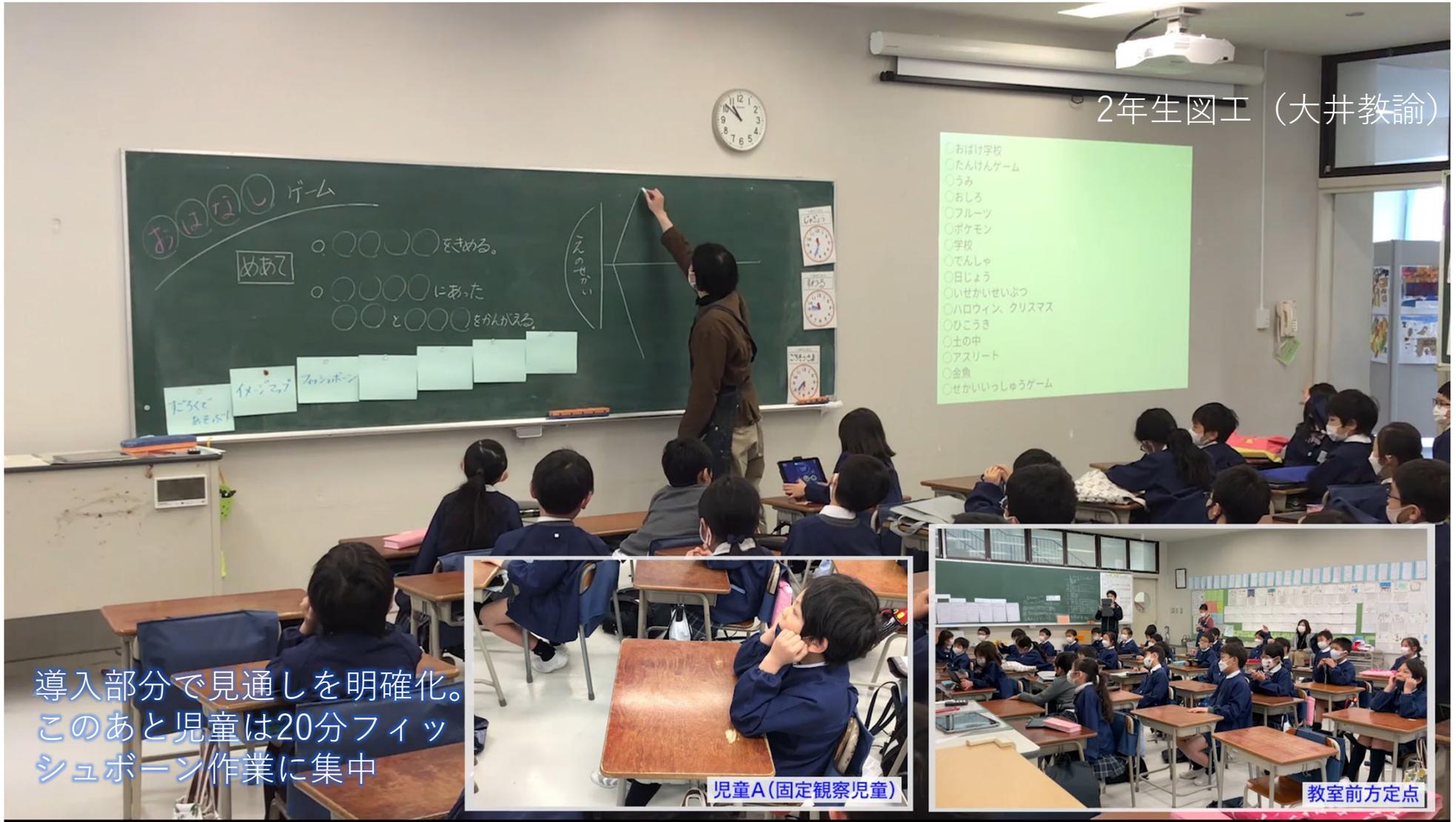
～シンキングツールを通して思考力を育む授業づくり～



1年生音楽（岩井教諭）

導入部分にゲーム的要素を取り入れ、
児童に本時の課題への興味を持たせて
いる

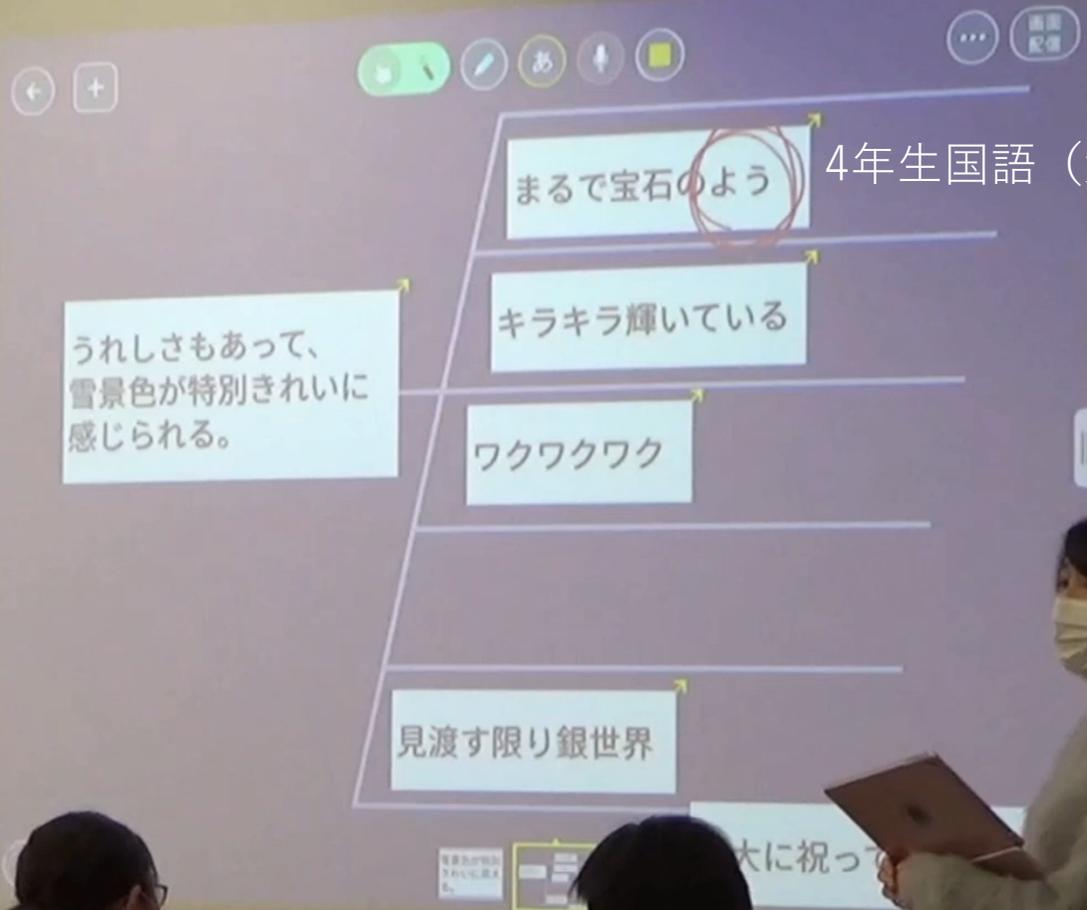
2年生図工 (大井教諭)



3年生理科（土居教諭）



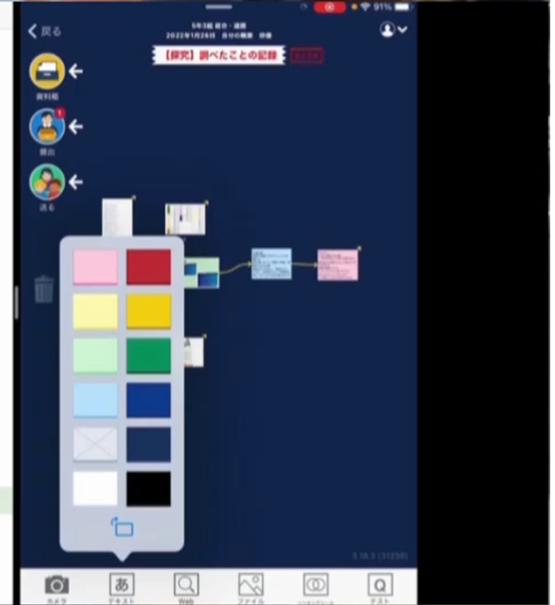
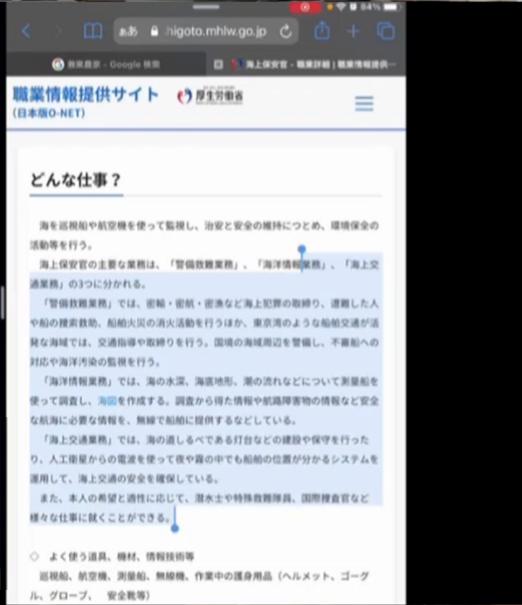
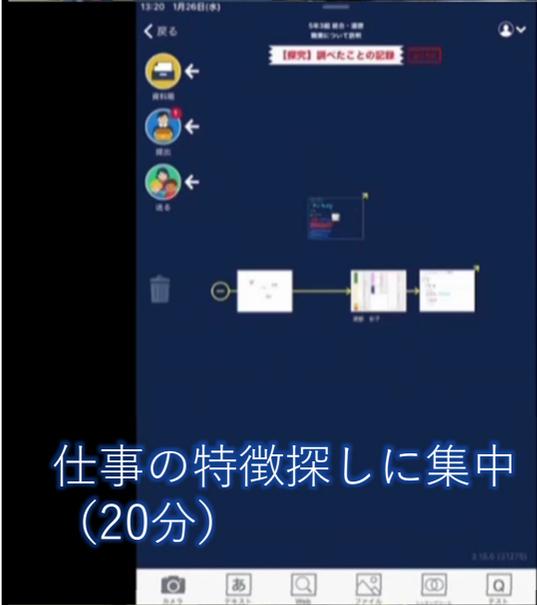
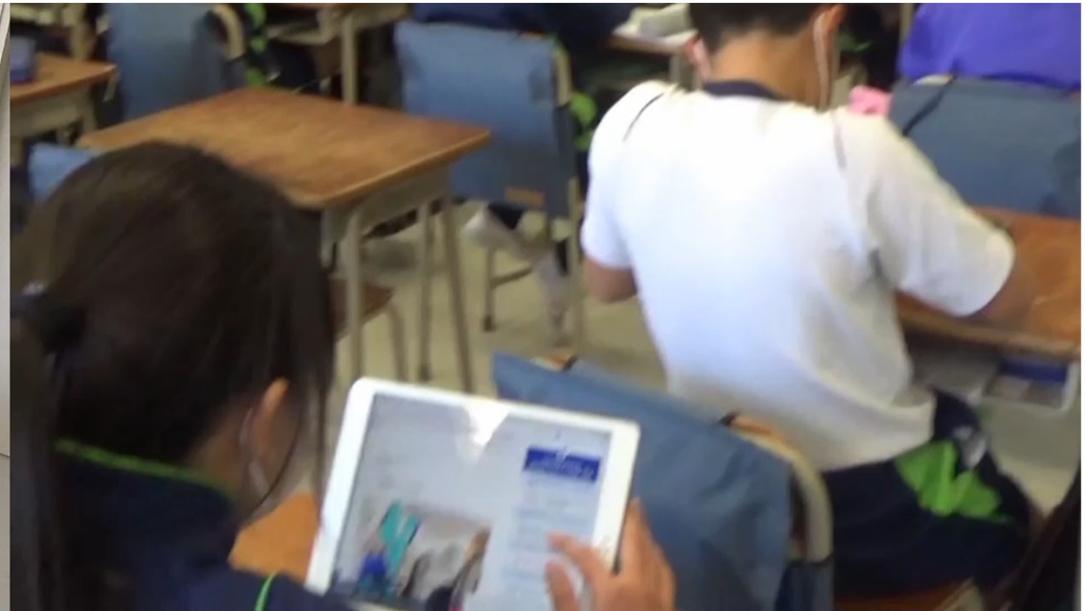
児童の発案をうまく使い、
導入部分の実験に取り組み
させる



4年生国語 (大塚教諭)

大に祝って

GW体制にスムーズに入る



なわとび大会の結果を予想しよう！

TO組

IN組

1日目	57
2日目	55
3日目	62
4日目	64
5日目	63
6日目	62
7日目	68
8日目	67
9日目	56
10日目	62
11日目	60
12日目	61
13日目	60
14日目	62
15日目	63
16日目	70

1日目	56
2日目	55
3日目	60
4日目	58
5日目	57
6日目	60
7日目	63
8日目	58
9日目	40
10日目	70
11日目	69
12日目	63
13日目	73
14日目	63
15日目	70

2021年度6年3組授業記録

TO組とIN組の資料の特徴を整理しよう！

	TO組	IN組
平均		



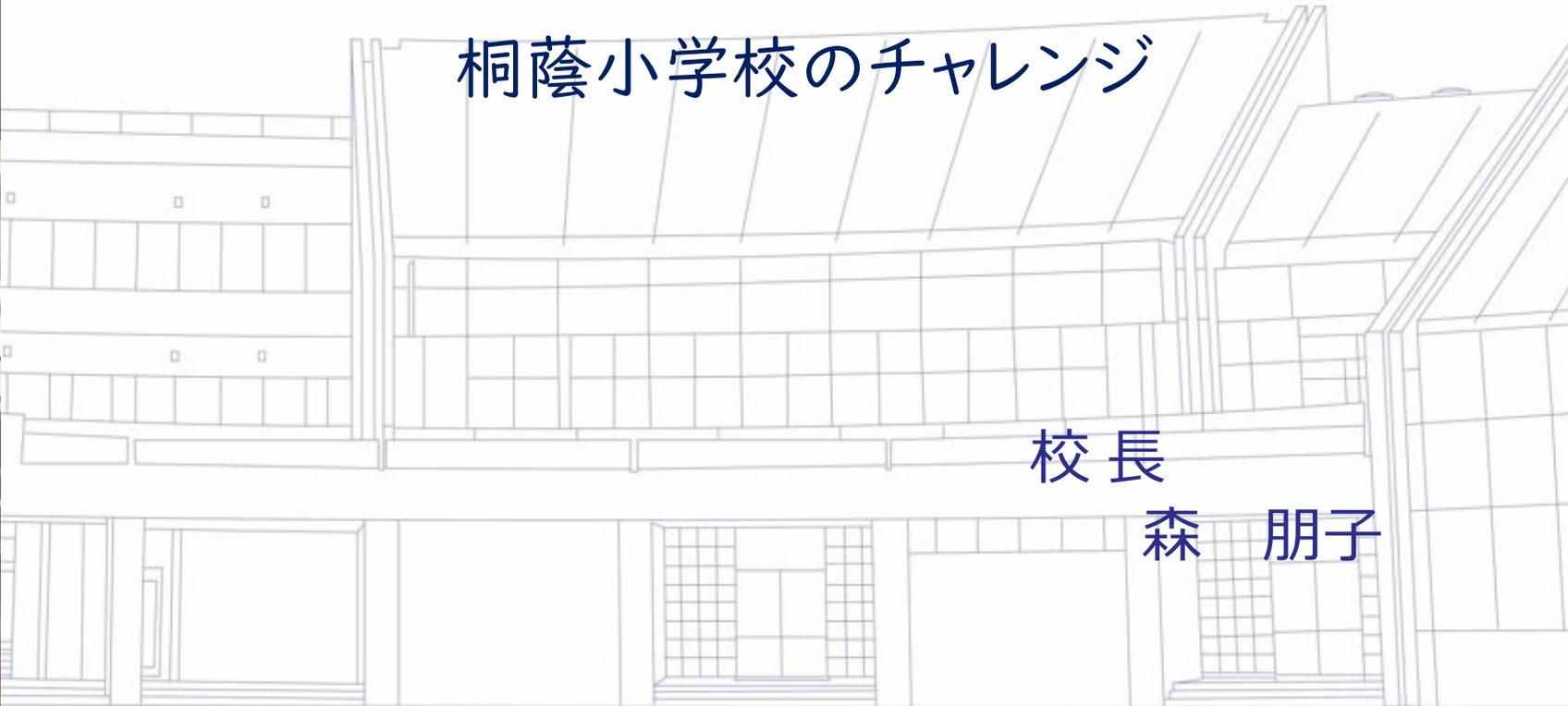
6年生算数（都筑教諭）

オンライン授業で
児童の発言を共有



桐蔭小学校のチャレンジ

校長
森 朋子



ロールモデルの変化

高度成長期の良い児童像

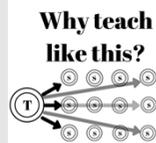
例えば…

- 解答のある問いにすばやく正確に答える
- 教師が与えたものに意欲的に取り組む
- 学習も生活も、教員がコントロールしやすい

高度成長期の良い教員像

例えば…

- 計画通りに授業を進める。
- 指導力がある。カリスマ性がある。集団をコントロールできる
- 集団教育



VUCA時代の良い児童像

例えば…

- 解のない問いに試行錯誤し、自分なりの答えを持つ
- 自分の「なぜ」について意欲的に取り組む
- 学習も生活も、自律的 = 教員がコントロールしにくい

VUCA時代の良い教員像

例えば…

- 児童の「なぜ」を大事にして授業を創る（ライブ感）
- 学びを支える
- 個別最適な学び



A line drawing of a school building. On the left, there is a tall clock tower with a clock face. The main building has multiple stories with windows and a large, flat roof structure. The drawing is simple and uses only black lines on a white background.

今，小学校が取り組んでいること

桐蔭学園小学校 4つの戦略

■ カリキュラム・マネジメント

- ✓ キーコンピテンシーの設定
- ✓ 子ども中心
- ✓ 安心安全のクラスづくり

■ 主体的・対話的で深い学び

- ✓ ICT活用
- ✓ アクティブラーニング
- ✓ 個-協働-個
- ✓ 探究活動
- ✓ ハイブリッド授業
- ✓ ハイフレックス授業
- ✓ シンキングツール

■ 教員の学び

- ✓ 年間通じた研修プログラム
- ✓ 授業相互参観
- ✓ 読書会
- ✓ 公開研究会

■ 個別最適な学び

- ✓ 単元到達度評価
- ✓ 学習支援
- ✓ できる教育プログラム



	1学期	2学期	3学期	
6	●	●	●	到達度チェック
5	●	●	●	到達度チェック
4	●	●	●	到達度チェック
3	●	●	●	到達度チェック
2	●	●	●	到達度チェック
1	●	●	●	到達度チェック



桐蔭学園小学校が育成する主体性を支える力 キーコンピテンシー

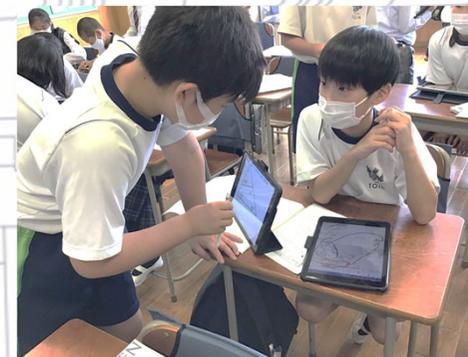


組織としてどのように教育の保証をするか

カリキュラムチェックリスト 教科別

教科		思考力	創造力	チャレンジ力	メタ認知力	思いやり	エージェンシー
		1年	2年	3年	4年	5年	6年
国語	○	◎	◎		○		
		◎	◎		◎		
		◎	◎		◎		
		◎	◎		◎		
		◎	◎		◎		
		◎	◎		◎		
算数	○			◎	◎		
				◎	◎		
				◎	◎		
				◎	◎		
				◎	◎		
				◎	◎		
社会	○				◎		◎
					◎		◎
					◎		◎
					◎		◎
					◎		◎
					◎		◎
科学	○	◎	◎		◎		◎
		◎	◎		◎		◎
		◎	◎		◎		◎
		◎	◎		◎		◎
		◎	◎		◎		◎
		◎	◎		◎		◎
英語	○			◎	◎	◎	
				◎	◎	◎	
				◎	◎	◎	
				◎	◎	◎	
				◎	◎	◎	
				◎	◎	◎	
体育	○		◎		◎		
			◎		◎		
			◎		◎		
			◎		◎		
			◎		◎		
			◎		◎		
	◎	◎		◎	◎	◎	

音楽		◎	◎			◎	◎
		◎	◎			◎	◎
		◎	◎			◎	◎
		◎	◎			◎	◎
		◎	◎			◎	◎
図工	○	◎				◎	
		◎				◎	
		◎				◎	
		◎				◎	
		◎				◎	
道徳	○					◎	◎
						◎	◎
						◎	◎
						◎	◎
						◎	◎
生活	○					◎	◎
						◎	◎
総合	○					◎	◎
						◎	◎
						◎	◎
						◎	◎
						◎	◎



4年国語 単元シラバス 単元名 物語文『白いぼうし』 教科別の長期ルーブリック

教材 P.15～P.27 (教科書 光村図書)

学習目標(学習指導要領)

A(知・技)

(1)ク 文章全体の構成や内容の大体を意識しながら音読すること。

B(思・判・表)

C(1)イ 登場人物の行動や気持ちなどについて、叙述を基に捉えること。

C(1)オ 文章を読んで理解したことに基づいて、感想や考えをもつこと。

C(主体的に学習に取り組む態度)

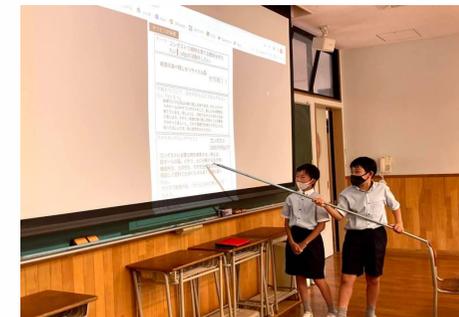
積極的に、登場人物の行動や気持ちなどについて叙述を基に捉え、学習課題に沿って、考えたことを話し合おうとしている。

学習目標(桐蔭のキーコンピテンシー)

思考力	創造力	チャレンジ	メタ認知力	思いやり	エンジェンシー
○	○				

スキルルーブリック

発表	グループでまとめる	レポート	シンキングタワーにまとめる
	○	○	



本単元の目標	目標を達成する方法	子どもを見取る評価
A(知識・技能)		
「いつ」「どこで」「だれが」を明確にし、物語の場面展開を意識しながら工夫して音読することができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・「いつ」「どこで」「だれが」を明確にする。 ・不思議な出来事に関係し、松井さんの心情がどのように変化するか読み取る。 ・松井さんの性格を読み取る。(「山わこ、おこたわりしとの比較も含む。) 	音読 (クラスルーブリック)
B(思考・判断・表現等)		
クラスで生まれた作品についての疑問 (この作品の不思議なところ) に対して、自分自身の課題ととらえて関心を持ち、グループの友だちと意見を交わしながら自分なりの考えを持つこと。 作品の表現の特徴 (色彩表現、ひゆ表現、登場人	<ul style="list-style-type: none"> ・この作品を読んで不思議に思ったことや疑問に思ったことを共有し、グループで話し合う。 ・女の子の不思議さについて話し合う。 ・色彩表現、ひゆ表現を捉える。 ・新たな創作を生み出す。 	グループワーク (スキルルーブリック) 創作文 (クラスルーブリック)

シンキングツールの導入

