

エントリー名：鹿児島県 いちき串木野市立 羽島中学校

活動名：アウトプットで変わる学び ～タブレットで創る教員と生徒の主体性～

【解決すべき課題】「思考力、判断力、表現力等の育成」「タブレット活用」「教員の主体的研修」

GIGA 端末の活用を進める過程で、学びの“質”に関わる3つの課題が明らかになった。

①思考力、判断力、表現力等の弱さ：複数年の各種学力調査で、「知識・技能」に対して「思考・判断・表現」の領域が相対的に低かった。解法の筋道を説明したり、既習知識を別の文脈で活用したりする場面に弱さが見られた。

②タブレット活用の質的転換：使用率は高いが、授業内で「考える・まとめる・伝える」など思考・表現を伴う活用は不十分であった。学びを深めるタブレット活用へと転換する必要があった。

③教員の主体的研修の欠如：研修は聴く形式が中心で、授業における生徒の主体性向上を目指しているにも関わらず、校内研修は受動的なものであった。また、授業改善への困り感を持つ教員も多かったが、授業改善に直結する試行・共有・対話が不足していた。

3つの課題の共通点は「アウトプット不足」である。教員も生徒も、学んだことを表現し、発信する機会が不足していた。タブレットを“考える・伝える道具”として活用し、学びを表現し合う文化を育てることが必要だと考えた。

【目標】生徒の「思考力、判断力、表現力等」の育成を軸に、タブレットの活用と教員の主体的研修を連動させ、主体的な学びを育てる。最終的に「考えを自分の言葉で伝え、学び合いに参加できる生徒」の育成を目指す。

【方針】教員も生徒もアウトプットし合い、学校全体を「表現し合うコミュニティ」に変革。

①授業改革：授業で知識を活用するアウトプットの間を設定。

②研修改革：教員が主体的に学ぶ研修を実施。

③文化改革：教育課程全体でアウトプットの間を創出。

3本柱は互いに循環し、教員と生徒が共に学び合う学校文化の創造を目指した。

【活動内容】「アウトプットラーニング」「個人テーマ研修」「表現し合う学校文化」

「授業改革（活用する学び）」「研修改革（教員が学び合う研修）」「文化改革（学校全体でアウトプットする文化）」の3本柱で実施。

①授業改革：「アウトプットラーニング」の実践（R05.04～）

- ・既習事項を活用し、思考力、判断力、表現力を育てる。
- ・月1回全校で実施。生徒の活動時間を8割確保する。
- ・全教員が伴走し、成果物を校内掲示して共有・称賛。

②研修改革：「個人テーマ研修」（R06.04～）

- ・研修の見直しを図り、個人テーマを深める時間設定。
- ・教員自身が主体的に学び、授業改善を共有。
- ・発表を「対話の場」に転換し、互いの挑戦を共有。

③文化改革：「表現し合う学校文化」の定着（R05.04～）

- ・総合的な学習の時間における探究学習の時間確保と、地域を巻き込んだ発表の機会設定。
- ・生徒会のDX化によりGoogle Classroomやフォームを活用し、情報発信の機会を増加。
- ・地域連携を促進し、「黎明祭」等での表現や地域行事での情報発信の増加。
- ・校務DXの推進により、教員と生徒の時間的ゆとりを生み出した。

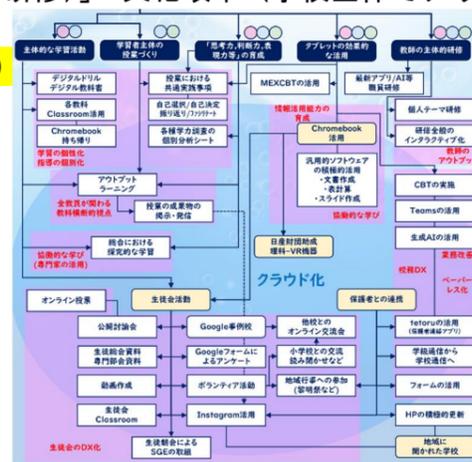


図1 研究の構想図

【取組の過程】習得から活用へ — 教員と生徒が共に挑戦した3年間の軌跡

I. 習得から活用へ — 授業転換への挑戦（R5年度）

習得から活用への提案に対して、教員の多くから「時間が足りない」「活用で学力が伸びるのか」と不安の声があった。一方で、生徒は「活用したい」「学び合いたい」と前向きな姿を見せていた。そこで、全校で“挑戦の授業”として『アウトプットラーニング』を導入した。最初は、戸惑いながら伴走したが、生徒からは「日頃の学びを活用できた」という達成感に近い声が多く聞かれた。生徒が互いの考えを比べ合い、学び合う姿が見られ、授業の空気が変化していった。

II. タブレット活用の進化 — 教員も“試行錯誤する学び手”へ（R5年度～）

端末活用が「調べる・まとめる」で止まっていた時期、FigJam・Padlet・Canva・生成AIなどを導入した。教員も生徒とともに試行錯誤を重ね、少しずつ授業の風景が変わっていった。最初は混乱も多かったが、アウトプットラーニングにおける全教員の授業参加などによって、互いの実践を共有することで、「うまくいかなくても次につなげよう」という前向きな雰囲気広がった。“試して共有する文化”が生まれ、教員自身が“挑戦する学び手”へと変化した。

III. 教員研修の再設計 — “語り合う研修”の実現（R6年度～）

研修を“聞く”から“語り合う場”へと再構築。業務DXで時間を確保し、個人テーマを設定して自由に挑戦できる仕組みを整えた。中間報告会（10月）・最終報告会（2月）では、Padletを活用し、意見交換できるようにすることで、日々の気づきが自然に共有されるようになった。“失敗授業”も語れるようになり、挑戦することに価値があるという雰囲気が生まれた。「研修が楽しみなった」「次は自分も挑戦したい」という声が増えていった。

IV. 活用・表現する文化の定着 — 日常の中にアウトプット（R5年度～）

授業・行事・地域活動のあらゆる場面にアウトプットが広がった。探究活動では自主的にインタビューや体験を行い、生徒会ではInstagramを活用して保護者や地域に情報発信をしている。生徒会活動では、動画作成などの表現する活動が増加し、生徒会選挙は演説会から討論会へ進化していった。“教える学校”から“学びを活用し発信するコミュニティ”へ。アウトプットが学校の日常に根付き、教員と生徒が共に学びを創る文化として定着した。

【活動の成果】「授業」「研修」「文化」の三位一体による改革が実現

生徒は“活用する学び手”，教員は“試行錯誤する学び手”，学校は“表現し合うコミュニティ”へと変化した。

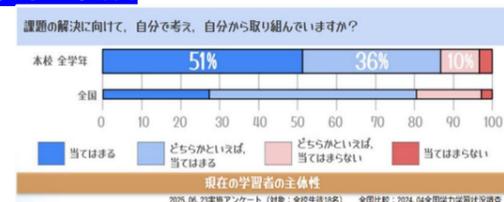


図2 生徒の主体性アンケート

① “思考・判断・表現”の向上 — 生徒の変化

学力調査では「知識・技能」に対する「思考・判断・表現」領域が前年より向上した。授業中の意見交流回数やアウトプットの機会が大幅に増え、“聞く授業”から“活用する授業”への転換が進んだ。主体的に課題解決に取り組む生徒は全国平均を大きく上回る。

② 教員文化の転換 — 教員の変化

「個人テーマ研修」により、全教員が年間で一つのテーマに取り組んだ。互いのテーマを共有することで、授業改善に関する教員間の交流が活性化した。「生徒に挑戦を促すなら、まず自分たちが挑戦する」という意識が広がり、成功例だけでなく、失敗も共有され研修風土が生まれた。これにより、教員同士が学び合う文化の形成が進んだ。

③ 学校文化の定着とDX推進による改革

校務DX（校務DXチェックリスト790/990点（県平均+407））により、教員の時間的・心理的ゆとりを確保し、生徒会活動や地域行事、探究発表会でICT活用とアウトプット文化が定着した。これらの成果が評価され、Google事例校に認定され、地区研究公開でも高い関心が寄せられた。

本校は令和8年3月の閉校を目前にしながらも、「最後まで学びを止めない学校」を合言葉に挑戦を続けている。この歩みは、GIGAスクール後の「学びの質的転換」を体現する先進的な実践であり、閉校の節目を超えて未来の教育へとバトンをつなぐものである。本取組の成果は、ICTと協働の力で“学びを創る学校”を実現する、他校にも広がる実践モデルである。