

# 渋谷区立原宿外苑中学校の授業時数特例校の取組

## 授業時数特例制度を活用して

「主体的、対話的で深い学び」の視点から「学び」（教育活動）を再構築する

多様な他者と協調することで課題解決につながる「学び」をデザインする

「教える」授業デザインから「ともに探究する」授業デザインへの変革

すべての教育活動において「対話を重視する」

習得・活用・探究の往還により「学び」と「社会」をつなぐ（本物の社会課題へのアプローチ「Authentic Learning」）



### 各教科の学び（知識構成型ジグソー法）

- ↑ 「協働」 他者とコラボレーションするチカラ
- ↓ 「基礎」 全ての学びの土台となる基礎的なチカラ

教科の時数(1割減)

### 教科・学年等を越えた「問題解決的学習 (Project Based Learning)」(民間企業等との協創)

- ↑ 「共感」 他者との対話から共感することができるチカラ
- ↓ 「探究」 課題を追いかけることで本質に迫るチカラ

### 「探究」活動 × STEAM

- 「挑戦」 やったことのないことをやってみるチカラ
- 「創造」 新しい発想に変えてみるチカラ
- 「自律」 話し合い、必要なルールを自ら作っていくチカラ

総合的な学習の時間(1割増)

#### STEAM Education

- Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics等の様々な要素を含む各教科等の学びを通して実社会での課題解決に活かす学びを創造
- シンチャモデルタブレットPC、VR技術やDrone、AI等のICT（先端技術）と学びの融合に挑戦
- Digital Citizenshipの育成