



# わかみどり

<http://hirabayashi-e.murakami.ed.jp>



平林小学校 校長 遠藤 直人

## ダンスチーム「チビユニティ」の皆さんが来校しました

11月14日（金）、本校にダンスチーム「チビユニティ」の皆さんを指導者としてお迎えし、迫力あるダンスパフォーマンスの披露とダンスレッスンを行っていただきました。プロとして活躍する指導者のキレのある動き、美しい姿勢は、子どもたちにとって大きな刺激となり、「こんなふうになりたい！」という憧れの気持ちをもたせてくれる、まさにロールモデルとなる存在でした。

レッスンでは、体を動かす楽しさだけでなく、「あきらめずに挑戦する心」「仲間と合わせることの大切さ」など、ダンスを通して生き方にもつながる学びを伝えていただきました。子どもたちは夢中になって取り組み、終了後には満足そうな笑顔があふれていました。この日は、各教室で給食も一緒に食べて、交流を深めていただきました。



## チビユニティの舞台にご招待いただきました

11月22日（土）には、村上市総合文化会館で「チビユニティ」の舞台公演が行われます。今回は小学生は無料で招待していただいております、さらにダンスの無料体験もできる特別な機会となっています。

子どもたちにはチラシを配付してありますので、参加をご希望の方は、チラシのQRコードからお申し込みください。申し込み方法などご不明な点がございましたら、学校までお気軽にお問い合わせください。

プロの舞台に触れたり、実際に体験したりすることは、子どもたちの視野を広げ、新しい興味や目標をもつきっかけになります。多くの子どもたちが参加し、また新しい学びや感動につながっていくことを願っています。

11月17日、神納小学校を会場として、平林小学校・神納小学校の6年生を対象に**キャリア教育集会**が開催されました。当日は、さまざまな職業に携わる方々からお越しいただき、仕事の魅力や大変さ、そしてやりがいについて、分かりやすくお話ししていただきました。子どもたちは真剣に耳を傾け、自分の将来や働くことの意味について考える貴重な機会となりました。



11月17日、「ポテトの会」の皆様から、1・2・3年生に読み聞かせをしていただきました。落ち着いた語りに子どもたちは自然と引き込まれ、物語の場面を想像しながら楽しんでいました。ページが進むたびに表情が変わり、本の世界に浸る姿がとても印象的でした。

「ポテトの会」の皆様には、日頃から温かく子どもたちに関わっていただいています。読書の楽しさに触れる貴重な時間となり、子どもたちも喜んでいました。



## 自由進度学習 × AI ドリルの活用で“自ら学ぶ力”が大きく伸びています

平林小学校では、本年度より全学年で「自由進度学習」を導入し、児童が自分のペース・方法で主体的に学ぶ学習スタイルへと大きく舵を切っています。

さらに、AI ドリル「スマイルネクスト」を提供する 株式会社ジャストシステム のご協力を得て、学習データを基にした効果検証（実証研究）を進めています。ここでは、その取り組みと成果をご紹介します。

### 「自由進度学習とは？」

自由進度学習は、

- ・児童が自分に合った学習スピード
- ・使用する教材
- ・学習方法

を自ら選び、単元の目標に向かって学びを進める学習方法です。「みんな一斉に同じことをする」授業とは異なり、“自分で決めて、自分で進む”ことを大切にしています。

授業中の学習方法、宿題の有無、振り返りなども一人ひとりの判断で進めるため、主体性・自己調整力が育つのが特徴です。



### AI ドリル「スマイルネクスト」活用のねらい

自由進度学習をより効果的に進めるため、本校では AI ドリル「スマイルネクスト」を利用して

- AI が一人ひとりに最適な問題を自動提示

理解度に応じた問題が出され、つまずきに合わせて復習が自動生成されます。

- 学習状況の“見える化”

習熟度レベルが表示され、児童自身が「今の自分の位置」と「次の学習課題」を判断できます。

### ジャストシステムとの共同研究について

本校では、「スマイルネクスト」を開発する 株式会社ジャストシステム のご協力をいただきながら、自由進度学習における学習データの分析や効果検証を行っています。AI ドリルで蓄積される学習ログ（正答率・習熟度・つまずき傾向など）は、ジャストシステムの専門スタッフと連携しながら詳細に検証を進めています。

### 共同研究で見えてきたもの ※詳しくは添付した研究結果をご覧ください

ジャストシステムの協力により、これまで教員だけでは把握しきれなかった、より精緻な学習分析が可能になりました。具体的には：

- ・単元ごとの習熟度の伸び
- ・問題の難易度別の正答傾向
- ・習熟度レベルごとの学習の特徴
- ・自由進度学習による意欲や取り組み姿勢の変化

といったデータを基に、授業改善や個別支援の在り方を検討しています。特に、今回ご紹介した「難しい問題（正答率 50%未満）で+21.9 ポイントの伸び」といった分析も、ジャストシステムとの共同分析によって得られた成果です。

## “児童一人ひとりの学びをよりよくする”ための協働

今回の共同研究は、教材会社に分析を依頼するという形ではなく、「学校 × 企業」が学びの在り方を共につくる取り組みです。

- ・現場の教師が子どもの学びの様子を共有
- ・ジャストシステムがデータ解析で裏付けを提示
- ・互いの視点から改善点や次の施策を協議

という形で進めており、まさに“現場発”の研究として全国から注目される内容です。

自己調整をしながら学習を進める児童ほど力がついていることが数値からも裏付けられています。自由進度学習は、子どもたちが「自ら学び、自ら伸びる力」を育てるための重要な取り組みです。引き続き、児童の学びがより豊かになるよう、学校として努力を続けてまいります。



## クラシックコンサート 2025 第37回 カポタスト定期演奏会

### 平林小学校ギタークラブが出演します！

平林小学校では、1学期から「ギター同好会カポタスト」の皆様を講師に迎え、クラブ活動としてギターの練習に取り組んできました。このたび、総合文化会館で開催される定期演奏会にて、ギタークラブの児童が共演いたします。

### 《本公演》

クラシックコンサート 2025 第37回 カポタスト定期演奏会

● 日 時：11月29日（土） 午後1時30分開演（午後1時開場） ● 会 場：総合文化会館

### 《プレ発表会》（平林小にて開催）

カポタストの皆様と平林小ギタークラブの合同ミニ発表会を行います。

● 日 時：11月25日（火） 午後12時40分～1時5分 ● 会 場：平林小学校 松の子ホール



地域、保護者のみなさまから、自転車の乗り方等について心配する声がきかれます。以下の点のご指導をお願いします。

- ① 十字路やT字路では、車が来る来ないにかかわらず必ず止まる。
- ② 天候の悪いときは自転車に乗らない。
- ③ 低・中学年は自転車で行ける範囲は旧学区のみ。

日が暮れる時間が早くなりました。友達の家で遊んでいても、4時半までには帰宅できるように声がけをお願いします。

よろしく  
お願いします！

近隣で熊の目撃が続いています。子どもたちの安全確保のため、現在、バス下車後の自宅までの見守りを職員で行っています。つきましては、保護者の皆様にも、可能な範囲で登下校時の見守りにご協力をお願いいたします。特に朝夕は熊の活動が活発になることがありますので、児童が一人にならないようご配慮ください。学校でも地域と連携し、安全確保に努めてまいります。

平林小学校ホームページ

<http://hirabayashi-e.murakami.ed.jp/index.html>

引き続き、下記のリンク・またはQRコードからご意見・ご質問をフォームでお聞かせください。お電話等でも随時、お待ちしております。

<https://forms.gle/hQwLNPLjAzwkV57>



## ご報告資料

# 『自律した学び手』を育む 学習進度学習指導の取り組み

村上市立平林小学校 様

## 教育DX推進『自由進度学習による学力向上』の実証研究 村上市立平林小学校様の事例

### 取り組みの経緯

村上市立平林小学校では、「自律した学び手」の育成を目指し、昨年度より5・6年生の算数科で「自由進度学習」の試行を開始。その結果、学習効果の確認と児童の意欲向上が見られたため、本年度より全学年での運用を開始されています。

### 学習の進め方

本学習スタイルは、一斉授業ではなく、児童が主体となって学びを進めます。あらかじめ先生が設定した単元目標に向けて、児童自身が自身にあった学習スピード、学習スタイル、使用教材を選択し、自律した学習計画を策定し推進します。

単元毎に設定されるゴール（単元テスト）と途中のチェックポイント（確認テスト）以外の学習活動は、授業時間中の教材や学習方法、宿題の有無なども、それぞれにあった学習スタイルで進めます。

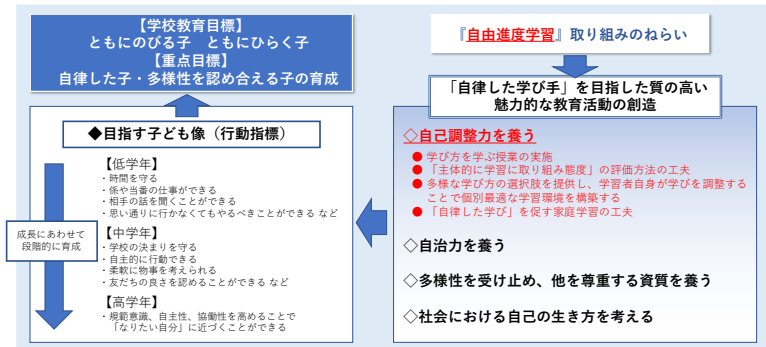
### スマイルドリル利用の狙い

- 学習の個別最適化：AIが児童の理解度に合わせて段階的な演習を提供し、習熟度向上を図ります。
- 自己管理の促進：AIによる単元習熟度レベルの提示機能により、児童は目標に対する現在の到達度を把握し、自ら次の学習経路を判断する自己調整能力を育成します。

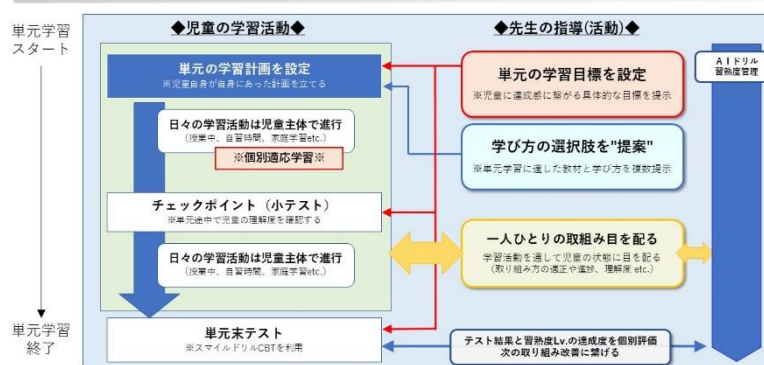
3

## 教育DX推進『自由進度学習による学力向上』の実証研究 村上市立平林小学校様の取り組み

※「村上市立平林小学校 学校経営方針」資料の一部を抜粋させていただいております



## 教育DX推進『自由進度学習による学力向上』の実証研究 学習活動の取り組み方



## 取り組み結果（事例1）

### 6年生 算数 『場合を順序よく整理して』

## 検証結果

### ●習熟度レベル別の得点比較

	Lv.5以下	Lv.10	差
人数分布	14	3	-
単元合計	66.8	73.3	+6.5
知・技	42.5	50.0	+7.5
思・判	24.3	23.3	-1.0

AIドリルの習熟度Lvでグループに分けて比較した結果、

- 単元合計は、「Lv.10」のグループが+6.5pnt高い結果となった

- 観点評価は、「知識・技能」で「Lv.10」のグループが+7.5pnt高い結果となった

※"思考・判断"では差が出ておらず、1.0pntだけ「Lv.5以下」が高い結果となっている

### ※基本情報

表1) クラス平均

	記述	平均
得点	100	67.5
知・技	70	43.8
思・判	30	24.1

表2) 子ども達が取り組んだAIドリルの到達習熟度レベル

到達レベル	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6	Lv.7	Lv.8	Lv.9	Lv.10	計
人数分布	2	1	9	1	1					3	17
しきい値					14名					3名	

※レベルアップドリル（AIドリル）に取り組んだ児童の総数が17名

内訳が、Lv.10が3名、Lv.9-6が0名、Lv.5以下が14名

※習熟度Lv別の得点比較では「Lv.10」と「Lv.5以下」のグループに分けて集計

6

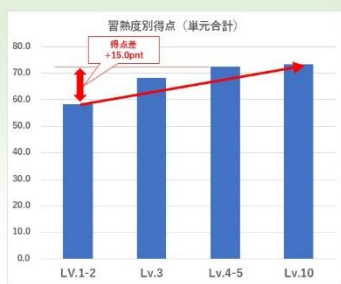
## 検証結果

### ●習熟度レベル別の得点比較（細分化）

	Lv.1-2	Lv.3	Lv.4-5	Lv.10
人数分布	3	9	2	3
単元合計	58.3	68.3	72.5	73.3
知・技	35.0	43.9	47.5	50.0
思・判	23.3	24.4	25.0	23.3

AIドリルの「習熟度Lv.」をさらに細分化した比較では、  
●習熟度Lv.の上昇にともない、単元合計の数値も上昇している

- 単元合計の「Lv.1-2」と「Lv.10」の比較では+15.0pntの差（上昇）を確認



7

## 検証結果

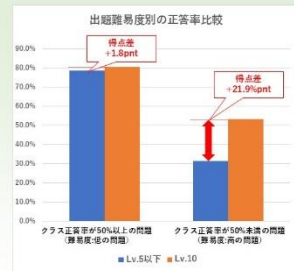
### ●出題難易度別の正答率比較

	Lv.5以下	Lv.10	差
クラスの正答率が50%以上の問題	78.8%	80.6%	+1.8%
クラスの正答率が50%未満の問題	31.4%	53.3%	+21.9%

クラス正答率が50%以上の問題と50%未満の問題をそれぞれグループ分けして正答率の平均を比較。

- 正答率50%以上（比較的難易度が低いと思われる問題）では+1.8pntで大きな差はなし
- 正答率50%未満（比較的難易度が高いと思われる問題）では+21.9%で大きな差を確認

★AIが推奨する児童個別の習熟度Lvは、レベルに応じた難易度の問題に一定数正解を繰り返すことにより上昇します。  
よって多数に対する児童個別の適正に繋がらず、習熟度Lv.10の児童では、Lv.10に相当する難易度の問題に正解した実績を持つ証明とも考えていただけます。



## 取り組み結果（事例1）

### 5年生 算数 『小数のわり算』

## 検証結果

### ●習熟度レベル別の得点比較

	Lv.5未満	Lv.5以上	差
人数分布	12	3	-
単元合計	61.6	70.0	+8.4
知・技	38.3	40.0	+1.7
思・判	23.3	30.0	+6.7

A1ドリルの習熟度Lvでグループに分けて比較した結果、

●単元合計は、「Lv.5以上」のグループが+8.4pnt高い結果となった。

●観点評価は、「Lv.5以上」のグループが「知識・技能」、「思考・判断」とともに高く、「知識・技能」で+1.7pnt、「思考・判断」で+6.7pnt高い結果となった。

### ※基本情報

表1) クラス平均

	配点	平均
得点	100	63.3
知・技	60	38.7
思・判	40	24.7

表2) 子ども達が取り組んだA1ドリルの到達習熟度レベル

到達レベル	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6	Lv.7	Lv.8	Lv.9	Lv.10	計
人数分布	2	4	6		2	1					15
しまい値			12名				3名				

※レベルアップドリル（A1ドリル）に取り組んだ児童の総数が15名

内訳が、Lv.5-6が3名、Lv.3が6名、Lv.1-2が6名

※習熟度Lv別の得点比較では「Lv.5以上」と「Lv.5未満」のグループに分けて集計

10

## 検証結果

### ●習熟度レベル別の得点比較（細分化）

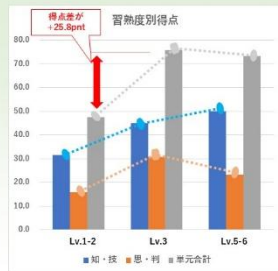
	Lv.1-2	Lv.3	Lv.5-6
人数分布	6	6	3
得点	47.5	75.8	73.3
知・技	31.7	45.0	50.0
思・判	15.8	30.8	23.3

A1ドリルの「習熟度Lv」をさらに細分化した比較では、

●習熟度Lv別の得点推移では、「思考・判断」Lv.3からLv.5-6除いて、右肩上がりの上昇傾向を確認

※Lv.3の「思考・判断」が低かった要因はLv.3グループに100点の児童が含まれたため

●単元合計の「Lv.1-2」と「Lv.5-6」の比較では、+25.8pntの差を確認



11

## 検証結果

### ●出題難易度別の正答率比較

	Lv.1-2	Lv.3	Lv.5-6	差
クラスの正答率が50%以上の問題	50.0%	80.0%	77.8%	27.8%
クラスの正答率が50%未満の問題	16.7%	50.0%	33.3%	16.6%

クラス正答率が50%以上の問題と50%未満の問題をそれぞれグループ分けして正答率の平均を比較。

●ここでも「Lv.3」グループの児童の正答率が高い結果なった難易度に関係なく「Lv.3」グループの正答率が高いことから、レベルアップドリルの取り組みの有無にかかわらず習熟度の高い児童がこのグループに含まれていると推測される。

●「Lv.1-2」と「Lv.5-6」との比較で見えた場合、しっかりと数値の差が確認できた。

