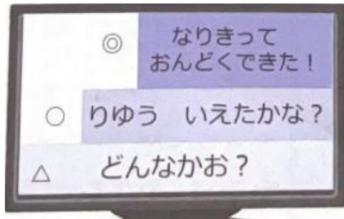


4 国語・算数の研究

【内容①指導目標の具体化】

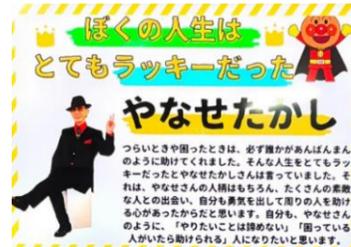
☆つけたい力を児童の立場で具体化

例・ループリック評価



評価規準が具体的に
子どもと共有しやすい!

・言語活動の教師モデルを作成



子ども自身が作る過程で、
どんな力が必要かわかる!

【内容②主体的な学びを生み出す工夫】

☆ラーニングマウンテンの活用の仕方

- 例・情報少なくシンプルに
- ・自分たちで活動を決める場
- ・ゴールへの意欲付け
- ・教師と子どもで一緒に作成



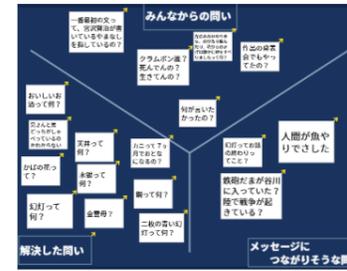
【内容③協働的に学ぶ場の設定】

☆みんなで学びを創る環境づくり

- 例・自己選択できる活動(誰と、何で等)
- ・目的を伝えて交流につなげる
- ・全員参加を促す「どっち?」の発問
- ・ミスリードで発言を促す
- ・ICTの活用↓→



色によって立場の違いを可視化。
「聞きたい」「話したい」が生まれる!



グループで共同編集。
話し合いがスムーズに!

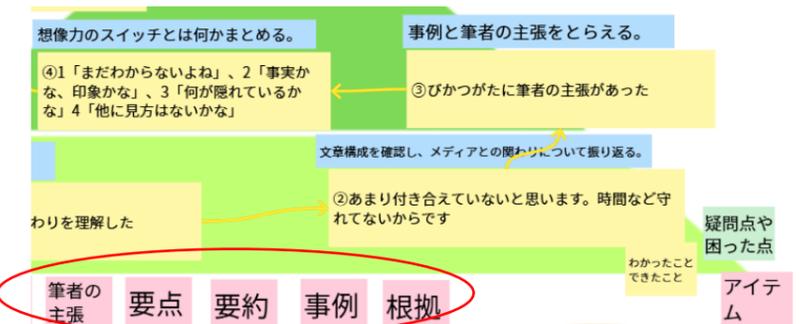
☆つながる学び方・授業イメージの転換

- 例・互いを尊重する聞き方、話し方を練習
- ・多様な考えを価値付け、認め合う雰囲気
- ・反論もできる雰囲気に

【内容④振り返りの工夫】

☆単元を通した目標や学び方の振り返り

例・ラーニングマウンテンに直接書き込む↓



学びの足跡が1枚に残る!

- ・読みのアイテム(学習用語)を可視化
- ・目標の達成度や必要な進度などを確認する
- ・振り返りをもとに次の学習をデザインする

自分の成長やみんなで学んだ実感を与えるものに!

柱1 必要感のある導入

柱2 子ども達をつなげ、「~したい」がある工夫

柱1 自己を見つめる振り返り

【内容① 必要感のある学びをつくる単元計画】

☆ラーニングマウンテンによる教師の単元の見通し

- ・意図的な授業形態
- ・働かせる数学的な見方・考え方を把握
- ・ゴールイメージの明確化



【内容② 「問い」をもたせ課題意識を生ませる工夫】

☆問題提示を工夫し、ズレを生み出す

- ・数を隠して提示
- ・分類あてゲームをする
- ・基準を変える
- ・わざと間違えて提示
- ・きまりが見えるように提示 など

【内容③ みんなで学びを創る繋がり醸成】

☆授業イメージの転換

- ・価値付け
- ・誤答にも光を当てる
- ・与えすぎない
- ・掲示物による授業イメージの可視化



☆発問の工夫

- ・問い返し発問

☆教師によるファシリテート

- ・式と図、言葉の結びつけ
- ・発言の続きを問う
- ・気持ちを問う

【内容④ 自己決定できるまとめの設定】

☆着目ポイントの意識化

- ・板書の工夫
- ・ノートの工夫
- ・学びの足跡の蓄積

【内容⑤ 自己選択できる定着問題】

☆問題を選択できる場の設定

- ・問題数の精選
- ・発展問題の活用

☆時間の確保