

令和3年度 授業づくり部会の取組・提案について

授業づくり部

1 仮説について

仮説1 UDの視点を基盤とし、ICT活用を通して児童の協働学習を生み出す授業の取組

2 各視点における具体的な取組に関する提案内容

(1) 視点① 主体的に学ぶ態度を育成する課題提示と発問（問い）の工夫

①単元デザインシートの活用

単元のゴールを明確にした授業づくりができるように、「単元デザインシート」を作成しました。教材研究の段階で活用して頂ければと思います。

単元デザインシート		単元名
子どもの実態（何ができる・何ができない）	第1次で身に付けさせること	第1次の学習活動
目指す子どもの姿（何ができるようにしたい）	第2次で身に付けさせること	第2次の学習活動
単元のゴール（～を書く活動・～をつくる活動・～会）	第3次で身に付けさせること	第3次の学習活動
★単元のゴールに設定した言語活動を実際にやってみた感想		★授業後の振り返り

②「3ステップシート」の取組

6月 「インターネットの議論を考えよう」

何ができるようになるか（目標）
 自分の考えを相手によりよく伝えるために、説得力のある言い方ができるようになる。

どのように学ぶか（方法）
 そのために、説得の工夫や相手を大切にする言い方についてみんなで話し合いながら

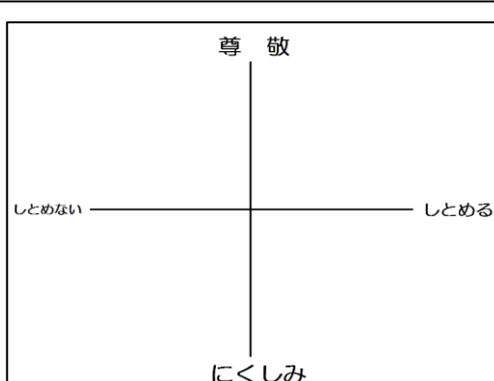
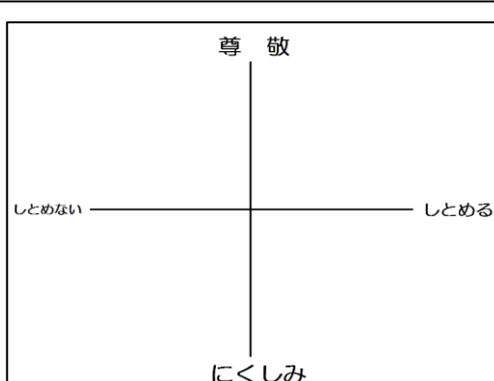
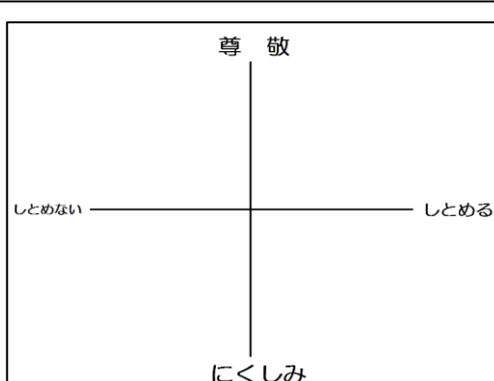
何をするか（ゴール）
 説得の工夫や言い方を考えながら、KNSに自分の意見を投稿しよう！

子どもたちと単元の目標や学習方法、単元のゴールを共有するために「3ステップシート」の活用をしてください。特に国語科においては、単元の中で、何のために、何をしているのかということ把握しながら学習に取り組むことが重要です。教室に掲示し、いつでも確認できるようにしましょう。

③授業のパターン化

次ページの授業の流れを基に、UD化された授業を目指して頂きたいと思います。

国語科 一単位時間の流れ（主に物語文・説明文）

過程	学習過程 時間	<p>網掛け：授業づくり部の提案内容 ☆：留意事項</p>								
<p>導入</p>	<p>15分 つかむ</p> <p>見とおす</p>	<h3>1 焦点化</h3> <ul style="list-style-type: none"> ○ 身に付けさせたい力を明確にする → 単元シートの活用 ○ 単元のゴールの確認 → 3ステップ ○ イメージを引き出す（子どものイメージ、直感を引き出す） <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>例1：AとBのどちらがいいと思いますか？ 例2：登場人物の心情は「喜怒哀楽」のどれ？ 例3：具体例はいくつ？ 例4：登場人物の心情は何点？</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; display: inline-block;"> <p>どうして？ で深めていく</p>  </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <caption>焦点化を促す思考方法と言語活動の具体例</caption> <tr> <td>比較：場面、モデル文比較</td> <td>関係付け：マッピング</td> </tr> <tr> <td>分類：段落の仲間分け</td> <td>順序付け：段落を並べ替える</td> </tr> <tr> <td>選択：必要な事例を選ぶ</td> <td>具体化：具体例をあげる</td> </tr> <tr> <td>推論：文章構造から展開を予想する</td> <td>抽象化：心情を点数や色で表す</td> </tr> </table>	比較：場面、モデル文比較	関係付け：マッピング	分類：段落の仲間分け	順序付け：段落を並べ替える	選択：必要な事例を選ぶ	具体化：具体例をあげる	推論：文章構造から展開を予想する	抽象化：心情を点数や色で表す
	比較：場面、モデル文比較	関係付け：マッピング								
分類：段落の仲間分け	順序付け：段落を並べ替える									
選択：必要な事例を選ぶ	具体化：具体例をあげる									
推論：文章構造から展開を予想する	抽象化：心情を点数や色で表す									
<p>一人で考える</p> <p>10分</p> <p>展開</p>	<h3>2 視覚化（自力解決）</h3> <ul style="list-style-type: none"> ○ ワークシートの工夫 ○ 本文シートの作成と活用（サイドライン） ○ 思考ツールの活用 ○動作化や絵に描いたりする <p>☆自力解決の時間の確保をする。 ☆どの程度できているか机間指導を行う。 ☆困っている児童も自力解決ができるよう配慮する。 ☆終わった児童に対して、何もしない時間を作らないように、考えを黒板やホワイトボード等に書かせたり、意見交換をさせたりする。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【共通実践事項】</p> <p>①自分の考えを書く前に、必ず本文にサイドラインを引く。 ②考え・根拠・理由の3点セットで自分の考えをまとめる。</p> </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <caption>考えを「見える化」するための工夫の具体例</caption> <tr> <td style="width: 50%; padding: 10px;">  </td> <td style="width: 50%; padding: 10px;"> <p>大造じいさんとガン（5年生） マトリックス図を活用する</p> <p>①「尊敬」「憎しみ」「しとめる」「しとめない」という4つの軸で構成されているマトリックス図に点を打つ。</p> <p>②そこに点を打った理由を書く。</p> </td> </tr> </table>		<p>大造じいさんとガン（5年生） マトリックス図を活用する</p> <p>①「尊敬」「憎しみ」「しとめる」「しとめない」という4つの軸で構成されているマトリックス図に点を打つ。</p> <p>②そこに点を打った理由を書く。</p>						
		<p>大造じいさんとガン（5年生） マトリックス図を活用する</p> <p>①「尊敬」「憎しみ」「しとめる」「しとめない」という4つの軸で構成されているマトリックス図に点を打つ。</p> <p>②そこに点を打った理由を書く。</p>								

	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> 登場人物の性格 登場人物 </div>	
		<p>物語を書く単元</p> <p>登場人物の性格と物語の出来事に関連させながら整理していくシート</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 物語のテーマを書く。 ② 登場人物を書く。 ③ 登場人物の性格を書く。 ④ 場所・時間・大まかな出来事を書いていく。

展開

みんなで考える
15分

2 視覚化 (協働解決) → 板書の構造化

- 電子黒板、タブレットの活用し、子ども達の考えを提示する
 - 話し合いや発表の仕方、考えの書き方を提示する
- ☆児童の発表で、周りの児童が理解できるようにする。
 ☆なるべく教師が説明をしない。
 ☆教師の所に集めてヒントを伝える、デジタル教科書でキーワード等にサイドラインを引いて視覚的にわかりやすくする。

3 共有化

- ペア学習、グループ学習の設定 → **話し合いの話型**
 - 表現せざるを得ない状況づくり → **ハンドサイン**
 - 教師が「問い返し」、ファシリテーターとなって意見をつなぐ。 → **発表の話型**
- ☆自分の考えと同じか違うか、視点を持たせる。相手の考えに共感できるところや自分の考えの主張点について話す。

★Microsoft Teams や思考ツールを活用し、共有化を図りましょう。
 たくさん活用して、アイデアを出し合っていきましょう！



- 【共通実践事項】
- ① 意見・根拠・理由の3点セットで考えを発表する。
 - ② 友達の意見に必ずつなげて発表する。

終末

5分
 まとめる
 やってみる
 振り返り

- ☆「学びに向かう力・人間性等」の評価ができるように、ふりかえりはきちんと取っておくようにする。
 ☆単元の要所に、身に付けた力を活用できるような場面を設定する。

4 自覚化

- 本時で学んだことを、児童と確かめながら、めあてに対するまとめを考える。
- 振り返りの時間を設定する。 → **振り返りの視点 (わが友せいぎ)**

<授業づくり部会> **授業UD**の視点と**授業のユニット化**を意識した授業づくりを！

算数科 一単位時間の流れ

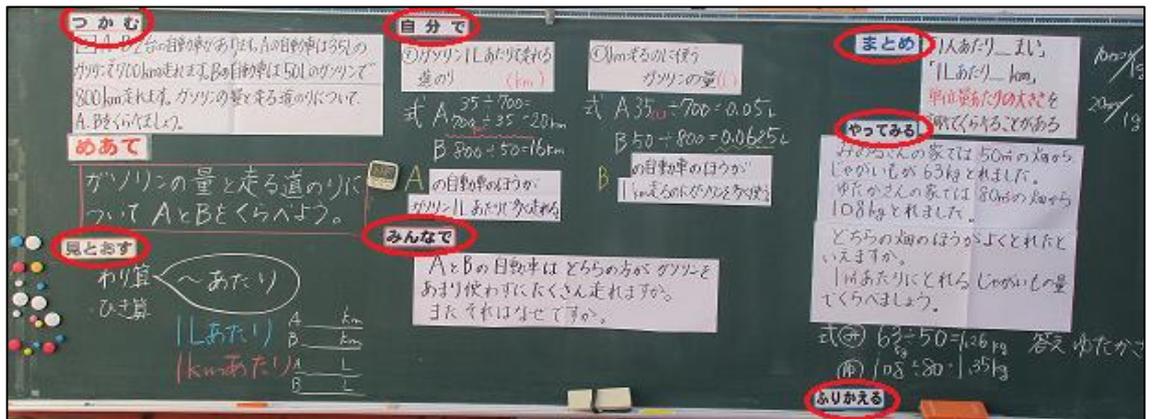
過程	学習過程	<p>網掛け：授業づくり部の提案内容 ☆：留意事項</p>												
導入	<p style="text-align: center;">10分 つかむ</p> <p style="text-align: center;">見とおす</p>	<p>☆本時の学習のヒントとなるような復習も効果的に行う。 ☆児童の言葉をもとにめあてを考えさせる。</p> <p>1 焦点化</p> <p>○身に付けさせたい力を明確にする → 単元シートの活用 ○前時との違いを明確にし、本時のねらいを絞る。 ○教材に「しかけ」をつくる。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">焦点化を促す「しかけ」の具体例</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">仮定する：簡単な数に置き換える</td> <td style="width: 50%;">間違える：間違った図や式を提示し何が違うか考える。</td> </tr> <tr> <td>図や絵：図や絵にして考えやすくする</td> <td>情報過多：情報を増やし、必要な情報について考える。</td> </tr> <tr> <td>選択肢：問題に合う図を選ぶ</td> <td>情報不足：情報を減らし、必要な情報について考える。</td> </tr> <tr> <td>かくす：問題の一部を隠し、必要な情報について考える。</td> <td>分類する：類似点、相違点について考える。</td> </tr> <tr> <td colspan="2">位置・順序を変える：規則性や法則性を見つけにくいようにした上で、きまりについて考える。</td> </tr> </tbody> </table>	焦点化を促す「しかけ」の具体例		仮定する：簡単な数に置き換える	間違える：間違った図や式を提示し何が違うか考える。	図や絵：図や絵にして考えやすくする	情報過多：情報を増やし、必要な情報について考える。	選択肢：問題に合う図を選ぶ	情報不足：情報を減らし、必要な情報について考える。	かくす：問題の一部を隠し、必要な情報について考える。	分類する：類似点、相違点について考える。	位置・順序を変える：規則性や法則性を見つけにくいようにした上で、きまりについて考える。	
焦点化を促す「しかけ」の具体例														
仮定する：簡単な数に置き換える	間違える：間違った図や式を提示し何が違うか考える。													
図や絵：図や絵にして考えやすくする	情報過多：情報を増やし、必要な情報について考える。													
選択肢：問題に合う図を選ぶ	情報不足：情報を減らし、必要な情報について考える。													
かくす：問題の一部を隠し、必要な情報について考える。	分類する：類似点、相違点について考える。													
位置・順序を変える：規則性や法則性を見つけにくいようにした上で、きまりについて考える。														
展開	<p style="text-align: center;">一人で考える 10分</p>	<p>2 視覚化（自力解決）</p> <p>○具体物や半具体物の準備 ○問題文・図・表・グラフ等、書き込みや操作できる教材やプリントの作成</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ノートに絵や図表、言葉や式を用いて、書かせる。 低・・・アレイ図や絵を描かせて説明を書く。 中・・・絵や図表に加え、言葉や式を用いさせる。 高・・・図表、言葉や式を用いさせる。</p> </div> <p>○図形の変形や数量関係をイメージしやすくするアニメーション等の活用</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><ヒントの与え方> ヒントカード、教師の所に集めてヒントを伝える タブレットにデジタル教科書を映し出す など</p> </div> <p>☆自力解決の時間の確保をする。 ☆どの程度できているか机間指導を行う。 ☆課題を解決した児童への対処法 ☆考えを黒板やホワイトボード等、タブレット等にかかせる。 ☆教室後方へ移動させ、意見交換をさせる。</p>												

みんなで考える

10分

視覚化（協働解決）

○板書の構造化 → **板書の構造化**



○電子黒板を活用し、子ども達の考えを提示する。

○話し合いや発表の仕方、考えの書き方を提示する。

3 共有化

○ ペア学習、グループ学習の設定 → **話し合いの話型**

○ 表現せざるを得ない状況づくり → **ハンドサイン**

○ 教師が「問い返し」、ファシリテーターとなって意見をつなぐ。

→ **発表の話型**

<練り上げの視点>

・一人の児童が発表後、「同じ」または「似ている」考えを持つ児童に発表させる。「同じ」でも全く同じとは限らない。よって、色々な児童の考えを聞くことで、周りの児童の理解を深める。

★Microsoft Teams や思考ツールを活用し、共有化を図りましょう。

たくさん活用して、アイデアを出し合っていきましょう！



【共通実践事項】

①意見・根拠・理由の3点セットで考えを発表する。

②友達の意見に必ずつなげて発表する。

15分

4 自覚化

○本時で学んだことを、児童と確かめながら、めあてに対するまとめを考える。

☆適用問題を必ず実施する。

○ 振り返りの時間を設定する。 → **振り返りの視点（わが友せいぎ）**

まとめる

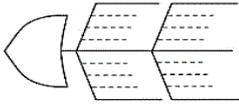
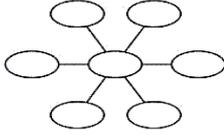
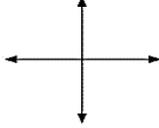
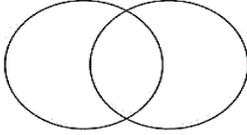
やってみる

ふりかえり

展
開

終
末

③思考ツールの活用

<p>フィッシュボーン図</p> <p>分析する 多面的に見る</p> 	<p>イメージマップ</p> <p>アイデアを出す 関連づける</p> 
<p>座標</p> <p>比較する</p> 	<p>ベン図</p> <p>比較、分類する</p> 

思考ツールに関しては色々な種類を使うのではなく、児童がやり方に慣れるように、単元を通して同じものを継続して使う方がいいと思います。

思考ツールのデータは校内研修の授業づくり部のフォルダに入れておきますので、ご活用ください。

④ICT活用 ミニ研修で実践を共有し、蓄積していく。

⑤話型・ハンドサインの活用

目指せ！北小っ子発表名人

発表する人はみんなの方を向きます
 「私は～だと思ひます。」
 「その理由は～だからです。」
 「～ということは～だから～だと思ひます。」

聞く人は表する人の方を向きます
 私は「～さんと同じで～だと思ひます。」
 「～さんとにていて～だと思ひます。」
 「～さんとちがって～だと思ひます。」

自分の意見をハンドサインで表します

 発表したい
当ててほしい

 発表できる
意見がある

 むずかしい
考え中

児童が発表したり、発表を聞いたりする際には、左のような話型を意識して発表するようにします。また、拳手をするさいには、3つのハンドサインを用いて、必ず自分の意見を持って授業に参加できるようにしてください。

⑥司会表

ガンガン！話し合いマスターへの道
 ～話し合いのススメ①～

「はんで1つの意見を考えだすバージョン」

1. しかいする人を決めます(30びょうで)

<しかいの決まり>
 みんなの声が小さいときは大きな声で言うようにつたえるべし!
 はきはきとしかいを進めるべし!

2. 話し合いの進め方

①「今から〇〇について話し合いをはじめます。」

②「いけんがある人は手をあげてください。」
 (手があがらなかったら・・・)
 「〇〇さんから発表してください。」

③「〇〇さんに質問やつつけくわえはありませんか？」
 (手を上げる人がいたらあてる)

④「次に、〇〇さん発表してください。」
 (全員発表したら・・・)

⑤「今まで出た意見の中からがったいできる意見はありませんか。」

⑥「班の意見を決めます。」
 ※みんなが一番「なるほど！」となっとくした意見にしましょう。

⑦「これで話し合いを終わります。ありがとうございました。」

<ノートやきろくようしがあるときは・・・>
 はんで決まった意見を自分のノートやきろくようしに書くようにみんなに伝えてね。

司会さん君が班のエースです！たのんだよ！

ガンガン！話し合いマスターへの道
 ～話し合いのススメ②～

1. しかいする人を決めます(30びょうで)

<しかいの決まり>
 みんなの声が小さいときは大きな声で言うようにつたえるべし!
 はきはきとしかいを進めるべし!

<きろくの決まり>
 みんなに見えるような大ききで書くようにする。
 同じ考えはまとめて書くようにする。

2. 話し合いの進め方

①「今から〇〇について話し合いをはじめます。」

②「いけんがある人は手をあげてください。」
 (手があがらなかったら・・・)
 「〇〇さんから発表してください。」

③「〇〇さんに質問やつつけくわえはありませんか？」
 (手を上げる人がいたらあてる)

④「次に、〇〇さん発表してください。」
 (全員発表したら・・・)

⑤「今まで出た意見の中からがったいできる意見はありませんか。」

⑥「班の意見を決めます。どれがいいですか。」

⑦「これで話し合いを終わります。ありがとうございました。」

グループ等での話し合いの司会表です。話し合いの内容が学年の発達に合わせて使用してください。司会に持たせたり、掲示をしたりして活用されてください。

(3) 視点③ 振り返りの場面における取組

①振り返りの視点カードの活用

視点	例
① <u>分かったこと、できたこと</u> <ul style="list-style-type: none"> 今日の何が分かったのか どのようにしたら分かったのか どんなことができるようになったのか 	<u>○今日の学習で分かったこと、できたこと</u> <ul style="list-style-type: none"> 今日の授業で～のことが分かりました。 ～をしたら、分かるようになりました。 始めは～できなかったけど、～ができるようになりました。
② <u>がんばったこと、がんばりたいこと</u> <ul style="list-style-type: none"> 授業でがんばったこと 宿題や自学でがんばりたいこと 	<u>○がんばったこと、がんばりたいこと</u> <ul style="list-style-type: none"> 今日の授業で～をがんばりました。 今日学習したポイントを自学にまとめるのをがんばりたいです。
③ <u>友だちから学んだこと</u> <ul style="list-style-type: none"> 友だちの考えを聞いて「いいね」と思ったこと 友だちの考えを聞いて「なるほど」と思ったこと 自分の考えと比べて気づいたこと 	<u>○友だちから学んだこと</u> <ul style="list-style-type: none"> 〇〇さんの～の意見がよいと思いました。 〇〇さんの～の意見にととても納得しました。 〇〇さんの～の意見は、ぼくの意見と比べて～だと思いました。
④ <u>生活の中でどんなところで使えるか</u> (活用) <ul style="list-style-type: none"> 生活に生かしたいこと 学習したことを生活の中から見つけること 	<u>○生活の中でどんなところで使えるか</u> <ul style="list-style-type: none"> 今日学習したことは～に使えると思いました。 私も生活の中で～のような経験をしました。
⑤ <u>疑問に思ったことやもっと調べてみたいこと</u> <ul style="list-style-type: none"> 次に調べたいことや考えたいこと よく分からなかったこと 	<u>○疑問に思ったことやもっと調べてみたいこと</u> <ul style="list-style-type: none"> 次は～についてもっと調べたいです。 ～のことがよく分からなかったので、自学で調べてみたいと思います。

ふりかえりのポイント！5つ



わ：わかったこと

が：がんばったこと

友：友だちから学んだこと

生：生活の中でつかえる

ぎ：ぎもんに思ったこと

ふりかえりの書き方

①授業を振り返る時は、一文で終わらせるのではなく、はじめ・中・終わりを意識させて書く。はじめには、分かったことやできたこと、がんばったことを書く。中には、理由や友達の考えや自分の考えの変容などを書く。終わりには、次に考えたいことやできそうなことなどを書く。

②①が難しい場合は、振り返りの視点を絞って書かせるようにする。

今回提案した文書はデータは以下に保存してありますので、ご活用ください。
 令和3年→校務分掌→校内研修→③専門部→①授業づくり部会