

平成 28 年度アドバイザー派遣事業 実施レポート

- 1 研究団体名 江府小・日野郡小教研国語部研究会
- 2 日 時 平成 28 年 11 月 30 日 (水) 9 : 00 ~ 15 : 45
- 3 会 場 江府町立江府小学校 (日野郡江府町小江尾 6 2)
- 4 参加人数 24 名
- 5 研修テーマ

かかわり合い、豊かに学び、力を伸ばす児童の育成
～伝え合い、聴き合い、新たな知を創造する授業をめざして～

6 ねらい

研修テーマに迫る授業をめざすため、授業を通じた児童の様相の見取り方と授業改善の視点について研修し、授業改善に生かす。

- 7 アドバイザー 東京大学高大接続研究開発センター 白水始 教授

8 研修の概要

(1) 公開授業①及び指導助言

江府小の全学級の算数授業について白水始先生・飯窪真也先生に参観いただき、指導助言を受けた。

- 学習のねらいに即した学習活動を仕組むことが大切。
- 児童にとって分かりやすい「例え」は理解を深めることにつながる。
- 児童が児童に語ると、教師が児童に語るより全体の集中力が増す。
- 教師と児童が「問い(課題)」を共有することが重要。
- わかりづらいことは、かかわり合いの場を生む。

(2) 公開授業②③及び授業研究会(研究協議及び指導助言)

5年生の国語の授業(2時間)を参観し、その後授業研究会を行った。今回は、児童の様相を見取るスキルを高めていくことがねらいだったので、参観者に1人ずつ児童を割り当て、それぞれの児童の学習中の様子を観察する参観形式をとることにした。

<公開授業>

単元名 物語の良さを解説しよう 教材名「注文の多い料理店」東京書籍

<授業者>

T1:黒見真由美教諭、T2:恵比奈宏志教諭

<公開授業②:ジグソー法による授業の第1時、主にエキスパート活動>

学習課題「なぜ二人の紳士はだまされたのだろう」

学習活動 1) 課題を確認する

2) 学習前に、課題に対する自分の考えを書く。

3) 「なぜ、だまされたのか」につながる3つの視点から、各グループで考える(エキスパート活動)

A:「二人の紳士は、戸の言葉をどんな意味だと思っていたのか」

食い違いを招いた紳士の解釈を確認するための課題

B:「戸の言葉は、本当はどんな意味だったのか」

山猫の意図を理解し、紳士の解釈と比べる要素をジグソー活動に持って行くための課題

C:「初めの場面で、紳士達は自然や動物をどんな相手だと考えているか。なぜそう思ったのか、理由を説明する。終わりの場面で、その考えは変わっているか。」



メインの課題に対して紳士と山猫の言葉の解釈の違いだけでなく、紳士の人間性にも触れた解答を導き、次時に深めたい人間像の要素をジグソー活動にもっていくための課題

<公開授業③：ジグソー法による授業の第2時、主にジグソー活動、クロストーク>

- 学習活動
- 1) ABC 担当が集まるグループに再編成し、本時の学習課題について意見をまとめる。(ジグソー活動)
 - 2) 各グループで出た意見を発表し合い、全体で意見を交流する(クロストーク)
 - 3) 課題に対する自分の考えを書く。
 - 4) 本時の学習を振り返り、次時の学習について知る。

<授業研究会>

授業研究会では①児童の学習の様子から、協調学習を引き起こすのに、有効だった(もう少しこうするとよかった)こと、②「①」をもとに授業づくりに生かせそうな仮説を引き出すという2つの柱でグループ協議を行った。

<研究協議で出された「次の授業に生かしたいこと」>

- 「学び方」を教師が発信し続けること
- 何を考えさせるのか教材研究をしっかりとすること。
- 児童の言葉を大切にすること(聞く必然性を考えて)
- 児童の発言への切り返しを通して、教材文に立ち返る習慣をつけさせる。
- 話し合いを活発にするために、認識の違う考えを出させる。
- 書いていることを話すのではなく、原稿がなくても「伝える」力を育てる。
- 書く力を育てるためには、「〇行」という目標設定も大切
- 書けていない＝発表しないではなく、対話の中で自分なりに考えた事を発表させるよう促し続ける。

<指導助言：白水先生、飯窪先生>

- 授業デザイン力の向上には、PDCA サイクルで授業を評価改善することが大切。振り返りを「反省」で終わらせずに、実践の事実から次の授業デザインに活かせる「仮説」を生成する。そのサイクルを回しながら、予測の精度を高めていくことが大切。
- 協調学習が起きやすい環境
 - ◆一人では十分な答えが出ない課題をみんなで解こうとしている
 - ◆課題に対して一人ひとり「違った考え」を持っていて、考えを出し合うことで、よりよい答えをつくることのできる期待感がある
 - ◆考えを出し合ってよりよい答えをつくる過程は、一筋縄ではいかない
 - ◆答えは自分で作る、また必要に応じていつでも作り変えられる、のが当然だと思える
- 学習者の視点から子どもの学習環境をねらいに即してデザインできる力を育てる。
- 今日のゴールは何か、1点に集中させる活動は何かを明確にした上で授業をデザインすること。
- アクティブ・ラーニング型授業をデザインする際には、①一連の学習の流れに基づいた子どもの「既有知識」を見積もり、②問い(発問)を設定し、③「期待する解答の要素」(本時で教えたい内容の肝)を教材研究で精査し絞って、④「期待する解答の要素」を具体的な子どもの想定解として表現してみる。

