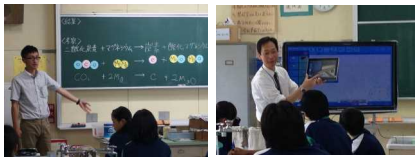
児童生徒の学びを創造するところざわプラン<学び創造プラン>学力向上推進事業クリエイト研究

わかる喜びと学ぶ楽しさを味わわせる授業の創造

～ わかる授業と学びあいの推進による主体的に学ぶ生徒の育成 ～

わかる喜びを味わわせる「3つのわかる授業」とは

①授業の目標を明示し、
課題を具体的に理解させる
（画像、模型、ＩＣＴなどを活用して、授業の目標を一人一人に確認させ、学習意欲を高めさせる）



何を学ぶのかがわかる
何ができるようになるのかがわかる
おもしろそうだな
やってみたい　考えてみたい

②課題提示を工夫し、
学びあいの課題を明確に示す
（興味の持てる課題を、明確な指示で伝えて、自分で考え、みんなで共有し、思考を深めさせる）

何を考えればよいのかがわかる
何を表現すればよいのかがわかる
こんなふうに考えたらどうかな
わかってもらえてうれしい

③生徒が自分で評価できるように、
判断基準を明確に示す
（自分の言葉でまとめさせたり、評価問題で確認させたりして、今日の授業の成果を確認させる）

何を理解できたのかがわかる
何ができるようになったのかがわかる
そうか、わかったよ　楽しい！
やった！できるようになった

学ぶ楽しさを味わわせる「学びあい」とは

3つのかたち

①協力して課題に取り組む
（必要性がある課題、興味･関心･意欲を喚起できる課題を具体的な考え方（思考スキル）を示して取り組ませる）

②教え合う･助け合う･支え合う
（「教えてあげる」よりも「ここがわからないから教えて」「これはどうしてなの」と聞ける関係をつくる）

③評価する・励ます･雰囲気をつくる
（わかりやすい方法で判断基準を生徒に示し、「できた」「すごいね」と励まし合う雰囲気をつくる）

学びあいの流れ

個人での思考

●文字や図表で表現させる
●理由や考えなどの根拠を多面的にノートやワークシートに表現させる

グループでの思考

●４人グループを基本とする
●ホワイトボードや付箋･タブレットPCなど話し合いのツールを活用する

全体での共有

●グループでの思考を発表して全体で生かす
●図表やグラフ･大型テレビなどを用いてわかりやすく伝えさせる

わかる授業と学びあいでわかる喜びと学ぶ楽しさを味わわせる授業実践

国　語

論点をとらえる

「流氷と私たちの暮らし」

わかる授業の工夫

●図表の役割を理解させるために、段階を追ったワークシートを作成した。

●「図表からわかること」「文章からわかること」をワークシートと連動した短冊を掲示物として作成し、全体発表の場で動かしながら整理していく工夫をした。

学びあいの工夫

●「図表の役割」について考えさせるため、個人で表にまとめさせ、その後4人班で考えさせた。話し合いでもワークシートを使い、全体発表では短冊を移動させて整理しながら発表させた。

わかる喜びと学ぶ楽しさ（生徒の声）

●図から読み取るときに黒板の図が大きくて、見やすくわかりやすかった。

●ワークシートを使って、図や表と文章を見比べて、図や表のよいところや課題を見つけることができた。

●班の人たちのそれぞれの考え方を聞いて、話し合うといろいろな意見があり楽しかった。

●学びあいの時、自分の意見と他の人の意見が違っていたのが、みんなで話し合っていくうちにまとまってきたとき、楽しいと感じた。

●話し合いで新しい考えを発見することができて楽しかった。

社　会

東北地方　～伝統的な生活や文化を守り育てる人々のくらし～

わかる授業の工夫

●写真などを大型テレビで映して、目標や課題を提示した。

●見る・予想する・調べる・話し合う・発表する・聞く・書くという活動を取り入れ、考えさせた。

●ワークシートに課題の判定基準を示しておき、「できたかどうか」が自分でわかる工夫をした。

学びあいの工夫

●個人で予想し、班内で共有し、その予想が事実かどうか資料を使って確かめさせた。

●話し合いの役割（発表者、司会、書記）を決め一人ひとりに責任を持たせた。

わかる喜びと学ぶ楽しさ（生徒の声）

●大型テレビで写真を見ると細かいところも見やすくてわかりやすかった。

●大型テレビの写真は、どの部分に注目すればよいのかがよくわかり、考えやすかった。

●東北地方では、8月に祭りが行われることと気候が関係していることに自分で気づけてうれしかった。

●学びあいで、意見を交換すると、自分とは違う考えを聞くことができ、「なるほど」と思うことがあり、楽しかった。

●班でまとめたことをクラスで発表できて楽しかった。

数　学

円の性質

円周角の定理の逆

わかる授業の工夫

●円周角の定理の逆の学習で、4点を通る円と円周角の関係を既習の内容と結びつける授業プリントを用いて考えさせる工夫をした。

●図・式・言葉の3つで説明させた。

学びあいの工夫

●難しい内容を考え・理解する場面で、生徒どうしで互いに教えあい、わからないことを聞きあえるようにした。

●教えたことと教えてもらった生徒の一言を記入する「ASSISTANT TEACHER CARD」を作成した。

わかる喜びと学ぶ楽しさ（生徒の声）

●ワークシートを使うことで、自分の考えをわかりやすくまとめることができた。

●自分のイメージを広げて考えることができ、わかりやすかった。

●周りの人と相談しながら、自分の考えをまとめたり、解き方を工夫したりすることができ、楽しかった。

●自分とは違う考え方をその人から直接教えてもらうことができ、わかりやすかった。

●自分の考えを伝えたり、教えたりしたとき、その人に理解してもらえるとうれしかった。

理　科

宇宙と地球

金星の満ち欠けの様子

わかる授業の工夫

●いろいろな視点から見られる模型を用いて、金星の満ち欠けを体験させ、満ち欠けの仕組みをわかりやすくした。

●できたかどうかわかるために、判断基準を生徒に提示し、めあてと評価を確認させた。

学びあいの工夫

●模型を使いながら、金星の満ち欠けの様子を話し合い、その仕組みを言葉で表現させた。

●実際に模型を使って、満ち欠けの様子を示しながら全体にも共有させた。

わかる喜びと学ぶ楽しさ（生徒の声）

●ボールや実験道具が班ごとにあり、実際に操作しながら、協力して考えることができわかりやすかった。みんなで考えることはとても楽しい。

●実験台の上にボールを置いて移動させるとき、下に模造紙で、金星の軌道が示してあったので、移動させたときの位置がわかりやすかった。

●班で学びあうことで自分では考えていなかった意見がたくさんあって楽しかった。

●課題に取り組み、みんなで結果を出すことが楽しかった。

8つのグループでの研究授業の概要

英　語

Ｐｒｏｇｒａｍ８
Clean Energy Sources

わかる授業の工夫
●導入でゲームなどの活動を通して、それまでに学習した主格と比較させて、目的格の学習をわかりやすくした。
●プログラム8のあらすじをプリントによる穴埋め形式にすることで、生徒どうしの教えあいが効果的にできるように工夫した。

学びあいの工夫
●ストーリーのあらすじを完成させる作業を４人グループで行い、内容を深めたり広げたりできる工夫をした。

わかる喜びと学ぶ楽しさ（生徒の声）
●授業の始めに、自分たちが勉強した英語の文法などを使ってゲームをしながら、楽しく今日の学習につながっている。
●自分の考えだけではなく、他人の視点の考えが聞けて、「こんな考え方があるんだ」とわかったとき楽しいと思った。
●関係代名詞Which ＋主語の使い方をみんなで考えて、あらすじを完成させたので、使い方がよくわかった。
●グループで問題の解き方を話し合ったときいろいろな考え方があることがわかった。

技術・家庭

食生活と自立
加工食品の特徴と選択

わかる授業の工夫
●生鮮食品と加工食品の実物を多数（班の数分）用意して、実際に手に取りながら考えることができるようにした。

学びあいの工夫
●ワークシートを使って、自分で考え、班で意見を交換し、全体で発表することでたくさんの考えを共有することができるようにした。
●実物を見ながら話し合うことで、新たな自分の考えを見いだしたり、深めたりすることができた。

わかる喜びと学ぶ楽しさ（生徒の声）
●食品のラベルの実物やコピーを実際に見ながら、加工食品の特徴を考えることができ楽しかった。
●実物のラベルに書かれている食品添加物を見て、教科書に書かれていないものが入っていることがわかった。
●ラベルを見て、今までわからなかったことや自分の予想と違うことを班員と話すことができ楽しかった。
●加工食品のメリットとデメリットがよくわかった。そのことを「どのように利用していけばよいか」について、みんなの意見を聞くことができてとてもよかった。

保健体育

器械運動
マット運動

わかる授業の工夫
●現在の技能について分析し、わかりやすく活動できるようなワークシートを作成した。
●振り返りができるように学習カードを作成した。
●実演をしながら説明することで目標がわかりやすくなるようにした。

学びあいの工夫
●グループ学習、ペア学習で、自分の技術を見てもらい、アドバイスをもらったり、上手な人の技術を見て、自分で取り入れたりすることができた。

わかる喜びと学ぶ楽しさ（生徒の声）
●先生がお手本を示してくださったので、どこに気をつけて演技をすればよいかよくわかった。
●友達同士で教えあい、学びあえたことで、自分の課題を明確にして、それに向かって練習し成功できたことが楽しかった。
●自分ではわからなかった問題点を、お互いにアドバイスをしあい、自分の演技が納得できたときに達成感があり、楽しかった。
●できなかった技ができるようになったとき、みんなで喜んでくれたときうれしかった。

特別支援

生活単元学習
バランスのとれた弁当を考えよう

わかる授業の工夫
●パワーポイントでの提示や写真カードを使った学習など、内容を視覚化させた。
●カードを使った体験的学習を行うことにより、「今日、何をやったのか」記憶に残るようにした。

学びあいの工夫
●カードを使った学習を４人グループで行い、同じグループ内での活動から、いろいろな考えを聞き、それを自分の考えに生かせるように工夫した。

わかる喜びと学ぶ楽しさ（生徒の声）
●料理にはたくさんの色があり、お弁当にはたくさんの色の食べ物を入れるとよいことがわかった。
●お弁当の作り方がわかったので、今度は、一人でお弁当を作ってみたいと思った。
●お弁当カードを使って、みんなでいっしょに、たくさんのお弁当メニューのパターンが作れて楽しかった。

効果があった「わかる授業」と「学びあい」の授業スタイル

	「わかる授業」と「学びあい」	思考のスキルと留意点	ツール
導入	何を学ぶのかがわかる 何ができるようになるかがわかる	課題設定 必要性・切実感がある 意欲・興味を喚起する 考えやすい 課題提示 わくわくする仕掛け	図表・写真 実物・模型 大型テレビ ＩＣＴ
展開	何を考えればよいのかがわかる 何を表現すればよいのかがわかる	考えた過程が見える 思考の可視化 具体物から抽象へ 操作による思考支援	
展開	**学びあい** 個人での思考	解決の方法を推測させる 考えを広げる 思考を表現させる	ワークシート
展開	グループでの思考 思考のスキルを 明確にしながら 学びあいの流れを示す	分類する　比較する 要約する　識別する 解釈する　評価する 説明する　例示する	ホワイトボード・付箋 タブレットＰＣ モデル・カード・短冊 模型・観察・実験
展開	全体で共有	説明する 記憶する　評価する 創造する	モデル・カード・短冊 模型・大型テレビ タブレットＰＣ
まとめ	何を理解できたのか 何ができるようになったのか	自分の言葉でまとめる 評価問題を解く 絵や図表で表現する	ワークシート 評価問題 作文・詩・写真

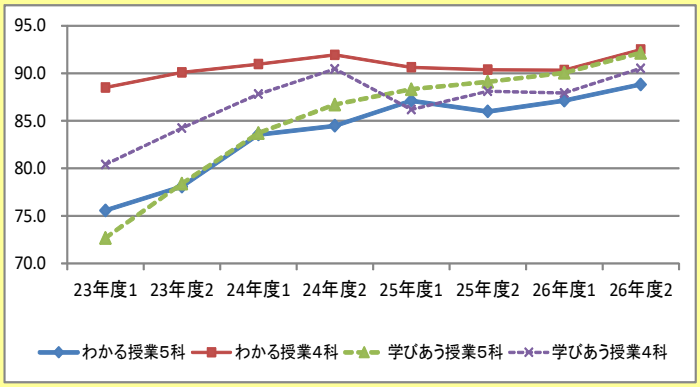
成果と今後

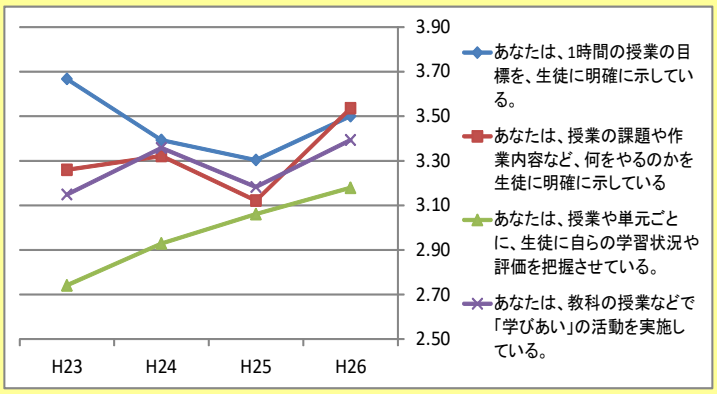
わかる喜び
「できた」「わかった」と感じる瞬間が1時間の授業で何回経験できたか、その積み重ねが「わかる喜び」につながってきた。3つのわかるの中で、特に「できたかどうかがわかる」（形成的評価）の判断基準を示してきたことが効果的であった。

学ぶ楽しさ
「学ぶこと」「知ること」は本来楽しいものである。「できた」「わかった」だけでなく、「わかった」ことを他人に伝える楽しさもある。学びあいは、その両方を満たすことができる。
生徒が楽しいと感じる場面は
①満足感・充足感を得たとき
②成就感・達成感を得たとき
③驚嘆し、感動したとき
である。これらを学習活動に取り入れ、「わかる喜びと学ぶ楽しさを味わわせる授業」をこれからも全職員で創造していきたい。

所沢市立美原中学校

わかる授業と学びあいの定着率が向上（生徒の意識調査と教職員の意識調査）

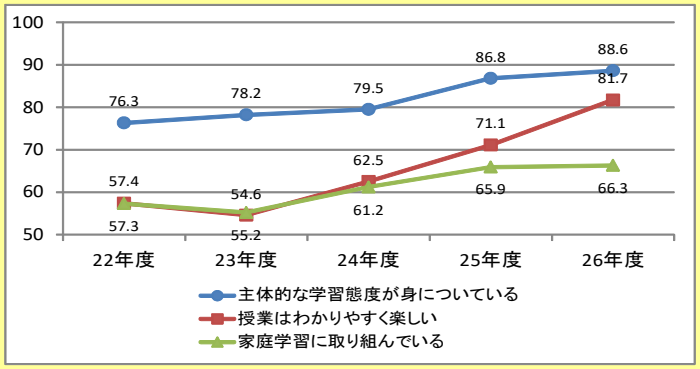




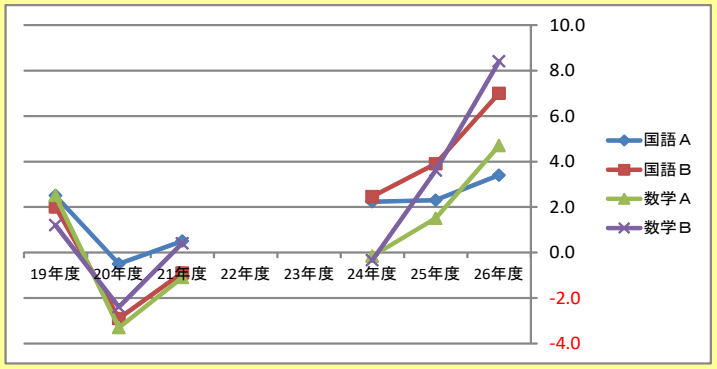
各年度１学期・２学期に実施した授業アンケート（経年変化）
授業がわかる（授業の目標や活動する内容）に「わかる」と回答した生徒の割合と学びあう授業をしているに「している」と回答した生徒の割合のグラフである。「授業がわかる」の5教科（国社数理英）の平均は、26年度89%で、他の項目は、90%を越えている。

各年度・学校評価「教職員アンケート」（経年変化）
各項目について4（よくあてはまる）～1（あてはまらない）で回答したポイントの平均値を経年比較したものである。ばらつきはあるが、意識は向上している。特に、「できたかどうかがわかる」に関連した「学習状況や評価を把握させている」が向上してきた。

授業が楽しいと感じる生徒が増加し 主体的に学ぶ態度が身につく



思考力・判断力・表現力の伸び率が高い



「楽しい授業」と「主体的な学習態度」（経年変化）
主体的な学習態度が身についているに「身についている」と回答した生徒の割合と授業は楽しくわかりやすいに「わかりやすい」と回答した生徒の割合のグラフである。どちらも増加傾向にあり、26年度は80%を越えている。

全国学力・学習状況調査の全国平均との比較（経年変化）
国語A・B、数学A・Bともに同じような変化を示し、全体的に向上している。国語も数学もA問題よりB問題の伸び率が高い傾向にある。わかる授業と学びあいによる授業改善は、「主体的な学習態度」とともに「思考力・判断力・表現力」を育成する効果がある。