

1 本研究の背景

(1) 都における授業改善の方向性

東京都教育ビジョン第5次(令和6年3月)では、「『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた授業改善の推進」の中で、「デジタルを活用したこれからの学び」を推進することが示されている。

教育ビジョンの策定に当たり、「こども基本法」(こども家庭庁 令和4年6月)や「東京都こども基本条例」(令和3年4月1日)の趣旨に鑑み、都内公立学校に通う児童・生徒約1万人から様々な声を聴き取っている。そこからは、ICT機器を活用しながら一人一人に最適な学びと協働的な学びのベストミックスを図る必要性や、子供一人一人が何のために学ぶかを実感できるようにする重要性が明らかになった。また、一人一人の違いを個性として受け止め、それぞれが自ら伸びようとする意欲を引き出す学びを実現する必要性も明らかになった。

こうした児童・生徒の声を踏まえ、変化が激しい予測困難な時代において、よい変化を起こそうと自ら課題を設定し、振り返り、責任をもって行動する力を育成するために、これから求められる授業デザインを確立する必要がある。

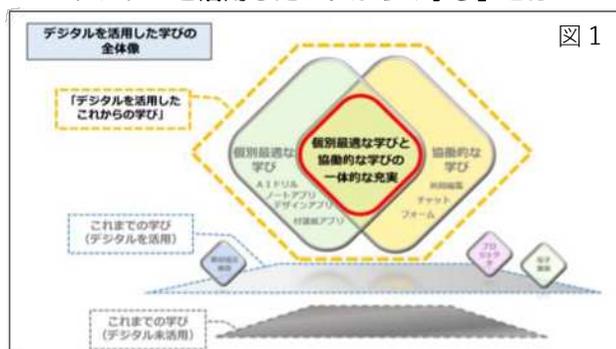
(2) 本委員会の構成及び指導資料の位置付け

教育ビジョン等で示された方向性を踏まえ、令和6年度は、都内公立学校10校の研究校を指定した。本委員会は、各研究校から招集された委員により構成されている。

研究校の取組を通じて改めて見えてきたことは、これまでの教師主導の指導に加え、「児童・生徒に学びを委ねる指導」が重要だということである。しかし、多くの教師は具体的な授業イメージをもつことが困難であり、何から改善を始めればよいか分からない状況がある。

そこで、本指導資料では、授業改善への第一歩となる具体的な手法を整理した。

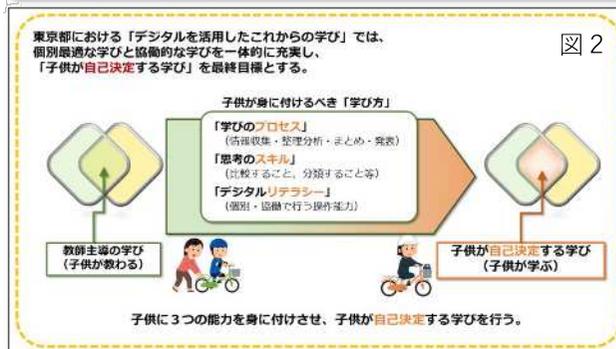
2 「デジタルを活用したこれからの学び」とは



まず、デジタル活用の面から子供たちの学びについて確認した。(図1)

多様で大量の情報の取扱いが可能になることや、時間的・空間的制約を超えて情報の蓄積、可視化、情報共有等が可能になることなど、デジタル活用の良さを子供たち自身が実感しつつ、自分なりの学び方を身に付けていくことは、これからの社会を生き抜く上で必須である。

都では、デジタル活用を大前提とし、個別最適な学びと協働的な学び、そしてそれらを一体的に充実した学びを「デジタルを活用したこれからの学び」の範囲としている。

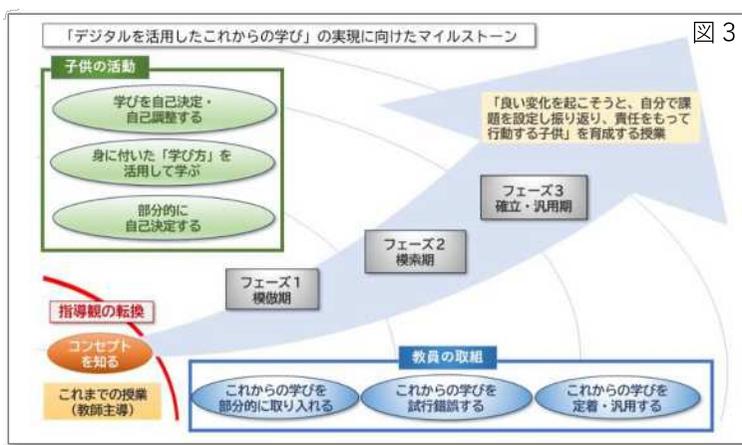


また、最終的に目指す目標を、児童・生徒が自己決定する学びを最終目標としている。(図2)

児童・生徒が、デジタルを使いこなし、自らの課題意識の下、学習計画を立て、自分なりの学習方法で学ぶ。こうした学習を各教科等の授業で実現することで、児童・生徒は予測困難な時代を生き抜く資質・能力を身に付けることができると考える。

そのため教師は、児童・生徒を自立した学習者として育成する支援者・伴走者として役割を変えることが求められている。

3 「デジタルを活用したこれからの学び」の実現に向けたマイルストーン



子供が学習課題や学習方法等を自己決定する学びを実現するためのマイルストーン(授業改善の進捗の目安)を整理した。(図3)

教師は、求められる授業デザインのコンセプトを知り、先進事例を取り入れ、試行錯誤する中で理解を深め、授業スタイルを確立する。

子供は、課題や学習方法を部分的に自己決定することから始め、最終的に自分の学びを自己決定・自己調整できるようにする。

教師が指導観を転換するとともに、子供たちが学習者として自立していくよう、段階的に目標を設定しながら授業改善を推進する。

(裏面へ)

#### 4 作成した各種資料について

教師の指導観を転換し、授業を変えていこうとする学校や教師が第一歩を踏み出せるよう、研究校における実践を踏まえ、「授業デザイン」「学習環境づくりの工夫」「学びの振り返り」「授業改善促進に向けた校内研究・研修会アイデア」の4つの資料を作成した。(ページ右下、二次元コードのサイトにて閲覧可)

##### ■ 授業デザイン

児童・生徒が学習課題や学習方法を自己決定する授業づくりを進めるためには、柱となる授業デザインの理解が必要となる。

本指導資料では、各校種、各教科等における実践から見てきた授業づくりのポイントを「見通し」「活動」「振り返り」の活動ごとに整理した。これまで実施したことのない教師にも参考となるような具体的な事例も紹介している。

これらのポイントは、教師が授業を振り返るための視点でもある。児童・生徒が自己決定する内容を教師が想定し、授業を改善することが重要である。



##### ■ 学びの振り返り

理解した学習内容を確認するとともに、どのように学んだかを自分なりに価値付けながら学びを調整していく活動は、子供の自立を促す上で重要である。

本指導資料では、児童・生徒が学びを自己調整するための視点や「振り返り」の留意点を整理し、具体例を示した。振り返りの内容の閲覧・共有が可能となるよう、各種アプリの共同編集機能等を活用した事例も紹介している。

自己の学びを客観的に見つめることは、成長を実感することにつながる。教師は、個々の振り返りを見取り、支援に生かすことが重要である。



##### ■ 学習環境づくりの工夫

児童・生徒が必要感や納得感をもちながら主体的に学ぶためには、学習環境の整備が必要となる。

本指導資料では、環境をととした教育を意識し、授業をデザインするためのポイントを整理した。児童・生徒が学習方法(どこで、誰と、どのように学ぶか)等を自己決定できる環境設定の視点を紹介している。

学習環境づくりは、これから求められる授業の要である。児童・生徒の活動を見通し、最適な環境を構成することが重要である。



##### ■ 授業改善促進に向けた校内研究・研修会アイデア

指導観を転換し、自立した学習者として子供を育成するためには、校内研究会の在り方も重要である。

本指導資料では、校内において教師一人一人が各自の実践を発表する場を設定するなど、研究推進の様々な手法を整理した。教師が研究主題を自分事として捉え、主体的に参加するようになる事例を紹介している。

授業改善に向かう教師の学びも子供たちの学びと相似形である。教師一人一人の意識を高め、協働しながら授業改善に取り組むことが重要である。



#### 委員名簿

台東区立上野小学校	校長	田中 康雄	台東区立上野小学校	主幹教諭	倉澤 貴文
板橋区立志村第二小学校	主任教諭	須田 幸知	三鷹中央学園三鷹市立第三小学校	主任教諭	中野 紀子
西東京市立上向台小学校	教諭	古矢 彩音	渋谷区立上原中学校	主任教諭	小西 進
府中市立府中第一中学校	主任教諭	重光 悠	都立三鷹中等教育学校	教諭	仁田 勇介
都立多摩高等学校	主任教諭	植嶋 悠太	都立立川国際中等教育学校附属小学校	主任教諭	若林 佳菜

担当：教育庁総務部デジタル推進課 統括指導主事 池田 守

各種資料の詳細は以下リンクのサイトより閲覧、ダウンロードすることができます。



# 「デジタルを活用したこれからの学び」

## 研究開発委員会

# 「デジタルを活用したこれからの学び」研究開発委員会

## 1 本委員会の目的

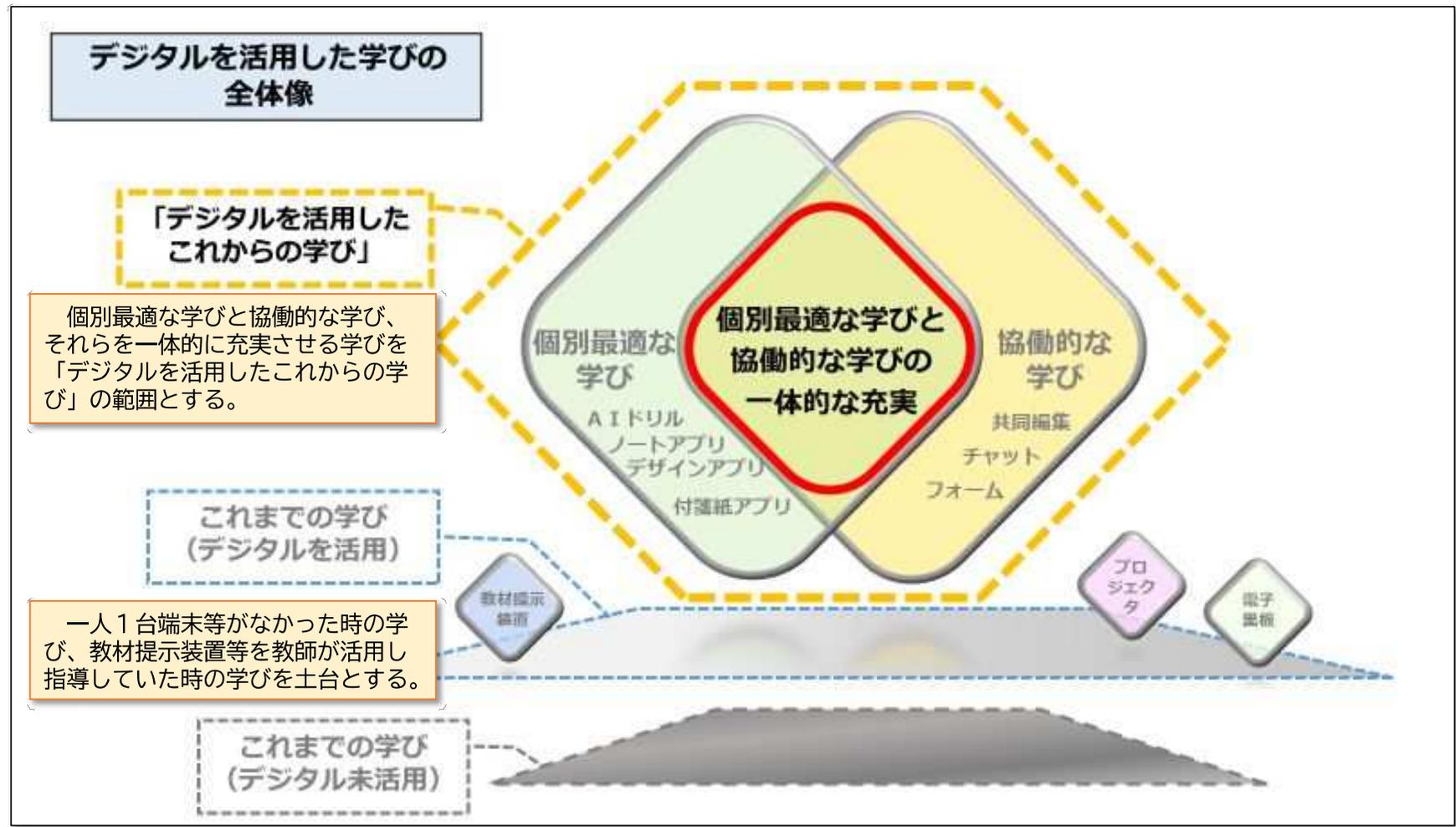
- 東京都教育ビジョン第5次（令和6年3月）及び東京都学校教育情報化推進計画（令和6年3月）において、主体的・対話的で深い学びの視点による授業改善に向け、「デジタルを活用したこれからの学び」が提示
- 都が指定する「デジタルを活用したこれからの学び研究校」における実践研究を踏まえ、**これから授業改善に取り組む学校が第一歩を踏み出すことのできる指導資料**を作成することを目的とし、研究を推進

## 2 本委員会の構成メンバー

- 研究校9校より委員を招集

委員長	台東区立上野小学校	校長	田中 康雄	委員	台東区立上野小学校	主幹教諭	倉澤 貴文
委員	板橋区立志村第二小学校	主任教諭	須田 幸知	委員	三鷹中央学園三鷹市立第三小学校	主任教諭	中野 紀子
委員	西東京市立上向台小学校	教諭	古矢 彩音	委員	渋谷区立上原中学校	主任教諭	小西 進
委員	府中市立府中第一中学校	主任教諭	重光 悠	委員	都立三鷹中等教育学校	教諭	仁田 勇介
委員	都立多摩高等学校	主任教諭	植嶋 悠太	委員	都立立川国際中等教育学校附属小学校	主任教諭	若林 佳菜

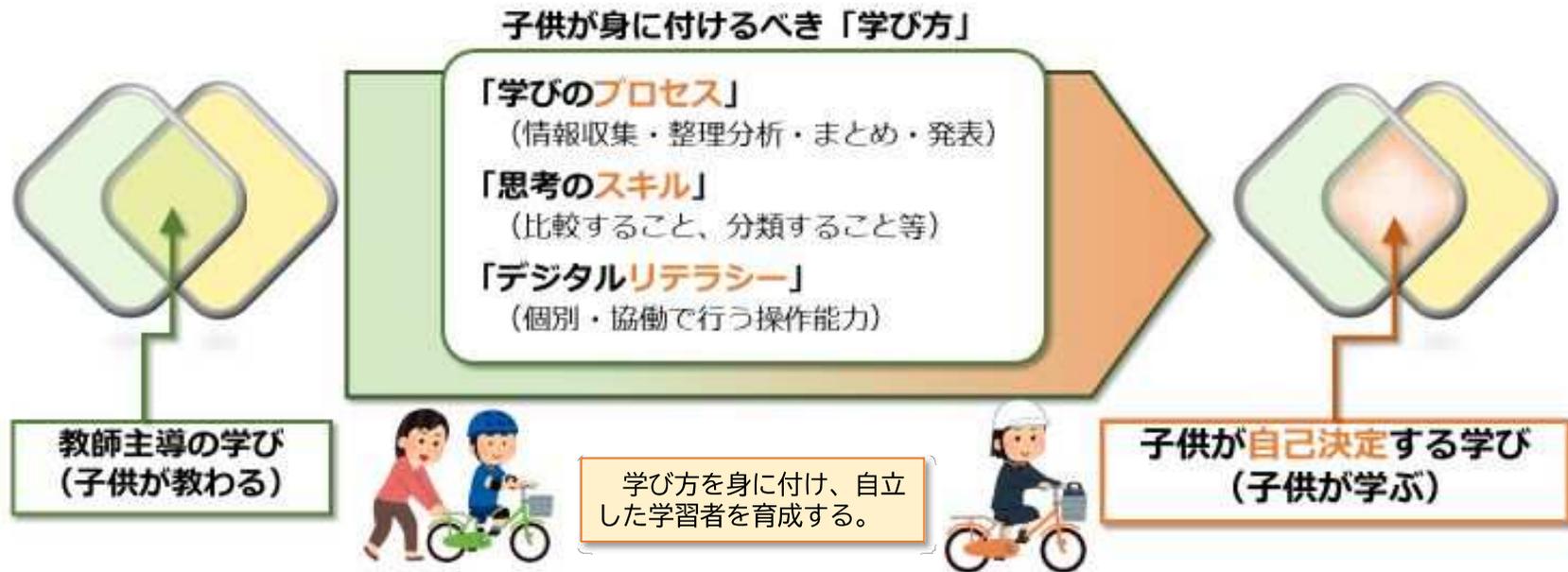
3 デジタルを活用したこれからの学びについて



# 「デジタルを活用したこれからの学び」 研究開発委員会

## 3 デジタルを活用したこれからの学びについて

東京都における「デジタルを活用したこれからの学び」では、個別最適な学びと協働的な学びを一体的に充実し、「子供が**自己決定**する学び」を最終目標とする。



子供に3つの能力を身に付けさせ、子供が**自己決定**する学びを行う。

#### 4 指導資料の作成にあたって

現状 令和答申、都教育ビジョン等を踏まえ、社会の変化に合わせ、**教師の指導観を転換**する必要がある。



課題 どこからどのように授業改善を進めれば良いか分からないという教師の声が多数ある。



- ・ 子供の自立度と教師の指導観の変容の2軸から、段階的に授業改善を進めるためのフェーズを設定し、マイルストーンとして整理
- ・ 研究校における実践を踏まえ、授業改善に必要な取組を整理

教師が指導観を転換し、**授業改善の第一歩を踏み出す**ことのできるよう、資料を作成

「デジタルを活用したこれからの学び」の実現に向けたマイルストーン

**子供の活動**

- 学びを自己決定・自己調整する
- 身に付いた「学び方」を活用して学ぶ
- 部分的に自己決定する

「良い変化を起こそうと、自分で課題を設定し振り返り、責任をもって行動する子供」を育成する授業

フェーズ3  
確立・汎用期

フェーズ2  
模索期

フェーズ1  
模倣期

**指導観の転換**

コンセプトを知る

これまでの授業  
(教師主導)

**教師の取組**

これからの学びを部分的に取り入れる

これからの学びを試行錯誤する

これからの学びを定着・汎用する

## 子供の活動

学びを自己決定・  
自己調整する

身に付いた「学び方」を  
活用して学ぶ

部分的に  
自己決定する

## 指導観の転換

コンセプト  
を知る

これまでの授業  
(教師主導)

フェーズ1  
模倣期

これからの学びを  
部分的に取り入れる

フェーズ2  
模索期

## 教師の取組

これからの学びを  
試行錯誤する

フェーズ3  
確立期・汎用期

これからの学びを  
定着・汎用する

「良い変化を起こそうと、自分で課題を設定し振り返り、  
責任をもって行動する子供を育成する授業

「デジタルを活用したこれからの学び」の実現に向けたマイルストーン

子供の活動

- 学びを自己決定・自己調整する
- 身に付いた「学び方」を活用して学ぶ
- 部分的に自己決定する

「良い変化を起こそうと、自分で課題を設定し振り返り、責任をもって行動する子供」を育成する授業

フェーズ3  
確立・汎用期

フェーズ2  
模索期

フェーズ1  
模倣期

指導観の転換

コンセプトを知る

これまでの授業  
(教師主導)

教師の取組

これからの学びを部分的に取り入れる

これからの学びを試行錯誤する

これからの学びを定着・汎用する

「デジタルを活用したこれからの学び」の実現に向けたマイルストーン

**子供の活動**

- 学びを自己決定・自己調整する
- 身に付いた「学び方」を活用して学ぶ
- 部分的に自己決定する

「良い変化を起こそうと、自分で課題を設定し振り返り、責任をもって行動する子供」を育成する授業

フェーズ2  
模索期

フェーズ3  
確立・汎用期

フェーズ1  
模倣期

**指導観の転換**

コンセプトを知る

これまでの授業  
(教師主導)

**教師の取組**

これからの学びを部分的に取り入れる

これからの学びを試行錯誤する

これからの学びを定着・汎用する

「デジタルを活用したこれからの学び」の実現に向けたマイルストーン

**子供の活動**

- 学びを自己決定・自己調整する
- 身に付いた「学び方」を活用して学ぶ
- 部分的に自己決定する

「良い変化を起こそうと、自分で課題を設定し振り返り、責任をもって行動する子供」を育成する授業

フェーズ3  
確立・汎用期

フェーズ2  
模索期

フェーズ1  
模倣期

**指導観の転換**

コンセプトを知る

これまでの授業  
(教師主導)

**教師の取組**

これからの学びを部分的に取り入れる

これからの学びを試行錯誤する

これからの学びを定着・汎用する

「デジタルを活用したこれからの学び」の実現に向けたマイルストーン

**子供の活動**

- 学びを自己決定・自己調整する
- 身に付いた「学び方」を活用して学ぶ
- 部分的に自己決定する

「良い変化を起こそうと、自分で課題を設定し振り返り、責任をもって行動する子供」を育成する授業

フェーズ3  
確立・汎用期

フェーズ2  
模索期

フェーズ1  
模倣期

**指導観の転換**

コンセプトを知る

これまでの授業  
(教師主導)

**教師の取組**

これからの学びを部分的に取り入れる

これからの学びを試行錯誤する

これからの学びを定着・汎用する

5 「デジタルを活用したこれからの学び」 4つの指導資料

教師の指導観の転換に向け、授業改善の第一歩を踏み出すことができるよう、資料を作成

<p>これからの学びの 授業デザイン</p>	<p>環境をとおした 授業づくり</p>
<p>自己調整を図るための 振り返り</p>	<p>教師の指導観を変える 校内研究の工夫</p>

# 「デジタルを活用したこれからの学び」研究開発委員会

## デジタルを活用したこれからの 学びの授業デザイン

都立多摩高等学校 主任教諭 植嶋 悠太

板橋区立志村第二小学校 主任教諭 須田 幸知

# 「デジタルを活用したこれからの学び」授業デザイン

## 1 作成の意図

### 現状

- ・一斉指導型の授業で知識・技能を高めるだけでなく、児童に自己判断させ、学び方を身に付けさせていく必要がある。
- ・教師の指導観を転換する必要がある。



### 課題

- ・児童・生徒に自己決定させる授業づくりのポイントが分からない。
- ・授業改善に取り組みたいが、どこから取り組めば良いか分からない。

「デジタルを活用したこれからの学び」における授業作りの要点を整理し、周知する必要がある。



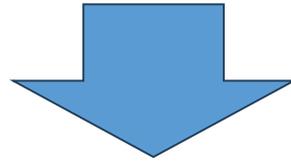
## 授業デザインの整理及びチェックシートの作成

- 授業準備段階、授業中段階、授業終了後段階のそれぞれの場面において、教師が行うべきことを整理
- 教師による「導入・展開・まとめ」から児童・生徒の「見通し・活動・振り返り」への転換

教師が自己の授業を振り返るための視点を整理し、具体的な事例を紹介

子供に学びを委ね、子供が自己決定する授業づくりに向けて

学びの柱となる各教科等共通の学習過程、学習活動を整理



- 子供を主語とし、「見通し」「活動」「振り返り」で授業内の活動を設定
- 各活動におけるポイントを整理し、授業デザインチェック表に整理  
授業改善の視点として活用

子供に学びを委ね、子供が自己決定する授業づくりに向けて

教師の「導入」「展開」「まとめ」から  
子供の「見通し」「活動」「振り返り」へ

- 「見通し」 何を学ぶか、どのように学ぶか、  
誰と学ぶかを自分なりに整理する。
- 「活動」 学習課題の解決に向け、  
学習計画を基に自分なりの答えを導き出す。
- 「振り返り」 より良い自分の学びを見付け、  
次につなげるための記録をためる。

## 授業デザインのポイント（1 単位時間、又は単元のまとめり）

### 各教科等の学習活動におけるポイントと教師の“しかけ”（支援）

	授業デザインのポイント	“しかけ”（支援）
見通し	<ul style="list-style-type: none"> <li>☑ 児童・生徒が単元/ 1 単位時間の目標を理解している。</li> <li>☑ 児童・生徒が学習方法を理解している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☑ 学びのシラバス/学びの手引きの提示</li> <li>☑ 学習計画表の作成・提示               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 何を学ぶか      ・ 誰と学ぶか</li> <li>・ どこで学ぶか    ・ いつ学ぶか</li> <li>・ 何を使って学ぶか</li> </ul> </li> </ul>
活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>☑ 学習方法を自己決定する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☑ 自己の計画に基づき、児童・生徒が自分で学び進める場面の設定</li> </ul>
振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>☑ 自己の学びを振り返る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☑ 学習内容・方法を振り返る場面の設定</li> </ul>

## デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

### 各教科等の学習活動におけるポイントと教師の“しかけ”（授業デザインチェック項目の例）

#### 小学校における例



項目	授業の（目的）	授業の（内容）	授業の（方法）	授業の（評価）	チェック内容
1. 授業の目的	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。
2. 授業の内容	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。
3. 授業の方法	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。
4. 授業の評価	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。	児童が、自分の学習目標を達成するために、主体的に学習に取り組むことができるようになる。

授業デザインチェックシート

#### チェック内容

- 児童が、課題を理解している。
- 児童が、学びの手引きを基に学習計画を立てている。
- 児童が、課題（めあて）を考えている。
- 児童が、他の児童の学習の進捗状況を確認しながら学びを進めている。
- 児童が、自ら学ぶ相手を選択している。
- 児童が、自ら学ぶ場所を選択している。
- 児童が、学習を進める上で困った際に、どうすればよいか理解している。
- 児童が、発展的な学習に取り組んでいる。
- 児童が、めあてとの整合性を意識して学習をまとめている。
- 児童が、成果物の提出場所や提出方法を理解している。
- 児童が、学習内容と学習方法に対する振り返りを書いている。
- 児童が、必要に応じて学習計画の修正している。

## デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

### 各教科等の学習活動におけるポイントと教師の“しかけ”（授業デザインチェック項目の例）

#### 大切なこと

（児童）  
自らの学び方を自己決定

（教師）  
児童に学びを委ねる  
場面を意図的に設定



#### チェック内容

- 児童が、課題を理解している。
- 児童が、学びの手引きを基に学習計画を立てている。
- 児童が、課題を考えている。
- 児童が、他の児童の学習の進捗状況を確認しながら学びを進めている。
- 児童が、自ら学ぶ相手を選択している。
- 児童が、自ら学ぶ場所を選択している。
- 児童が、学習を進める上で困った際に、どうすればよいか理解している。
- 児童が、発展的な学習に取り組んでいる。
- 児童が、課題との整合性を意識して学習をまとめている。
- 児童が、成果物の提出場所や提出方法を理解している。
- 児童が、学習内容と学習方法に対する振り返りを書いている。
- 児童が、必要に応じて学習計画の修正している。

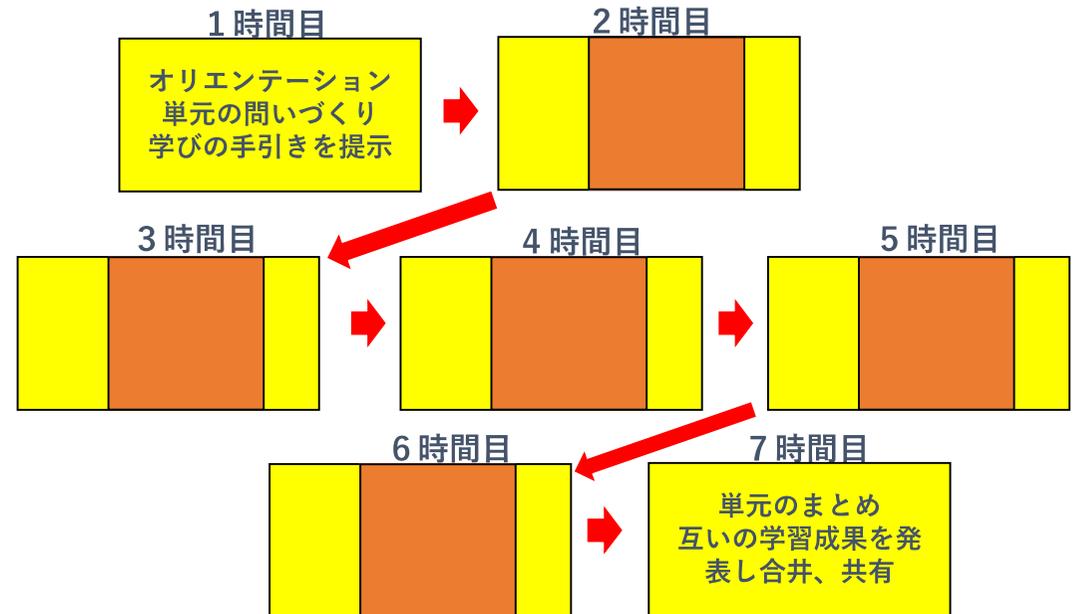
# デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

## 各教科等の学習活動におけるポイントと教師の“しかけ”（授業デザインチェック項目の例）

### 授業デザイン図を子供と共有



授業（1単位時間45分）



1単元のまとめ

■学びを委ねる時間＝自分の力で学び進める時間を子供に説明

■単元の学習の流れについて、子供に説明

## デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

### 小学校

#### 課題

- 自力解決のみで終わる児童が多く、協働学習が生まれない状況

#### 改善

- 児童のスライドへのリンクを周知し、他者参照可能な環境を構成
- 教室内に協働学習スペースを設置
- 児童の学習状況の見取りの充実と適切な言葉掛け



授業デザインを児童と共有するとともに、学びの伴走者としての教師の支援を充実させる必要性  
(学習環境や教師の支援方法等も併せて充実させる)

# デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

## 生徒が授業のポイントを理解するための“しかけ”（授業デザインチェック表）

### 中学校・高校における例

	具体的な手だて（教師の支援）
見通し	<p><b>ア 「学びの手引き」によって、以下の内容を児童・生徒に提示できるように準備</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>単元のねらい</li> <li><input type="checkbox"/>単元全体の時間数と、時間ごとの学習内容・学習方法</li> <li><input type="checkbox"/>単元の学習によって何ができるようになるのか</li> <li><input type="checkbox"/>どこでどのように評価されるのか</li> <li><input type="checkbox"/>既習事項とのつながり</li> </ul> <p><b>イ 「学びの手引き」を用いることで、以下の内容を児童・生徒が実施できるように準備。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>自分がどのように学びを行うのか、計画できる。</li> <li><input type="checkbox"/>実際に行った内容を記録したり、振り返ったり、修正したりできるようにしている。</li> </ul> <p><b>ウ 「学びの手引き」に沿って作られた児童・生徒の学習計画・振り返りなどを、教師は適時把握できるように準備。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>デジタルを用いることで、児童・生徒の学習計画・振り返りなどをいつでも確認できるように準備している。</li> <li><input type="checkbox"/>紙のワークシートなどに児童・生徒の学習計画・振り返りを書かせ、それを毎授業後回収するなどして、確認できるようにしている。</li> </ul> <p><b>エ 「学びの手引き」には、以下の内容が組み込まれている。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>単元全体の3割以上の時間を「学びを委ねる時間」として設定している。</li> <li><input type="checkbox"/>「学びを委ねる時間」は2～3時間の授業を続けて行われる。</li> </ul>
活動	<p><b>ア 誰と学ぶかを定める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒が互いに顔を見合わせて学習できるようなグループ机を複数設置している。</li> </ul> <p><b>イ どこで学ぶかを定める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒の座席を固定していない。</li> <li><input type="checkbox"/>協働を好まない1人で学習したい児童・生徒用の勉強環境を用意している。</li> </ul> <p><b>ウ いつ学ぶかを定める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>「学びの手引き」に沿って、学習を計画する機会がある。</li> </ul> <p><b>エ 何で学ぶかを定める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒が互いの学習内容や学習進捗を確認できるデジタル掲示板を用意している。</li> <li><input type="checkbox"/>1人一台端末などをいつでもどこでも使用できるような環境が整備されている。</li> <li><input type="checkbox"/>デジタル上に資料を共有している。</li> <li><input type="checkbox"/>二次元コードなどで学習のヒントなどにアクセスしやすくなっている。</li> <li><input type="checkbox"/>動画教材などが準備されている。</li> <li><input type="checkbox"/>インターネットなどを用いて学習が進められる。</li> <li><input type="checkbox"/>毎時間の振り返りをデジタルで提出するようになっていく。</li> </ul> <p><b>オ 何を学ぶかを定める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>課題となるワークシート等に、どの順番で取り組むのかを自己決定する機会がある。</li> </ul>
振り返り	<p><b>ア 学習内容を振り返る場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒は、本時において、何ができたのかを自己評価できた。</li> </ul> <p><b>イ 学習方法を振り返る場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>「学びの手引き」で示した単元の評価規準に沿って、児童・生徒の学習活動を評価できた。</li> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒の学び方について、フィードバックを行い、児童・生徒の学習活動に価値付けを行った。</li> </ul>

- 基となる授業デザインチェック表を数学Ⅰの授業で活用
- 「見通し」「活動」「振り返り」の各活動において、生徒に意識して欲しいことをチェック表に整理
- 単元の初めや各授業時間の初めに確認するよう言葉掛け

← 授業デザインチェックシートの例

## デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

### 生徒が授業のポイントを理解するための“しかけ”（授業デザインチェック表）

#### 中学校・高校の例 チェック表の具体

	具体的な手だて（教師の支援）
見通し	<p>ア「学びの手引き」によって、次の内容を生徒に提示できるように準備</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/>単元のねらいを示している。</li><li><input type="checkbox"/>単元全体の時間数と、時間ごとの学習内容・学習方法を示している。</li><li><input type="checkbox"/>単元の学習によって何ができるようになるのかを示している。</li><li><input type="checkbox"/>どこでどのように評価されるのかを示している。</li><li><input type="checkbox"/>既習事項とのつながり</li></ul> <p>イ「学びの手引き」を用いることで、次の内容を生徒が実施できるように準備</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/>自分がどのように学びを行うのか、計画できる。</li><li><input type="checkbox"/>実際に行った内容を記録したり、振り返ったり、修正したりできるようになっている。</li></ul> <p>ウ「学びの手引き」に沿って作られた生徒の学習計画・振り返りなどを、教師は適時把握できるように準備</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/>デジタルを用いることで、生徒の学習計画・振り返りなどをいつでも確認できるように準備している。</li><li><input type="checkbox"/>紙のワークシートなどに生徒の学習計画・振り返りを書かせ、それを毎授業後回収するなどして、確認できるようにしている。</li></ul> <p>エ「学びの手引き」で、次の内容を説明</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/>単元全体の3割以上の時間を「学びを委ねる時間」として設定している。</li><li><input type="checkbox"/>「学びを委ねる時間」は2～3時間の授業を続けて行われる。</li></ul>

## デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

### 子供が授業のポイントを理解するための“しかけ”（授業デザインチェック表）

中学校・高校の例      チェック表の具体

	具体的な手だて（教師の支援）
活動	<p><b>ア 誰と学ぶかを定める場面の設定</b> <input type="checkbox"/>生徒が互いに顔を見合わせて学習できるようなグループ机を複数設置している。</p> <p><b>イ どこで学ぶかを定める場面の設定</b> <input type="checkbox"/>生徒の座席を固定していない。 <input type="checkbox"/>協働を好まない1人で学習したい生徒用の勉強環境を用意している。</p> <p><b>ウ いつ学ぶかを定める場面の設定</b> <input type="checkbox"/>「学びの手引き」に沿って、学習を計画する機会がある。</p> <p><b>エ 何で学ぶかを定める場面の設定</b> <input type="checkbox"/>生徒が互いの学習内容や学習進捗を確認できるデジタル掲示板を用意している。 <input type="checkbox"/>一人1台端末などをいつでもどこでも使用できるような環境が整備されている。 <input type="checkbox"/>デジタル上に資料を共有している。 <input type="checkbox"/>二次元コードなどで学習のヒントなどにアクセスしやすくなっている。 <input type="checkbox"/>動画教材などが準備されている。 <input type="checkbox"/>インターネットなどを用いて学習が進められる。 <input type="checkbox"/>毎時間の振り返りをデジタルで提出するようになっている。</p> <p><b>オ 何を学ぶかを定める場面の設定</b> <input type="checkbox"/>課題となるワークシート等に、どの順番で取り組むのかを自己決定する機会がある。</p>

## デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

### 子供が授業のポイントを理解するための“しかけ”（授業デザインチェック表）

#### 中学校・高校の例 チェック表の具体

	具体的な手だて（教師の支援）
振り返り	<p>ア 学習内容を振り返る場面の設定 □生徒は、本時において、何ができたのかを自己評価している。</p> <p>イ 学習方法を振り返る場面の設定 □「学習の手引き」で示した単元の評価規準に沿って、生徒の学習活動を評価している。 □生徒の学び方について、フィードバックを行い、生徒の学習活動に価値付けをしている。</p>

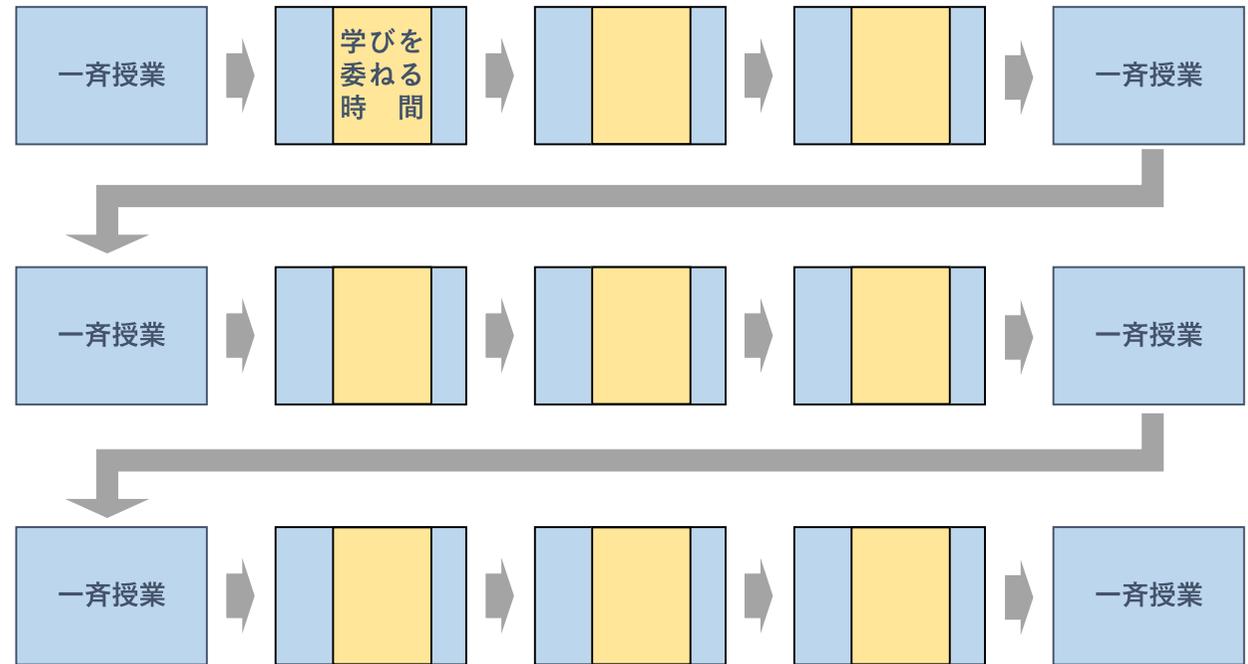
# デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

## 子供が授業のポイントを理解するための“しかけ”（授業デザインチェック表）

### 生徒の自己決定を促すワークシート

2次元コードによるデジタルコンテンツを掲載したワークシート

### 単元内に学びを委ねる時間を設定



1授業内に学びを委ねる時間を設定

# デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

## 子供が授業のポイントを理解するための“しかけ”（授業デザインチェック表）

### 高校の例 チェック表を活用した授業の振り返り

	具体的な手だて（教師の支援）
見通し	<p><b>ア「学びの手引き」によって、以下の内容を児童・生徒に提示できるように準備</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>単元のねらい</li> <li><input type="checkbox"/>単元全体の時間数と、時間ごとの学習内容・学習方法</li> <li><input type="checkbox"/>単元の学習によって何ができるようになるのか</li> <li><input type="checkbox"/>どこでどのように評価されるのか</li> <li><input type="checkbox"/>既習事項とのつながり</li> </ul> <p><b>イ「学びの手引き」を用いることで、以下の内容を児童・生徒が実施できるように準備。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>自分がどのように学びを行うのか、計画できる。</li> <li><input type="checkbox"/>実際に行った内容を記録したり、振り返ったり、修正したりできるようになっている。</li> </ul> <p><b>ウ「学びの手引き」に沿って作られた児童・生徒の学習計画・振り返りなどを、教師は適時把握できるように準備。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>デジタルを用いることで、児童・生徒の学習計画・振り返りなどをいつでも確認できるように準備している。</li> <li><input type="checkbox"/>紙のワークシートなどに児童・生徒の学習計画・振り返りを書かせ、それを毎授業後回収するなどして、確認できるようにしている。</li> </ul> <p><b>エ「学びの手引き」には、以下の内容が組み込まれている。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>単元全体の3割以上の時間を「学びを委ねる時間」として設定している。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>「学びを委ねる時間」は2～3時間の授業を続けて行われる。</li> </ul>
活動	<p><b>ア誰と学ぶかを定める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒が互いに顔を見合わせて学習できるようなグループ机を複数設置している。</li> </ul> <p><b>イどこで学ぶかを定める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒の座席を固定していない。</li> <li><input type="checkbox"/>協働を好まない1人で学習したい児童・生徒用の勉強環境を用意している。</li> </ul> <p><b>ウいつ学ぶかを定める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>「学びの手引き」に沿って、学習を計画する機会がある。</li> </ul> <p><b>エ何で学ぶかを定める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>児童・生徒が互いの学習内容や学習進捗を確認できるデジタル掲示板を用意している。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>一人一台端末などをいつでもどこでも使用できるような環境が整備されている。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>デジタル上に資料を共有している。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>大次元コードなどで学習のヒントなどにアクセスしやすくなっている。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>動画教材などが準備されている。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>インターネットなどを用いて学習が進められる。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>毎時間の振り返りをデジタルで提出するようになっている。</li> </ul> <p><b>何を学ぶかを定める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>課題となるワークシート等に、どの順番で取り組むのかを自己決定する機会がある。</li> </ul>
振り返り	<p><b>ア学習内容を振り返る場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒は、本時において、何ができたかを自己評価できた。</li> </ul> <p><b>イ学習方法を振り返る場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>「学習の手引き」で示した単元の評価規準に沿って、児童・生徒の学習活動を評価できた。</li> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒の学び方について、フィードバックを行い、児童・生徒の学習活動に価値付けを行った。</li> </ul>

■ 授業後に、達成した項目を確認

■ 達成できた要因やできていない項目への改善策を考え、次時の授業改善に反映

（授業の振り返り）

ワークシートとデジタルコンテンツで学びを委ねる時間を確保できたが、生徒は単元全体を見通すことができず、プリント学習を進めるのみとなってしまった。

⇒単元を見通すための「学びの手引き」を作成・提示

## デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

### 高等学校

#### 課題

- 生徒が自らの学びをデザインできていない状況
  - ◇ 単元全体の見通しを持たせることができていない
  - ◇ 自らの学びを振り返り、修正することができていない
- 生徒間の協働的な学びが生まれにくい状況

#### 改善

- 学びの手引きを用意し、単元全体の見通しをもたせる
- 学びを委ねる時間を数時間に渡って用意し、学びの振り返り修正を行える環境を用意する
- 協働的な学びを促進するための学習環境を整備



自らの学びをデザインしたり、協働的な学びを生みやすくするための環境を用意する必要性

# (参考) 単元の見通しを持たせるための工夫 学びの手引きの作成

## 第二章 1節 2次関数のグラフ 学びのフローシート

**チーム1 2次関数のグラフ 標準形**

目標 標準形の2次関数の式から、グラフを書ける

①  $y = 2(x+1)^2 - 3$ のグラフをかけ

補充プリント【f(x)】  
f(x) = 3x - 2において、  
f(2)の値を求めよ。

①② 2次関数のグラフ 基礎固め  
① 頂点と軸と向き  
② 代入計算で解く  
試練では出ない問題

**重要!**

③ 2次関数の標準形とグラフ  
次の2次関数のグラフを書き、グラフの向きと頂点と軸を答えよ。

③-1  $y = x^2$   
③-2  $y = 2(x+1)^2 - 3$   
③-3  $y = (x+2)^2$   
③-4  $y = -2x^2 + 4$

④ 平行移動した2次関数のグラフ  
④-1 2次関数  $y = 2x^2$ のグラフ、x軸方向に3、y軸方向に4だけ平行移動した放物線をグラフとする2次関数を求めなさい。

**チーム2 2次関数のグラフ 一般形**

目標 一般形の2次関数の式を平方完成して、グラフを書ける

①  $y = 3x^2 + 6x + 1$ を  $y = a(x-p)^2 + q$ の形に変形せよ。  
②  $y = 3x^2 + 6x + 1$ のグラフをかけ。

**重要!**

⑤ 平方完成  
 $y = a(x-p)^2 + q$ の形に変形せよ。  
⑤-1  $y = x^2 + 6x$   
⑤-2  $y = 3x^2 + 6x + 1$

**重要!**

⑤ 平方完成 発展  
 $y = a(x-p)^2 + q$ に変形せよ。  
⑤-3  $y = x^2 + 3x + 2$   
⑤-4  $y = 2x^2 + 2x + 2$

**重要!**

⑥ 平方完成してグラフを書く  
次の2次関数のグラフを書き、  
グラフの向きと頂点と軸を答えよ。  
⑥  $y = 3x^2 + 6x + 1$

⑦ 平行移動した2次関数のグラフ  
⑦-2 2次関数  $y = x^2 + 2x$ を、x軸方向に4、y軸方向に3だけ平行移動した放物線をグラフとする2次関数を求めなさい。

平方完成を学ぶと、  
一般形で書かれた式も、  
グラフに表せるようになる!

授業の進め方	
1	夏休みの宿題テスト 学習計画 説明：補充プリント
2	チーム1 説明：①②2次関数の基礎固め 説明：③グラフの書き方
3	自選 15分
4	自選 15分
5	自選 20分 確認テスト
6	チーム2 説明：⑤平方完成 自選 20分
7	自選 15分
8	自選 15分
9	自選 20分 確認テスト
10	チーム3 説明：⑥最大値・最小値 自選 20分
11	自選 15分
12	説明：⑦最大値・最小値 定義域あり 自選 20分
13	自選 20分 確認テスト
14	ファイル提出
15	問題集提出

### ① 目標の提示

標準形で書かれた2次関数  
(平方完成が必要ない2次関数)の  
最大値・最小値を求める

一般形で書かれた2次関数  
(平方完成が必要ある2次関数)の  
最大値・最小値を求める

### ② 学習内容と方法の明示

**チーム3 2次関数の最大値・最小値**

目標 2次関数の最大値・最小値を求められる。

①  $y = (x-2)^2 - 3$ の最大値・最小値を求めよ。 ②  $y = (x-1)^2 - 2$  ( $0 \leq x \leq 3$ )の最大値・最小値を求めよ。

**重要!**

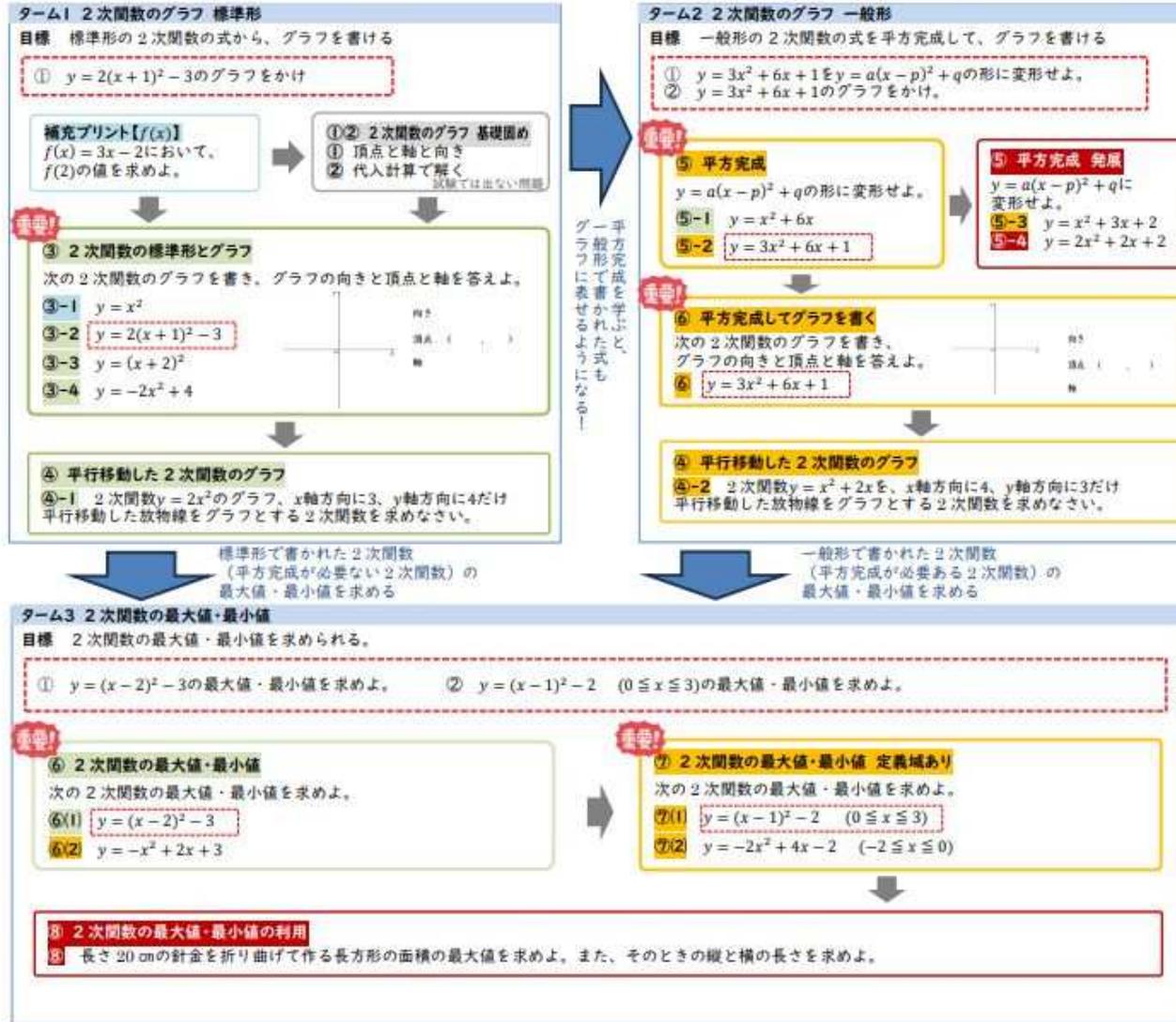
⑥ 2次関数の最大値・最小値  
次の2次関数の最大値・最小値を求めよ。  
⑥(1)  $y = (x-2)^2 - 3$   
⑥(2)  $y = -x^2 + 2x + 3$

**重要!**

⑦ 2次関数の最大値・最小値 定義域あり  
次の2次関数の最大値・最小値を求めよ。  
⑦(1)  $y = (x-1)^2 - 2$  ( $0 \leq x \leq 3$ )  
⑦(2)  $y = -2x^2 + 4x - 2$  ( $-2 \leq x \leq 0$ )

**⑧ 2次関数の最大値・最小値の利用**  
⑧ 長さ20cmの針金を折り曲げて作る長方形の面積の最大値を求めよ。また、そのときの縦と横の長さを求めよ。

(参考) 単元の見通しを持たせるための工夫 学びの手引きの作成



単元の目標と  
 それに至る手順を  
 フローチャートの様に示す。

学びの手引きとして作成した  
 学びのフローシート

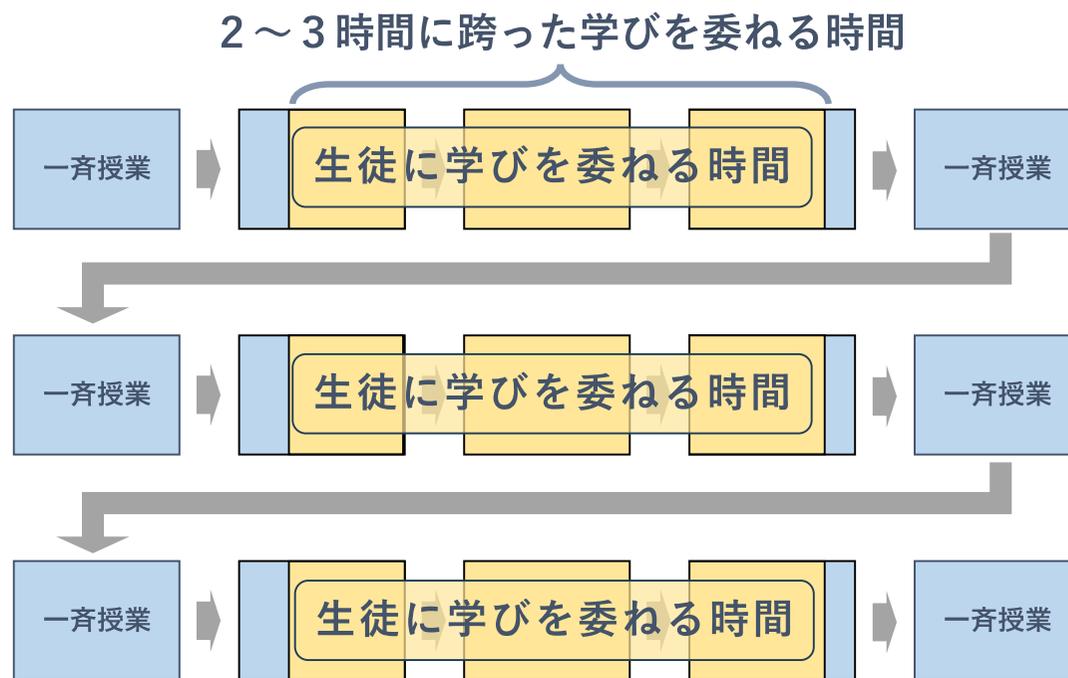
(参考) 単元の見通しを持たせるための工夫

学びの手引きの作成

授業の進め方	
1	夏休みの宿題テスト 学習計画 説明：補充プリント
2	ターム1 説明：①②2次関数の基礎固め 説明：③グラフの書き方
3	自選 45分
4	自選 45分
5	自選 20分 確認テスト
6	ターム2 説明：⑤平方完成 自選 20分
7	自選 45分
8	自選 45分
9	自選 20分 確認テスト
10	ターム3 説明：⑥最大値・最小値 自選 20分
11	自選 45分
12	説明：⑦最大値・最小値 定義域あり 自選 20分
13	自選 20分 確認テスト
14	ファイル提出
15	問題集提出

授業の進め方を示した表

- 各時間の学習内容と方法を明示
- 学びを委ねる時間を複数時間に跨って設定



## (参考) 協働的な学びを促進させる学習環境



協働的な学びを促しやすい学習環境（生徒コミュニティスペースを利用）

# デジタルを活用したこれからの学びのデザイン

## 子供が授業のポイントを理解するための手だて（授業デザインチェック表）

### 取組開始時

具体的な手だて（教師の支援）	
見通し	<p><b>ア「学びの手引き」によって、以下の内容を児童・生徒に提示できるように準備</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>単元のねらい</li> <li><input type="checkbox"/>単元全体の時間数と、時間ごとの学習内容・学習方法</li> <li><input type="checkbox"/>単元の学習によって何ができるようになるのか</li> <li><input type="checkbox"/>どこでどのように評価されるのか</li> <li><input type="checkbox"/>既習事項とのつながり</li> </ul> <p><b>イ「学びの手引き」を用いることで、以下の内容を児童・生徒が実施できるように準備。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>自分がどのように学びを行うのか、計画できる。</li> <li><input type="checkbox"/>実際に行った内容を記録したり、振り返ったり、修正したりできるようになっている。</li> </ul> <p><b>ウ「学びの手引き」に沿って作られた児童・生徒の学習計画・振り返りなどを、教師は適時把握できるように準備。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>デジタルを用いることで、児童・生徒の学習計画・振り返りなどをいつでも確認できるように準備している。</li> <li><input type="checkbox"/>紙のワークシートなどに児童・生徒の学習計画・振り返りを書かせ、それを毎授業後回収するなどして、確認できるようにしている。</li> </ul> <p><b>エ「学びの手引き」には、以下の内容が組み込まれている。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>単元全体の3割以上の時間を「学びを委ねる時間」として設定している。</li> <li><input type="checkbox"/>「学びを委ねる時間」は2～3時間の授業を続けて行われる。</li> </ul>
活動	<p><b>ア 誰と学ぶかを決める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒が互いに顔を見合わせて学習できるようなグループ机を複数設置している。</li> </ul> <p><b>イ どこで学ぶかを決める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒の座席を固定していない。</li> <li><input type="checkbox"/>協働を好まない1人で学習したい児童・生徒用の勉強環境を用意している。</li> </ul> <p><b>ウ いつ学ぶかを決める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>「学びの手引き」に沿って、学習を計画する機会がある。</li> </ul> <p><b>エ 何で学ぶかを決める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>児童・生徒が互いの学習内容や学習進捗を確認できるデジタル掲示板を用意している。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>1人一台端末などをいつでもどこでも使用できるような環境が整備されている。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>デジタル上に資料を共有している。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>二次元コードなどで学習のヒントなどにアクセスしやすくなっている。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>動画教材などが準備されている。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>インターネットなどを用いて学習が進められる。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>毎時間の振り返りをデジタルで提出するようになっている。</li> </ul> <p><b>オ 何を学ぶかを決める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>課題となるワークシート等に、どの順番で取り組むのかを自己決定する機会がある。</li> </ul>
振り返り	<p><b>ア 学習内容を振り返る場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒は、本時において、何ができたかを自己評価できた。</li> </ul> <p><b>イ 学習方法を振り返る場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/>「学習の手引き」で示した単元の評価規準に沿って、児童・生徒の学習活動を評価できた。</li> <li><input type="checkbox"/>児童・生徒の学び方について、フィードバックを行い、児童・生徒の学習活動に価値付けを行った。</li> </ul>



### 改善

具体的な手だて（教師の支援）	
見通し	<p><b>ア「学びの手引き」によって、以下の内容を児童・生徒に提示できるように準備</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>単元のねらい</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>単元全体の時間数と、時間ごとの学習内容・学習方法</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>単元の学習によって何ができるようになるのか</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>どこでどのように評価されるのか</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>既習事項とのつながり</li> </ul> <p><b>イ「学びの手引き」を用いることで、以下の内容を児童・生徒が実施できるように準備。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>自分がどのように学びを行うのか、計画できる。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>実際に行った内容を記録したり、振り返ったり、修正したりできるようになっている。</li> </ul> <p><b>ウ「学びの手引き」に沿って作られた児童・生徒の学習計画・振り返りなどを、教師は適時把握できるように準備。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>デジタルを用いることで、児童・生徒の学習計画・振り返りなどをいつでも確認できるように準備している。</li> <li><input type="checkbox"/>紙のワークシートなどに児童・生徒の学習計画・振り返りを書かせ、それを毎授業後回収するなどして、確認できるようにしている。</li> </ul> <p><b>エ「学びの手引き」には、以下の内容が組み込まれている。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>単元全体の3割以上の時間を「学びを委ねる時間」として設定している。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>「学びを委ねる時間」は2～3時間の授業を続けて行われる。</li> </ul>
活動	<p><b>ア 誰と学ぶかを決める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>児童・生徒が互いに顔を見合わせて学習できるようなグループ机を複数設置している。</li> </ul> <p><b>イ どこで学ぶかを決める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>児童・生徒の座席を固定していない。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>協働を好まない1人で学習したい児童・生徒用の勉強環境を用意している。</li> </ul> <p><b>ウ いつ学ぶかを決める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>「学びの手引き」に沿って、学習を計画する機会がある。</li> </ul> <p><b>エ 何で学ぶかを決める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>児童・生徒が互いの学習内容や学習進捗を確認できるデジタル掲示板を用意している。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>1人一台端末などをいつでもどこでも使用できるような環境が整備されている。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>デジタル上に資料を共有している。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>二次元コードなどで学習のヒントなどにアクセスしやすくなっている。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>動画教材などが準備されている。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>インターネットなどを用いて学習が進められる。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>毎時間の振り返りをデジタルで提出するようになっている。</li> </ul> <p><b>オ 何を学ぶかを決める場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>課題となるワークシート等に、どの順番で取り組むのかを自己決定する機会がある。</li> </ul>
振り返り	<p><b>ア 学習内容を振り返る場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>児童・生徒は、本時において、何ができたかを自己評価できた。</li> </ul> <p><b>イ 学習方法を振り返る場面の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/>「学習の手引き」で示した単元の評価規準に沿って、児童・生徒の学習活動を評価できた。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/>児童・生徒の学び方について、フィードバックを行い、児童・生徒の学習活動に価値付けを行った。</li> </ul>

自己の授業の課題を明確にし、子供主体の学びを実現するための授業改善を重ねる

## 「デジタルを活用したこれからの学び」授業デザインまとめ

- 「見通し」「活動」「振り返り」といった**子供の活動の視点から授業を組み立てる**ことで、子供に学びを委ねる授業づくりが定着
- **共通した授業改善の視点として設定**することで、教師の研究協議が活性化
- 自校で作成した授業デザインチェック表は、**改善し続けていくことが重要**

## デジタルを活用したこれからの学び

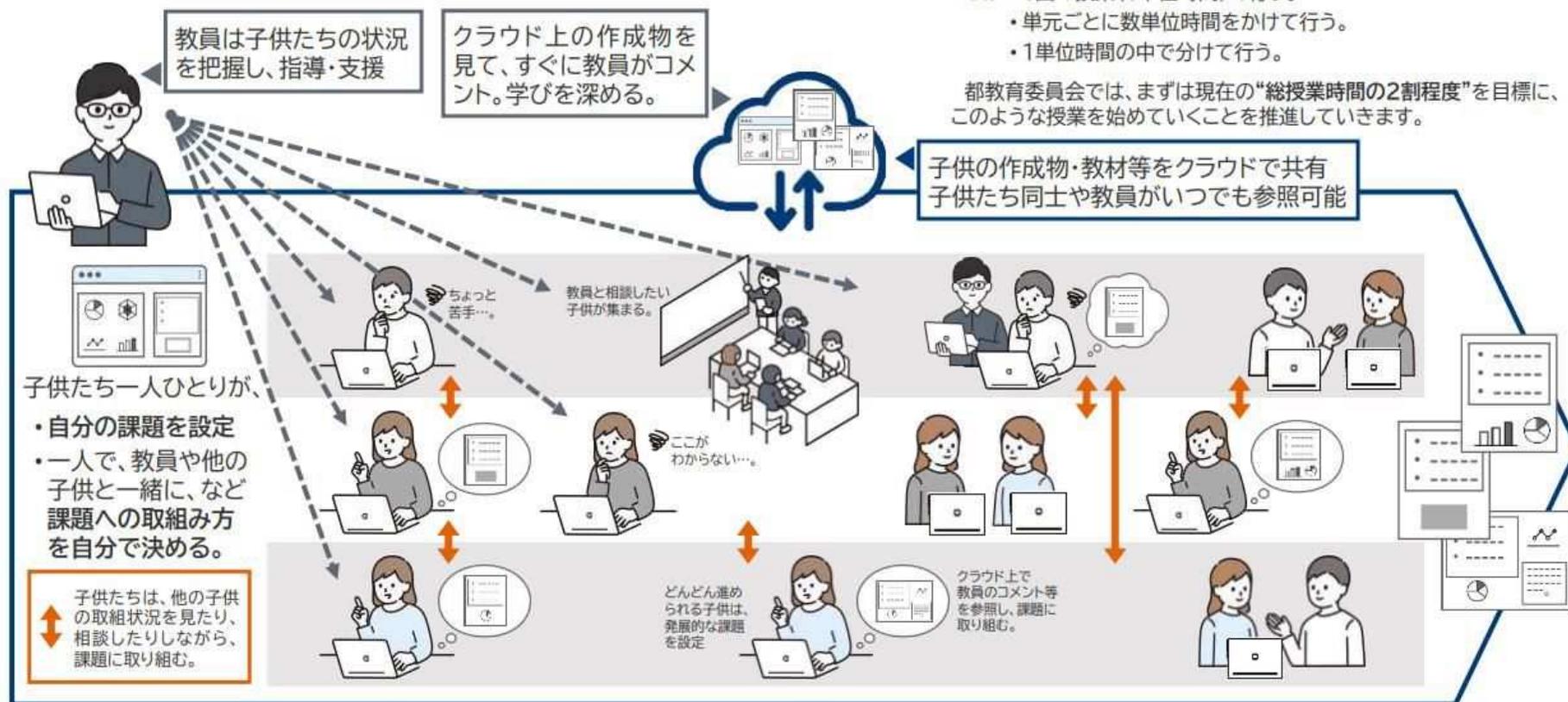
説明資料

### ◆「デジタルを活用したこれからの学び」を実現する授業の姿

このモデルは、学ぶ内容等に応じて柔軟に取り組みます。

- 例) ・1回の授業(1単位時間)で行う。
- ・単元ごとに数単位時間をかけて行う。
- ・1単位時間の中で分けて行う。

都教育委員会では、まずは現在の“総授業時間の2割程度”を目標に、このような授業を始めていくことを推進していきます。



## 「デジタルを活用したこれからの学び」研究開発委員会

児童・生徒が自己調整を  
行うための振り返り

都立三鷹中等教育学校 教諭 仁田 勇介

西東京市立上向台小学校 教諭 古矢 彩音

# 児童・生徒が**自己調整**を行うための振り返り

## 1 作成の意図

### 現状

- ・児童・生徒は、「学び」を教師に与えられており、「学び」に受け身な状況が多い。  
(学び方や学ぶ場所等は教師が指定していることが多い)
- ・自ら学びを選択したり、調整したりする機会が少ない。

### 課題

- ・自分自身に合った学習方法を理解していない。
- ・自分自身の習熟状況を把握できていない。
- ・自ら学習を調整する力が育まれていない。

学習内容及び学習方法を振り返り、**児童・生徒一人一人が自ら学習を調整できるようになる必要**がある。

## 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

- 児童・生徒 自分の学習のプロセスや習熟状況を確認し、子供自身が自らの学びを改善することができる振り返りツールの活用
- 教師 振り返りツールを準備するとともに、児童・生徒の学習習熟状況を分析・把握し、学びの改善に向かうための支援

**開発した振り返りシート**や**活用のポイント**等を紹介

## 2 「振り返り」の目的

学習指導要領、デジタルリーフレット、答申等から引用

- ① 児童生徒が、学習内容および学習方法の振り返りを行うことで、自分の学び方を客観視し、過去の自分や他者と比較しながら、より良い学習方法の獲得や学習内容の理解度を高めるための自己調整を行う。
- ② 教師が、児童生徒の振り返りを受けて、学習習熟状況を分析・把握し個別対応や授業改善に努める。  
(義務教育の在り方ワーキンググループ)



### ■児童・生徒

自分の学習のプロセスや習熟状況を確認し自らの学びを改善することができるようになること

### ■教師

児童・生徒の学習習熟状況を分析・把握し、児童・生徒が自ら学びの改善を行うための“しかけ”を考え、個々の子供が学習の進度を調整することができるように支援すること



### 3 学びを自己調整することの重要性

学習指導要領、デジタルリーフレット、答申等から引用

急激に変化する時代の中で、一人一人の児童生徒が、自分のよさや可能性を認識するとともに、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、持続可能な社会の創り手となるための資質・能力を育成することが求められている。そのために、自ら主体的に目標を設定し、振り返り、自己調整しながら責任ある行動がとれる力を身に付けることの重要性が指摘されている。

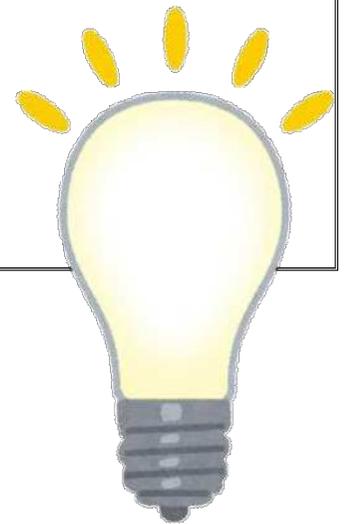
(「『令和の日本型学校教育』の構築を目指して」全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現(答申)」(中央教育審議会、令和3年1月))



**教師は、「自立した学習者」として児童・生徒を育成する必要がある。**

#### 4 振り返りを充実させるためのポイント

- 学習方法として「振り返りの目的・方法」を児童・生徒に示すこと
- 学びを振り返るための規準/基準を児童・生徒に示すこと
- 他者参照可能な環境や仕組みを整えること
- 児童・生徒の振り返りを生かして適切に支援すること



## 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

### □ 学習方法として「振り返りの方法」を児童に示すこと

(例) 【小学校】

### ■ 振り返りの視点を示す

今日の学習でよかったこと  
次回取り組むこと  
疑問や課題に思うこと  
文字数

12/17	【ふりかえり：学習課題】 学習課題（めあて）を達成することはできましたか。	よくできた	よくできた	よくできた	よくできた	よくできた	よくできた
	【ふりかえり：学習過程】 学びのサイクル	まとめ・表現	整理・分析	情報収集	課題設定	課題設定	課題設定
	【ふりかえり：学習方法】 学び方はどうでしたか。	友達と	友達と	友達と	友達と	友達と	友達と
	伝記の人物の出来事や言動から、どんな人物かが分かった度	100%	80%	80%	30%	10%	
	伝記の人物の生き方から、自分の生き方に取り入れたいことを考えたり、自分はどう生きたいかについて考えをもてた度	20%	10%	70%	10%	30%	
	今日の学習でよかったこと 次回取り組むこと 疑問や課題に思うこと	今日は竹村さんと、やなせたかしさんの伝記で心に残ったことなどをまとめました。先生が、「自分の経験と関連付けるようにするといい」と言ってくれて、考えたら、状況は全く違うけど、似たような経験がついこの前あったので、それをもとに書くことができました。いい感じにまとめられたので、次回からの伝記まとめも頑張りたいです。	今日はやなせたかしさんのスライドを貸してもらって全部できたからじ回はまとめ表現をやる	お休み	今日は、やなせたかしさんの伝記のまとめをしました。そして伝記は、アインシュタインにしようと思いました。次は、もう少し情報収集をしたいと思います。	今日はスライドにやなせたかしさんのことをまとめて、伝記を読みました。私はアンネ・フランクの絵本を読みました。アンネ・フランクは名前だけ知っていたので内容を見てびっくりしました。とてもおもしろかったです。とても悲しい気持ちになったので次回の伝記紹介はアンネ・フランクにしようと思いました。	今日はスライドにやなせたかしさんの人物像についてまとめて、後半は伝記の本を読みました。ファールという昆虫の話と、エジソンという伝記の研究者の話を読みました。どの研究者も科学に向けて興味を持ち回りが何を言おうと調べ続ける、これはやなせたかしも度の学者の人も同じだと思います。諦めないで頑張れば必ず結果は出る、必ず自分のなりたいたいものになれるということに気づくことができました。

- 振り返る観点を明確に提示し、いつでも参照できるようにする
- 自己調整ができていない児童を価値付けたり、他児の振り返りを確認する時間を設ける
- 自己の理解度の変容を振り返るよう、教師による個別の言葉掛けを実施

# 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

## □ 学習方法として「振り返りの方法」を児童・生徒に示すこと

(例) 【中学校】

1年数学 授業振り返り (毎時間実施)

授業中に必ず取り組むことについて、  
2分以内、15秒以内で済ませよう。授業中に必要なら必ず記入しよう。

★ 注意

1. 本時までの達成度を振り返ってください。  
S: 授業ができるレベルに理解している。  
A: 説明できるレベルに理解している。発展問題が解決できるレベルに理解している。  
B: 概ね理解している (説明は難しい) 練習問題を解くことができるレベルに理解している。  
C: 理解が不十分である \* ㊦

学習事項 (学習)	未	未	未	未	未
整数の乗算	<input type="radio"/>				
2つの乗算の間に乗算の関係があるかどうかを判断すること	<input type="radio"/>				
変数の意味と表し方	<input type="radio"/>				
比例の特長	<input type="radio"/>				

2. 【学習内容・取り組みの振り返り】本日の授業で学習したこと、新たにできるようになったことなどをまとめよう。(文章で書きましょう)  
例 本時では〇〇をに取り組み、□□がわかった。\* ㊦

回答を入力してください

3. 【次回の到達目標・行動目標の設定】本日の振り返りを受けて、次回の授業の計画を立てましょう。例 本時では□□がわかったため、次回は△△ができるようになるように〇〇を行う。\* ㊦

回答を入力してください

振り返りシートの全容

### ■ 学習把握

1. 本時までの達成度を選択してください。  
S: 授業ができるレベルに理解している。  
A: 説明できるレベルに理解している。発展問題が解決できるレベルに理解している。  
B: 概ね理解している (説明は難しい) 練習問題を解くことができるレベルに理解している。  
C: 理解が不十分である \* ㊦

	まだ学習していない	C	B	A	S
関数の意味	<input type="radio"/>				
2つの数値の間に関数の関係があるかどうかを判断すること	<input type="radio"/>				
変数の意味と表し方	<input type="radio"/>				
比例の特長	<input type="radio"/>				

### ■ 自己評価

2. 【学習内容・取り組みの振り返り】本日の授業で学習したこと、新たにできるようになったことなどをまとめよう。(文章で書きましょう)  
例 本時では〇〇をに取り組み、□□がわかった。\* ㊦

回答を入力してください

### ■ 計画設定

3. 【次回の到達目標・行動目標の設定】本日の振り返りを受けて、次回の授業の計画を立てましょう。例 本時では□□がわかったため、次回は△△ができるようになるように〇〇を行う。\* ㊦

回答を入力してください

- 選択式・記述式で学習を振り返ることができるよう Forms で様式を配信
- 振り返りを「学習把握」、「自己評価」、「計画設定」の3段階で実施
- 段階を踏み、より具体的に振り返りができるように工夫

# 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

## □ 学びを振り返るための規準/基準を児童・生徒に示すこと

(例) 【小学校】

出席番号				12
名前				
テーマ		インクルーシブ公園	バリアフリー おもちゃ	食べ物
単元の評価規準	集めた情報を、分類したり関連付けたりして整理した。【知識技能】	A	B	
	相手や目的に応じて情報を整理し、工夫して報告文を書いた。【思考判断表現】	A	A	
	計画を意識して、粘り強く活動することができた。【態度】	A	A	
学びのプロセス	今日の学習のプロセス(多かったもの)	まとめ・表現	整理・分析	整理・分析
	何人の人と交流しましたか?	0	0	1
振り返り	<p>ふりかえり</p> <p>①学習方法 (計画ややり方について)</p> <p>②学習内容 (今日の学習でわかったことや気づいたこと、工夫したこと。次はどんな学習をしたいと思ったか。など)</p>	<p>今日は、1人でやりました。前回とちがって、交流ができなかったのが反省点だと思います。交流すると、<b>自分の視野も広がる</b>ので、次回は一人でも多くの友達と交流できるように頑張りたいです。</p> <p>また、今日は昨日、調べたことを更に詳しく調べました。そして、主に報告文を書きはじめることができました。また、調べた情報を整理分析すると、似た内容をまとめることもできて、この単元を通して身につける、「<b>集めた情報を分類したり関連付けたりして整理する力</b>」を少しずつ身につけられてきているように感じて、嬉しかったです。次回は、報告文に書く内容を完璧にまとめ終わって、報告文を書き進めていきたいです。また、報告文を書く途中でつまづいてしまったら、きちんと調べて、読み手に伝わりやすい文を書きたいです。また、友達とも交流して客観的にみてもっと知りたいと思います。</p>	<p>①今日は、情報収集が昨日、学校でできるところまでは終わったので、整理分析や報告文を書くところに進むことができました。本当は家にあるおもちゃを見て、共遊玩具との違いを比べたり同じところを探そうとしましたが、忘れてしまったので、今週中には家にある玩具を見てきたいです。</p> <p>②今日の学習でわかったことは、目的をしっかりと決めて調べないと、ダラダラとなにもかけないまま終わるということです。途中で目標がわからなくなってしまったことがあったので、目的をもつことはとても大切だということがわかりました。今日は、誰とも交流することができなくて、自分の考えだけになってしまったことが良くなかったと思いました。次はもっと時間に余裕をもちながらとまどちと交流したり、チャットで答えたりして、クラスで勉強できるならはのことをもっとしたいです。</p>	<p>今日は、少し情報を集めて報告文を書きました。</p> <p>チャットで返信をして、教えてもらいながらやりました。</p> <p>覚えながら書くのは難しかったけれど、楽しかったです。</p> <p>次回は報告文を書きながら、チャットで返信したりして頑張りたいです。</p>
	文字数	364	359	110

■ 単元の評価規準や自己決定した学びのプロセスを踏まえ、学習を振り返ることができるよう工夫

# 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

## □ 学びを振り返るための規準/基準を児童・生徒に示すこと

(例) 【中学校】

**<1年数学 3章方程式> 目標確認シート**

<学習内容と単元の目標>

Unit	項	目標
① 方程式とその解き方	0. 導入	□方程式の必要性について理解する。
	1. 等式と不等式	□等式、不等式の意味を理解する。 □数量の間の関係を等式や不等式で表すことができる。 □等式や不等式が表す数量の関係を読み取ることができる。
	2. 方程式とその解	□方程式の解の意味を理解している。 □文字に値を代入して方程式の解を求めることができる。 □等式の性質を使って、方程式を解くことができる。
	3. 方程式の解き方	□移項の考えを使って方程式を解くことができる。
② 1次方程式の利用	4. いろいろな方程式	□かっこをふくむ方程式を解くことができる。 □係数に小数をふくむ方程式を解くことができる。 □係数に分数をふくむ方程式を解くことができる。
	5. 1次方程式の利用	□個数と代金に関する問題を、方程式を利用して解決することができる。 □過不足に関する問題を、方程式を利用して解決することができる。 □速さ・時間・道のりに関する問題を、方程式を利用して解決することができる。 □求めた解が問題に適しているかどうかを考え、説明することができる。
	6. 比例式の利用	□比例式の性質を理解し、その性質を利用して文字の値を求めることができる。
③ 等式変形	7. 等式変形 (体系問題集)	□目的に応じて等式を変形することの必要性を理解している。 □等式を変形して、ある文字について解くことができる。

<単元の評価規準>

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
□方程式の必要性と意味を理解している。 □方程式の解や等式の性質、移項の意味を理解している。 □等式の性質の意味を理解し、等式の性質を用いて方程式を解くことができる。 □移項の考えを用いて方程式を解くことができる。 □簡単な1次方程式、比例式を解くことができる。 □数量の間の数量やその関係を整理し、1次方程式をつくることができる。 □1次方程式を用いて数量の間の数量関係を解決を行うときの、解の意味と必要性を理解している。 □目的に応じて、等式を変形することができる。	□等式の性質をもとにして、1次方程式を解く方法を考察し表現することができる。 □方程式において、移項できる理由を等式の性質をもとにして考察し表現することができる。 □具体的な場面(問題)において、1次方程式を利用して、問題を解決することができる。 □具体的な場面(問題)において、解の意味を理解し、求めた解が問題に適しているかどうかを判断することができる。	□方程式の必要性と意味を考えようとしている。 □数量の間の数量やその関係を整理し、1次方程式をつくる方法を検討している。 □方程式について等式変形による方法や学習意欲をもちあそんでいる。 □方程式も活用し、問題解決の過程を振り返って検討しようとしている。

Unit	項	目標
① 方程式とその解き方	0. 導入	□方程式の必要性について理解する。 □等式、不等式の意味を理解する。
	1. 等式と不等式	□数量の間の関係を等式や不等式で表すことができる。 □等式や不等式が表す数量の関係を読み取ることができる。
	2. 方程式とその解	□方程式とその解の意味を理解している。 □文字に値を代入して方程式の解を求めることができる。 □等式の性質を使って、方程式を解くことができる。
	3. 方程式の解き方	□移項の考えを使って方程式を解くことができる。
② 1次方程式の利用	4. いろいろな方程式	□かっこをふくむ方程式を解くことができる。 □係数に小数をふくむ方程式を解くことができる。 □係数に分数をふくむ方程式を解くことができる。
	5. 1次方程式の利用	□個数と代金に関する問題を、方程式を利用して解決することができる。 □過不足に関する問題を、方程式を利用して解決することができる。 □速さ・時間・道のりに関する問題を、方程式を利用して解決することができる。 □求めた解が問題に適しているかどうかを考え、説明することができる。
	6. 比例式の利用	□比例式の性質を理解し、その性質を利用して文字の値を求めることができる。
③ 等式変形	7. 等式変形 (体系問題集)	□目的に応じて等式を変形することの必要性を理解している。 □等式を変形して、ある文字について解くことができる。

■ 学習計画表に身に付けるべき知識・技能を明示し、生徒が自己評価できるよう支援

## 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

### □ 他者参照可能な環境や仕組みを整えること

(例) 【小学校】

国語「ごんぎつね」～気持ちの変化に着目して読み、「ごんぎつね研究」を書こう～		ごんの最後のうなずきにこめられた思い					名前
my研究テーマ		「問い」を解決しながら、my研究をすすめよう。					my研究テーマについてまとめ、「ごんぎつね研究」を書こう。
めあて	my研究テーマを決め、学習計画を立てよう。	ごんがつかないを続けているのはなぜか。どんな気持ちか。	兵十にうたれたとき、ごんは何を思っただろう。	ごんをうった場面の兵十はどんな気持ちだったか。	最後の一文が表しているのはどんなことか。		
ふり返り	時間配分を考えた	★★★★★	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★
	自分で学習の仕方を考え、よりよい方法を選んだ	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★★
	めあてを達成した	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
	うまくいった点 うまくいかなかった点 次に活かすこと など	自分がこれからなにをやるかしっかり理解して、これからの内容を決められた。また、調べるときに、登場人物の気持ちを考えるような問いがおおいので、登場人物の気持ちを考えられようになりたい	友だちの意見をもっと聞いて自分の意見をもっと伸ばしたいと思った。一緒にやっている友達との意見交換は、バツチリできたので、次は一緒にやっていない人との意見交換を大切にしたい。またつぎはもっと登場人物の気持ちを考えられるようにしたい	ごんかいは、前回のうまいかかなかった点を直して、前回よりよい学習ができた。友だちの意見を参考にしながら、うまくまとめられた。またつぎは、時間配分をしっかりと考えて、テキパキ動けるようにしたい	今日は、いつもより自分のより良いやり方で、時間配分、自分の方法、めあてがいつもよりうまくいった。また、問いを、しっかり理解して、登場人物の気持ちを、考えられた。また他の登場人物との共通点を見つげられた。次は今回のように登場人物の気持ちを考えながら、スムーズに、やりたい。	今までやってきたことと、最後の一文がつながっていることがわかった。最後の一文のイメージは、一緒にやっていない人とも、話したけど、考え方がすごく似ていた。時間配分は今までうまくいかなかったが、今回は、他の問とつながっていたので、スムーズにまとめて行けた。	今までの問いとの、つながりを見つけてながら、ゴンの最後の頭きに込められた思いを考えられた。自分がどうおもったかなど、登場人物の思いを、入れられた。また、今までやって内容を、まとめて入れられた。

- 児童・生徒が毎時間の振り返りを書きためることができるよう作成
- 他者参照できるよう閲覧、共有可能なスプレッドシートを作成

## 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

### □ 他者参照可能な環境や仕組みを整えること

(例) 【小学校】

2							
3		ゴール	浅草のみ力を伝えるパンフレットを作ろう。				
4		学習問題	江戸の文化を伝えるために、 ①浅草の人々はどのように協力したのだろうか。 ②浅草の人々はどんな思いをもっているのだろうか。 ③浅草の人々の活動や産業の歴史的背景はどうなっているのだろうか。				
5		学習計画	/	自己評価	交流	ふりかえり	
6	1	浅草について知る。	10月15日	A	〇いい感じにできた	浅草のことをあまり知らなかったけれど、自分で調べたり、交流したりして浅草のことを前より知ることができて良かったなと思いました。	
7	2	昔と今の浅草を比べて、変化を見付ける。	10月16日	A		浅草の昔と今の違いがわかりました。だから、昨日よりもっと浅草のことを知ることができました。	
8	3	浅草の様子について知る。	10月17日	A		浅草についてもっと知ることができたこれからも頑張って調べていきたいです。	
9	4	浅草の様子について知る。	10/18	B		浅草の雷門の他の読み方を知ることができました。他にも浅草神社の特徴、時の鐘のことについても知ることができました。	
10	5	にぎわいを取り戻すための取り組みや、人々の思いについて情報収集・整理分析・まとめをする。	10/23	A		調べたことを通して、浅草は町の人達の支えのおかげで、新しい活動をできたり、建物を残すために建て直しをしたりできるんだなと思いました。そのくらい、浅草は大事にされていたんだなと思いました。	
11	6	江戸の文化や伝統を生かしたまちづくりの取り組みについて、情報収集・整理分析・まとめをする。	10/25				
12	7						

- 学習計画表に選択式の自己評価と記述式の欄を設定し、  
単元内における自己の成長を一覧で振り返ることができるよう工夫

## 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

### □ 他者参照可能な環境や仕組みを整えること

#### (例) 【小学校】

【ふりかえり：学習課題】 学習課題（めあて）を達成 することはできましたか。	よくできた	よくできた	できた
【ふりかえり：学習過程】 学びのサイクル	情報収集	整理・分析	情報収集
【ふりかえり：学習方法】 学び方はどうでしたか。	友達と	友達と	友達と
どれくらいゴールを意識し て開発したか	70%	80%	80%
どれくらいエゴを意識して 開発したか	100%	100%	100%
今日の学習でよかったこと 次回取り組むこと 疑問や課題に思うこと	今回は、アンケート整理をして、ス ライド作りをしました。 で、情報収集では旬の野菜を調べ たりしました。	エコ・クッキングの各自のプレゼ ンをして投票しました。次に、投票 結果をまとめたいです。	プレゼンの2分1ほどが終わった から3時間目で終わらせたいと思 います。
文字数	50	42	34

12月12日

【ふりかえり：学習課題】 学習課題（めあて）を達成 することはできましたか。	よくできた	よくできた	よくできた
【ふりかえり：学習過程】 学びのサイクル	情報収集	情報収集	情報収集
【ふりかえり：学習方法】 学び方はどうでしたか。	友達と	友達と	友達と
どれくらいゴールを意識し て開発したか	100%	100%	90%
どれくらいエゴを意識して 開発したか	100%	100%	100%
今日の学習でよかったこと 次回取り組むこと 疑問や課題に思うこと	今回は、みんながプレゼンを作る のが早かったので、プレゼンしま した	今回は、投票結果をまとめて誰と誰 のメニューが合いそうかを 決めました。つぎは話し合いを していきたいです。	各自のプレゼンが目標どおり終わ りました。
文字数	32	54	20

12月16日

- 他者と比較することで、自分の学び方を客観視し、より良い学習方法の獲得や学習内容の理解度を高められるよう言葉掛けをする。
- 自己の理解度の変容を振り返るよう、教師による個別の言葉掛けする。

## 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

### □ 他者参照可能な環境や仕組みを整えること

(例) 【中学校】

3  
本時までの達成度を選択してください。  
S：授業ができるレベルに理解している。  
A：説明できるレベルに理解している 発展問題が解決できるレベルに理解している  
B：概ね理解している（説明は難しい） 練習問題を解くことができるレベルに理解している  
C：理解が不十分である

	まだ学習していない	C	B	A	S
単項式と多項式の次数の意味	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
同類項をまとめる計算をすること	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
多項式どうしの加法と減法を計算すること	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
単項式どうしの乗法と除法を計算すること	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
単項式どうしの乗法と除法の混じった計算をすること	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
多項式と数との乗法と除法を計算すること	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
多項式のいろいろな計算をすること	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6月6日

3  
本時までの達成度を選択してください。  
S：授業ができるレベルに理解している。  
A：説明できるレベルに理解している 発展問題が解決できるレベルに理解している  
B：概ね理解している（説明は難しい） 練習問題を解くことができるレベルに理解している  
C：理解が不十分である

	まだ学習していない	C	B	A	S
単項式と多項式の次数の意味	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
同類項をまとめる計算をすること	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
多項式どうしの加法と減法を計算すること	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
単項式どうしの乗法と除法を計算すること	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
単項式どうしの乗法と除法の混じった計算をすること	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
多項式と数との乗法と除法を計算すること	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
多項式のいろいろな計算をすること	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6月7日

3  
本時までの達成度を選択してください。  
S：授業ができるレベルに理解している。  
A：説明できるレベルに理解している 発展問題が解決できるレベルに理解している  
B：概ね理解している（説明は難しい） 練習問題を解くことができるレベルに理解している  
C：理解が不十分である

	まだ学習していない	C	B	A	S
単項式と多項式の次数の意味	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
同類項をまとめる計算をすること	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
多項式どうしの加法と減法を計算すること	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
単項式どうしの乗法と除法を計算すること	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
単項式どうしの乗法と除法の混じった計算をすること	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
多項式と数との乗法と除法を計算すること	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
多項式のいろいろな計算をすること	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6月10日

■ 自己の理解度の変容を振り返るよう、教師による個別の言葉掛けを実施

## 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

### □ 他者参照可能な環境や仕組みを整えること

(例) 【中学校】

3. 【次回の到達目標・行動目標の設定】本日の振り返りを受けて、次回の授業の計画を立てましょう。例 本時では□□がわかったため、次回は△△ができるようになるように○○を行う。

[詳細情報](#)

44

応答

最新の回答

"次回は文章題ができるようにしたい"

"本時では反比例がわかったため、次回は自分の言葉で説明できるようにしたい。"

"次回は総まとめやできてないところを数問 やっていきたい"

...

24回答者 (55%) この質問に 反比例回答しました。



### 回答状況の把握

本時は反比例のグラフの書き方居ついて重点的に取り組んだため、次回は反比例の達成目標の確認に取り組みたい。

本時では反比例の式の求め方が分かったので、次回は巻末のまとめ問題ができるようにBEKIに取り組む。

反比例に入ったのはいいもののまだ目標も終わっていないため、次回までにこの冊子全部を終わらせておいて、次回の最終回はしっかりとみんなに追いつけるようにする。

本時では反比例の基本的な分野に取り組み、表の書き方や  $y = \sim$  の式もわかったので次はぐらふのかきかたや、分数で表すことができるようにする

今回では変域が与えられた比例反比例のグラフの解き方が分かったため、次回はその解き方を人に教えられるようにその理解を深める。

本時では、反比例の学習が終わって全部の学習が終わったから最後の問題を問題に慣れてスピードを上げるために行う。

### 記述例

- 振り返りの記述を分析したものや、記述内容を生徒に示すことで他者参照を可能にする

## 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

### □ 児童・生徒の振り返りを支援に生かすこと

学習への到達度や、学び方の自己評価が低い児童をピックアップし、次時の支援を考える。

(例) 【小学校】

12/13	【ふりかえり：学習課題】 学習課題（めあて）を達成することはできましたか。	よくできた	よくできた	よくできた	できた	よくできた
	【ふりかえり：学習過程】 学びのサイクル	情報収集	情報収集	情報収集	情報収集	情報収集
	【ふりかえり：学習方法】 学び方はどうでしたか。	友達と	友達と	友達と	友達と	友達と
	伝記の人物の出来事や言動から、どんな人物かが分かった度	50%	70%	80%	60%	70%
	伝記の人物の生き方から、自分の生き方に取り入れたいことを考えたり、自分はどう生きたいかについて考えをもてた度	40%	10%	50%	20%	20%
	今日の学習でよかったこと 次回取り組むこと 疑問や課題に思うこと	今日は3人ペアでやりました。伝記の出来事をまとめているとじゃんじゃんできて横さんはやなせさんのことを読んでいる人に伝えたい気持ちがあったけどたかしが考えたことやしたことを、全然かけなかったので次回の国語はしたいことと考えたことをチームを見て真似してみても、たくさん書きたいです。	今日はやなせたかじさんの年代事に出来事とその時考えていたことをまとめました。私が今生きている中で日本の戦争などは今のところないけれど、やなせたかじさんの人生には、戦争など色々な辛いことがあったんだと思いました。その中でも、自分も辛いのにみんなのためにみんなが笑顔になれる絵本や物語を作っていることは、すごいと感じました。	今日は、トリオでやなせたかじさんの年表を完成させました。やなせたかじさんの人生では色々なことがあってとても大変だったと思う。今日一番大変だと思ったことは0歳の時の感情はなにかでした。	今日は、物語の情報収集をしました。そしてたかしさんは、色々な年を取るついでにすごい人物だと思います。次回が楽しみです！	今日は情報収集をしました。自分は1937年の日中戦争開始のところをやりました。23歳のときでかなり探めました。
	文字数	140	160	92	59	55

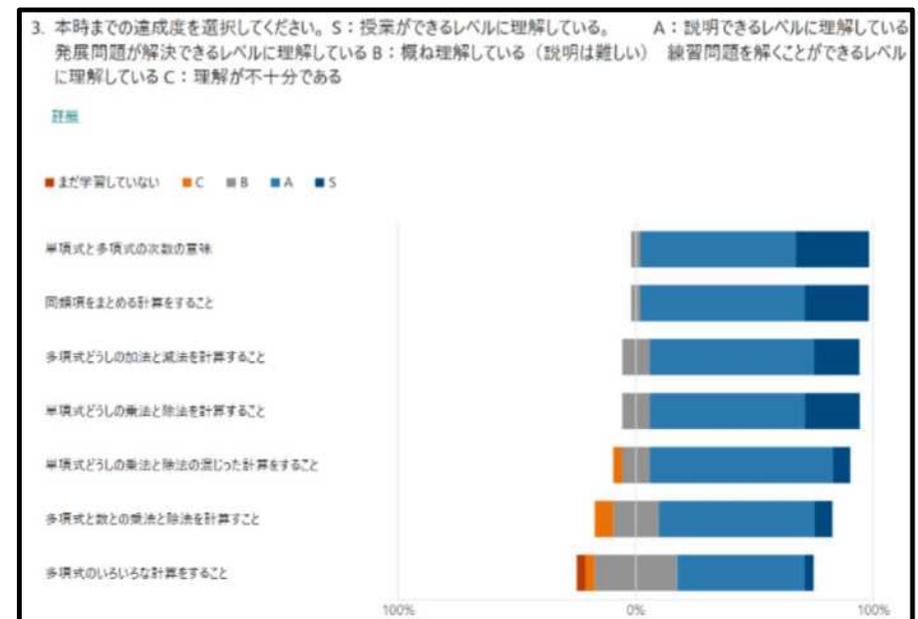
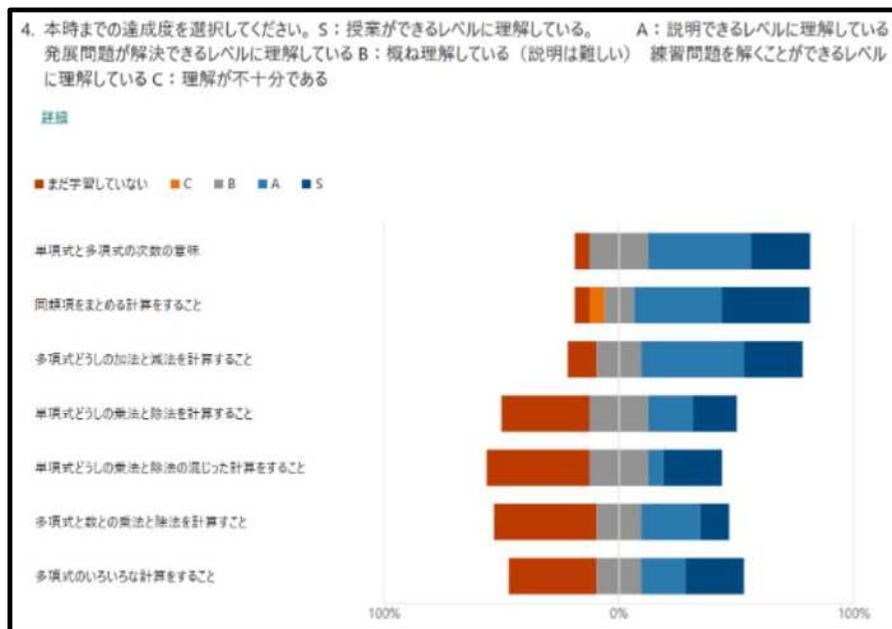
- 児童・生徒の振り返りの状況を分析し、支援が必要な児童・生徒を把握し、学び方を価値付け
- 特別な配慮を要する児童に適切な支援を行うことで誰ひとり取り残すことなく対応



## 児童・生徒が自らの学びを改善できるようにするために

### □ 児童・生徒の振り返りを支援に生かすこと

(例) 【中学校】



- 児童・生徒の振り返りの状況を分析し、  
支援が必要な児童・生徒を把握し、誰ひとり取り残すことなく対応

## 児童・生徒の学びの振り返り（小学校）

### 成果

#### 〈児童〉

- ・ 自己の毎時間の学び方を数値化・可視化された状態で振り返ることができるようになることで、児童が学び方を改善するためにすすんで自己調整するようになった。
- ・ 不安が強かったり、特別な配慮を必要とする児童が、自分に合った学び方を身に付けることができ、学習への意欲が向上した。

#### 〈教師〉

- ・ デジタル端末を活用することで児童の学び方や振り返り方を一度に参照できるようになり、誰一人取り残すことのない支援が可能になった。
- ・ 児童の学び方や学習への理解度を可視化することにより、どの児童同士を繋げたらよいか、どのような指導を行えばよいかといった学びの改善に向かうための具体的な支援が行うことができるようになった。

### 今後の展望

#### 〈児童〉

- ・ 全ての児童が自らの学び方を改善できるようにする。

#### 〈教師〉

- ・ 児童が他者参照を通して他児の学び方から学び取ろうとする姿勢を高めるために、より効果的な発問や支援を考える。



## 児童・生徒の学びの振り返り（中学校）

### 【生徒アンケートより】

- ・自分が次に何に取り組むかの見通しがもてるため、次の学習をよりよく行うことができたので続けていきたい。
- ・A・B・Cなど、自己評価を行うことで、前回の授業と比べてどんなことがどれだけできるようになったのかが分かり、計画を立てる際の参考になった。
- ・自分以外の生徒の学習状況などが分かることで、それ参考に学習を進めることができた。
- ・振り返りを行うことで分からないところが分かり、その解決する方法を考えることができた。

### 成果

- 〈生徒〉振り返りを活用して、自分の学習のプロセスや習熟状況を確認し、自らの学びを改善しようとする様子が見られた。
- 〈教師〉振り返りの結果の分析や記述から、学習習熟状況を把握し、個別の対応や授業改善に努めることができた。また、学びの改善の支援ができた。

### 今後の展望

- ・「振り返りの必要性を実感できない」という教師の意見もあったため、多様な生徒のニーズに対応する「振り返り」の方法を工夫する。
- ・今回の開発した「振り返りツール」を基に、発達段階や教科の特性に合った「振り返り」の方法を研究する。

# 「デジタルを活用したこれからの学び」研究開発委員会

子供が自ら学び出す

環境をとおした授業づくり

三鷹中央学園三鷹市立第三小学校

渋谷区立上原中学校

府中市立府中第一中学校

主任教諭

主任教諭

主任教諭

中野

小西

重光

紀子

進

悠

# 子供が自ら学び出す環境をととした授業づくり

## 1 作成の意図

### 現状

子供たちが自ら生き生きと学ぶ授業を実現するためには、子供自身が学ぶ内容や方法等を自己決定し、納得感をもちながら学ぶことのできる環境を整備する必要があるが、教員が子供の活動全てを管理する実践が多い。

### 課題

- ・ 教員の指示の下、教員の文脈で学びが進む。
- ・ 学習者用端末の活用についても教員が指示を出す。
- ・ 環境への子供の自由なアクセスが制限されている。

子供が主体的に学びに取り組むための基盤を提供し、多様な情報やデジタルの活用を通して、**探究心や問題解決能力等**を育むとともに、学習意欲の向上にも寄与することができる学習環境を構築する必要がある。

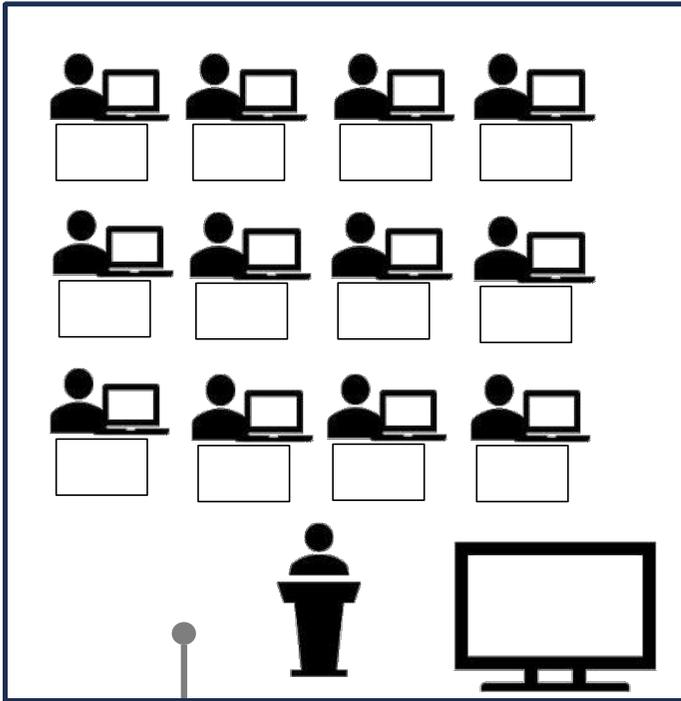
## 学習環境づくりのアイデア

- 学習環境のポイント      環境をととした授業づくりのポイント整理
- 具体的な学習環境例      基本的な学習環境の考え方とその考え方に基づいた具体例の提案

個別最適な学びと協働的な学びを一体的な充実に資する**学習環境整備の具体**を紹介

## 子供が自ら学び出す環境づくり

### 学習環境の現状



#### 画一的な学習環境

学ぶ内容や学ぶ場所が画一されていて、個人で考えるのか、複数で考えるのかも教員の指示により学習が進んでいく。デジタル端末をどのように使うのかについて、その都度教員が指示を出す。大型モニターを使って、教員から与えられた情報でのみ学びが進んでいく。子供が自己選択しながら主体的に環境にアクセスすることが制限されている。

### 課題



- ▶ 社会とのつながりを意識できる多様な学習環境の構築
- ▶ 子供が自己選択・自己決定できる心理的安全性の確保
- ▶ デジタルの必要感をもたせる学習環境の工夫

### 目指す子供の姿



- ▶ デジタルを活用した多様な学習環境に自らアクセスし、そこから得た情報を整理・分析する活動を通して、情報活用能力を養うとともに、主体的に学習に取り組む態度を育成する。

### 学習環境の必要性



- ▶ 学習環境の構築は、子供が主体的に学びに取り組むための基盤を提供し、多様な情報やデジタルの活用を通して、探究心や問題解決能力を育むとともに、学習意欲の向上にも寄与することができる。

### 指導資料のPoint



- ▶ 学習環境を構築した際の教室の全体像
- ▶ 基本的な学習環境の考え方とその考え方に基づいた具体

## 子供が自ら学び出す環境づくり 6点

教室内レイアウト



教室外レイアウト



学習掲示



教材・教具準備



人との関わり



デジタル環境



## 教室内レイアウト



ポイント 「個別」「協働」を学習者が選択できる環境

衝立で区切った個別の学習空間



「個別」「協働」といった目的に応じて空間が区別されており、学習者が自らの目的に合わせて利用する場所を選べる。

個別も協働も実現できる学習空間



学習者は、「個別」の空間では集中して個々の学習に取り組み、「協働」の空間では自然な対話が生まれる。

⇒子供が環境を選択することができるよう授業の流れも併せて工夫していく。

## 教室内レイアウト



**ポイント** 子供同士の対話が自然に生まれる環境



学習者がいつでも自然な対話を行えるよう、適切なツールを設置するなどの工夫を施す。



机の配置を工夫し、円卓のように顔を突き合わせる形をつくることで、いつでも自然な対話が行える工夫を施す。

⇒黒板を前面に同じ向きで着席させることをやめる。

## 教室外レイアウト



**ポイント** リラックスしながら自分のペースで学べる環境

気軽に対話できる雰囲気づくり



子供がリラックスしながら対話ができるように、特別教室に椅子を配置する。

個別に集中できるスペース



学校内の少しの空間でも、「個別」の学習場所として整備している。

デジタルと図書資料の併用



図書室にも机を設置することで、デジタルも活用しつつ図書資料も見れるようにする。

子供が自己のスペースを十分確保できるよう工夫

## 教室外レイアウト



### ポイント 学校全体が学びの場となる環境

廊下にフリースペースを設置



廊下に机を設置し、いつでも対話が行えるように工夫している。

廊下も学びの場として活用



廊下を活用することは、教室よりも場所を広く使えるという利点がある。

実験等も教室外で実施



教室よりも広いスペースで実験等を行うことで、子供の気付きも広がっていく。

子供が学習を進める場所を教室内のみに留めず、学ぶ場を選択できるように準備

## 学習掲示



## ポイント 子供の学びを引き出す環境

子供の学びに合わせて変化



異学年の学びへの取組も共有



思考を深める発問も掲示



単元の目標や学習内容に合わせて掲示物を変化させ、興味・関心を引き出す。

異学年の学習からの気づきを得られる工夫として、廊下に学習内容を掲示する。

「問い」の掲示により、子供が自ら課題を設定できるようにする。

子供たちの学びのヒントを学校中に散りばめるイメージで環境を構成

## 教材・教具の 準備



### ポイント 子供が自由に教具を使えるような環境

いつでも自由に使える道具コーナーの設置



必要な教具を子供の目線に配置し、いつでも手に取れるように工夫することは、幼児教育の環境構成から学ぶことである。

必要に応じて子供が自由にスキャン・印刷



アナログの教具だけでなく、スキャン・印刷等の活用も子供に委ねることで、自分の学習方法について選択肢をもたせる。

必要なものを個々のタイミングで活用することができるよう準備

人との関わり



**ポイント** 目的に応じて人と繋がることのできる環境

**学びの伴走者**としての  
教師

**専門的な知識**を得られる  
ゲストティーチャー



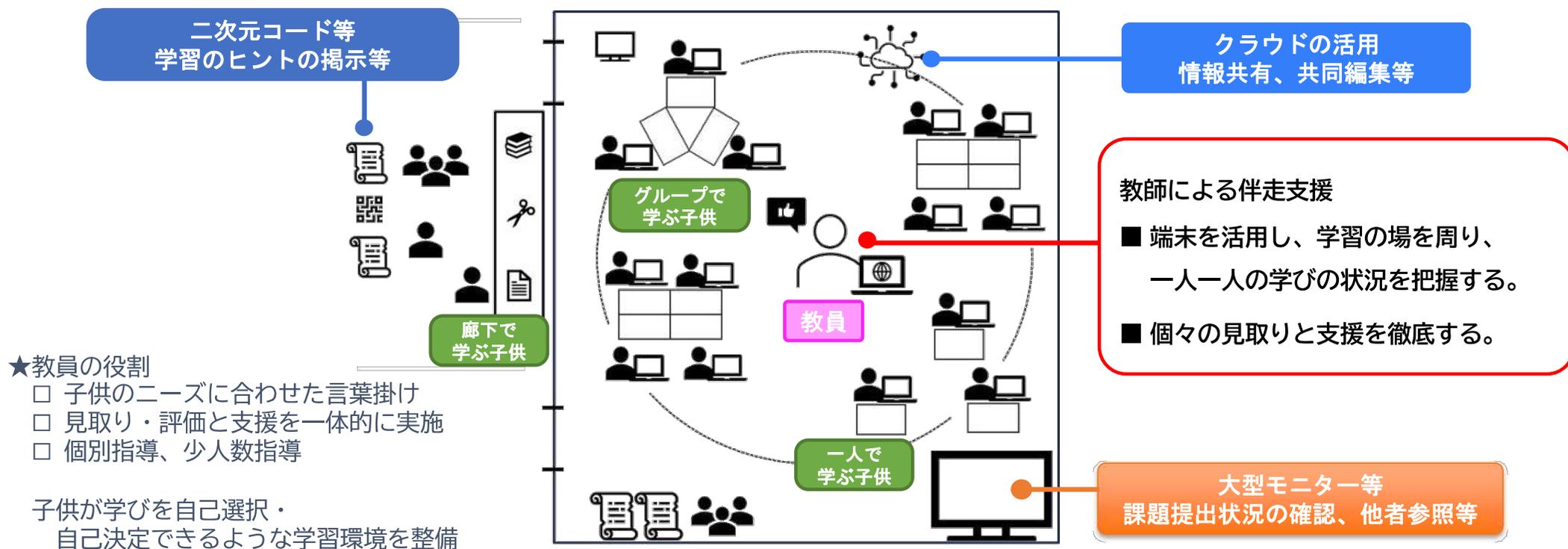
**協働して学ぶ**  
友達

**身近な相談役**  
保護者、地域の人

**「人」も大切な教育環境の一つであることを意識し、繋がりを最大限活用**

## デジタル環境

### ポイント 子供が自然とデジタルを活用する環境



デジタル活用の良さを最大限生かし、**子供一人一人の学びを支援**

# 「デジタルを活用したこれからの学び」研究開発委員会

教師の指導観を変える

校内研究推進の工夫

台東区立上野小学校 主幹教諭 倉澤 貴文

# 教師の指導観を変える**校内研究推進**の工夫

## 1 指導資料作成の意図

### 現状

校内研究は創造的な営みであり、教師が創造性を発揮しながら学校の教育課題を解決していくものであるが、講師による講義型の研修や指導技術面のみに着目した研修が多くなりがちである。

### 課題

- ① 校内研究が受け身のまま終わってしまう。
- ② 校内研究で目指す授業イメージを共有できない。
- ③ 研究が自分事にならず、授業改善につながらない。
- ④ これからの学びの授業観察の視点が分からない。

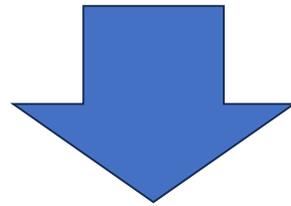
「デジタルを活用したこれからの学び」の実現には、学校全体で組織的に取り組み、教師が主体的に参加し、より良い校内研修・研究会を実現する必要がある。

## 児童・生徒の学びと同様、教師も主体的に学ぶ校内研究へ

- 研究会のもち方の改善 教師一人一人が課題を自分事として捉えることができる研修・研究会  
教師も主体的・対話的で深い学びとなる研修・研究会
- 授業観察の視点の共有 児童・生徒の学び方に着目した観察の視点、単元を通じた視点

様々なケースごとに、研究校における**校内研究推進の方法**を紹介

ケース①：校内研究が講義型、HOW TO型となり、  
受け身のまま終わってしまう。



- インプット型ではなく、**対話を重んじたアウトプット型**へ
- **会話が弾むような環境設定**も必要

## ケース①対応例 西東京市立上向台小学校の実践

### 「ラウンド・スタディをとおして、研究を自分事化」

- 4～5人の班を作り協議
- 各班のファシリテーターは、提案する分科会が担当
- 1ラウンド10分間程度の協議を数ラウンド実施
- ファシリテーター以外の教職員はグループを交代
- 最初の班に戻り、他班でどのような意見が出たかを共有する。各班代表者一名が全体共有する。

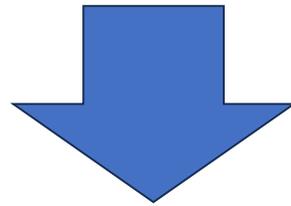


ファシリテーターを中心に、グループ協議

### 【成果】

- ◎ 全体協議と比較し、一人一人の教師が話をする時間を多く確保できる。若手もベテランも自分の考えをアウトプットする機会が増え、結果として研究内容への理解が深まった。

ケース②：校内全体で目指す授業イメージを共有できていない。



- 先進校における授業実践を全教職員で視察
- 同じ授業を見て協議することをおして、イメージを共有

## ケース②対応例 板橋区立志村第二小学校の実践

先進校視察をとおして、授業のイメージを共通理解

■ 学校行事予定を調整し、全教職員で先進校の校内研究会に参加

・港区立白金小学校 ・栃木県壬生町立壬生東小

■ 研究の進め方を確立

「コンセプトを知る」

→ 「まずやってみる」

→ 「良い取組を見る」

→ 「取り入れ、改善する」



先進校の研究協議会に教師が参加

## ケース②対応例 板橋区立志村第二小学校の実践

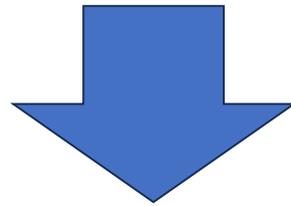
### 【成果】

全教職員による先進校視察をとおして、共通の授業イメージをもつことができた。また、自校の授業デザインの確立に向け、校内研究会における協議内容が深まった。



先進校の研究協議会に教師が参加

ケース③：校内研究を自分事にできず、  
実際の授業改善につながっていない。



- 教師個々の研究テーマ（授業改善の課題）を設定
- 研究に向かう風土を醸成

## ケース③対応例 都立三鷹中等教育学校の実践

「研究P Tを中心とし、戦略的に授業改善の動きを全教師へ波及」

- 研究P Tの発足（分掌ではなく、有志メンバーで結成）
- 研究P Tメンバーで協力して、一単元の授業を作成、実施
- 研究P Tメンバーによる、実践報告会の実施や校内公開授業の実施



研究P Tにおける教師の協議の様子

## ケース③対応例 都立三鷹中等教育学校の実践

### 【成果】

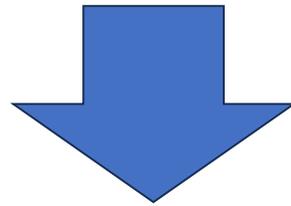
主体的に課題意識をもち、授業改善に努めようとする姿が見られた。

また、有志のメンバーでスタートし、徐々に学校全体に研究の方向性を示すことができた。



研究PTにおける教師の協議の様子

ケース④：これからの学びスタイルの授業の観察の視点が分からない。



- 教師が教える姿ではなく児童・生徒が学ぶ姿に着目
- 本時のみではなく、単元を通した目的や学びの本質の理解



## (参考) 教師の学び(研究・研修)を変え、授業を変える(学びの相似形)

- 主体的な教師の学びにより、主体的な児童・生徒の学びを生み出す
- アウトプットする研修会により、インプット型の授業を脱却する
- 教師の指導課題の焦点化により、児童の学びの課題を解決する
- 見通し→活動→振り返りといった子供の視点からの授業をデザインすることにより、  
教師が導入・展開・まとめをする授業を変える