
授業改善ヒント集II



教師の学びを子どもたちの未来へ

新潟県立教育センター

巻頭言

平成27年8月に、国の中央教育審議会教育課程企画特別部会で初等中等教育に係る論点整理がとりまとめられました。そこでは、2030年の社会と子供たちの未来のために初等中等教育が果たすべき役割や、新しい時代と社会に開かれた教育課程、そして新しい学習指導要領等が目指す姿が示されています。その中で、指導方法の不断の見直しについて「変化を見通せないこれからの時代において、新しい社会の在り方を自ら創造することができる資質・能力を子供たちに育むためには、教員自身が習得・活用・探究といった学習過程全体を見渡し、個々の内容事項を指導することによって育まれる思考力、判断力、表現力等を自覚的に認識しながら、子供たちの変化等を踏まえつつ、自ら指導方法を不断に見直し、改善していくことが求められる。」と述べられています。

今まさに、各学校では授業改善に向け真摯に取り組み、多くの課題も見い出していることと思います。そこで、新潟県立教育センターでは、昨年1月に先生方の授業改善に活用していただく参考資料として、当センター指導主事が県内延べ180校で行った研究授業での指導事例等をまとめた「授業改善ヒント集」を作成しました。

この度は、その続編として「授業改善ヒント集Ⅱ」を作成いたしました。テーマは「授業のアクティブ化」で、子供の思考をアクティブにするために、UDLの視点からの授業づくりや、授業の参考例を掲載しました。先生方が本書を授業改善の一助として、活用していただければ幸いです。

平成28年3月3日

新潟県立教育センター

所長 小野島 恵次

目次

チャプタ 1

学習のためのユニバーサルデザイン (UDL)

I.1	魔法の言葉で“できて当たり前”を支える	7
I.2	ルールを守る子どもをほめる・認める	8
I.3	“聞く活動”を高める	9
I.4	“見る活動”を高める	12
I.5	授業の進め方を工夫する	14

チャプタ 2

授業をアクティブにするための参考例

2.1	アクティブな授業を始める前に	17
2.2	アクティブな授業展開例 ₁	21
2.3	アクティブな授業展開例 ₂	27
2.4	アクティブな発問例	29
2.5	アクティブな発表方法例	31

チャプタ 3

参考資料

- | | | |
|-----|----------------------|----|
| 3.1 | 21世紀に求められる資質・能力の構造一例 | 36 |
| 3.2 | ラーニングピラミッド | 37 |
| 3.3 | 知識構築のサイクル構造モデル | 38 |
| 3.4 | 安全・安心の場の重要性 | 39 |
| 3.5 | メラビアンの法則 | 41 |

参考文献



1 学習のための ユニバーサル デザイン (UDL)

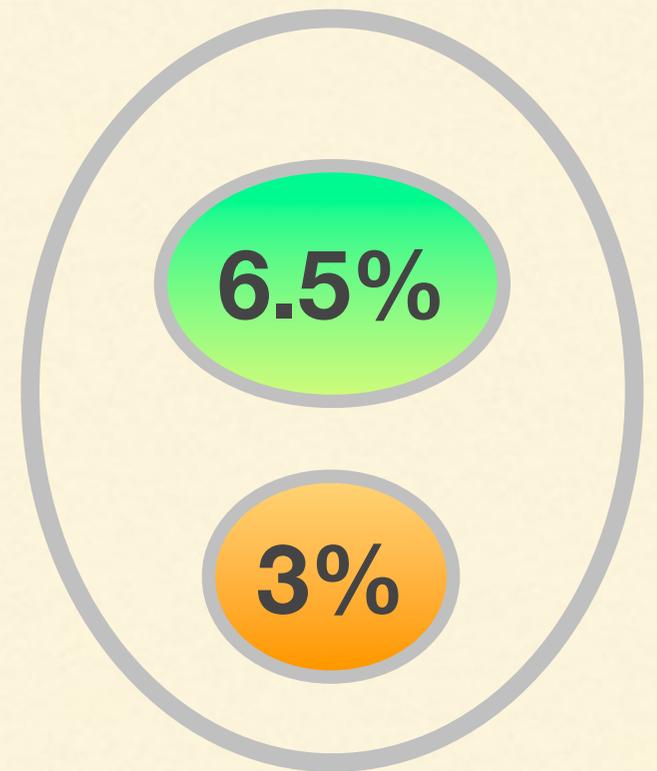
Universal Design for
Learning

「学習のためのユニバーサルデザイン」とは、調整または特別な設計を必要とすることなく、学級に在籍するすべての子どもが使用できるよう教材・教具を準備し、学校・教室環境を整え、教育計画を作成する具体的支援です。

過ごしやすさと学びやすさは、配慮を要する子どもには「ないと困る支援」であり、他の子どもにとっても「あると便利で・そして役に立つ支援」です。この過ごしやすさと学びやすさを向上させる支援を増やすことが大切です。

「ユニバーサルデザイン」という概念の基ですでに実践されてきた先生も多いと思います。しかし、当たり前のことが当たり前にできることが素晴らしいことであり、その当たり前に気付いていなかったことや、当たり前に行っていたことを再確認することで、これからの指導に生かすことができます。

「通常学級に在籍する発達障害の可能性のある特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する調査」（H24年文部科学省）の調査結果によると、「学習面または行動面で著しい困難を示す」子どもの割合は、約6.5%。それに近い困難さを抱えている子どもが約3%とされています。



つまり、通常学級で何らかの配慮を要する子どもたちは10%近く存在すると考えられます。

【学級づくりの安心感】

- 1.困っていい・助けてもらえるという安心感
- 2.間違っていていい安心感
- 3.人と違っていい安心感

【三“間”の学級生活】

- 空“間”・・・その子どもなりの出番・役割・居場所がある，よさやできることが発揮される空間があると子ども自身が感じる事
- 時“間”・・・学校には様々なしんどいこともあるが，自分のよさやできることが発揮される時間があると子ども自身が感じる事
- 仲“間”・・・その子どもの空間があり，それがその子どもにとっていい時間になり，それが仲間に認められる・当てにされると子ども自身が感じる事

授業が果たす機能

- 授業目標に即した内容が「分かる！できる！」喜びは授業における子どもの一番の願いである。
- “学ぶ喜び”を実感する子どもは、教えなくても自分から学ぶ。
- 授業を通して、子どもたちは“様々な学び方や覚え方”があることに気付く。

対人関係・コミュニケーション力を育む

授業が「分かる！できる！」過程で、子どもたちは自信を深める。授業の中で発表がうまくできたり、友達の前でほめられたりすれば、誰でもとてもうれしい。

子どもたちの自尊感情や授業での満足感が高まると、お互いの失敗や違いを許容する雰囲気も高まる。

授業を通して、仲間の中で自尊感情や自己有用感を育む

魔法の言葉で"できて当たり前"を支える

魔法の言葉とは

- 子どもの“できて当たり前”“いいところ”をさりげなくほめる！
- 問題行動を減らすためには、問題行動とは真逆の、望ましい行動をほめる！

“できて当たり前”を増やす発想が大切である。
言葉掛けは無理なく続けることができる支援である。

UDL実践ポイントの例

賞賛的なほめ方

(子どものいい姿全体を賞賛する方法)

ほめ言葉“5S”

「すごいね」

「すてきだね」

「さすが」

「すばらしい」

「それでいい」

情動的なほめ方

(具体的な目標や回数を示しながらほめる方法)

「3回もできたんだ！」

「10分間でもうここまでできたね！」

など

いつでも・どこでも・さりげなくほめる

ルールを守る子どもをほめる・認める

- ルールを守っている状態の子どもの姿をさりげなくほめる！
- ルールを守っている周りの子どもたちこそほめる！
- ルールを守るとお互いに気持ちよいという心地よさを常日頃確認していく！

UDL実践ポイントの例

温かな言葉を大切にする

- 増やしたいやさしい言葉を学級で確認する。
- やさしい言葉を使っている子どもたちを認める・ほめる。

「ありがとう」は相手の存在感を認める言葉

「ごめんね」は許す勇気を育む言葉

"聞く活動"を高める

- 聞いているようで聞いていない，あるいは聞き取れていない子どももいる。
- “聞く活動”はできて当たり前と思われがちだが，決して簡単なことではない。

静けさを大切にする

“静けさ”は，発達障害等の子どもには「ないと困る支援」であり，どの子どもにも「あると便利で・役に立つ支援」。

“聞く”が長いと眠くなる！

座って話を聞く活動＝静止して聞くという受け身の活動が続くと集中力を奪う！

- 話し言葉には消えてしまうという最大の弱点があり，その終わりが不明瞭である。
- 子どもにとって，目に見えない長い話し言葉は，要点がつかみにくい。

UDL実践ポイントの例

聞く名人「あいうえお」

あいてをみて

いっしょうけんめい

うなずきながら

えがおで

おわりまで

話す名人「かきくけこ」

かおをみて

きちんとわかりやすく

くちをしっかりとあけて

けいごで

こえの大きさに気をつけて

事前に話・説明を短くする準備をする

聴覚的焦点化—聞いてほしい言葉を鮮明にする

● 「大事な話をします」「鉛筆を置いてください」

等、注意を引きつける前置きの言葉を大切にする。

● 話のテンポ・声の大きさを変える。

● 板書したポイントを読んでから説明する。

話はできるだけ短く

● キーワードを黒板に書いて示す。

● 短く区切って話す。

「三つ話します。一つ目は・・・，二つ目は・・・，」

その際，指で数を示すとさらによい。

一文一動詞で話す

● 一つの文章に複数の動詞が含まれるということは，複数のなすべき行為や動作が含まれるということになる。部分的に聞き逃す可能性が高まり，指示どおりの行動ができないことになる。

● 一文一動詞の話し方は子どもたちにとって聞きやすい。

例えば，

「○○が終わったら，△△なので，□□を忘れずに持って行って，●●に集合だよ。」



改善すると

「○○が終わったら，△△です。□□を持ってきてください。集合場所は●●です。」

"見る活動"を高める

- 視覚情報は記憶に残りやすいと言われているが、実は見ているようで見ていないことも多い。
- 授業に不必要な余分な視覚情報が“見たくなくても見えてしまう状況”を避ける。
- 目標を鮮明にして、大切な板書や掲示物が“見えていても見えていない状況”を避ける。

視覚的な手がかりの活用

“視覚的な手がかり”は、発達障害等の子どもには「ないと困る支援」であり、どの子どもにも「あると便利で・役に立つ支援」である。

- 教師が長々と話し言葉だけで伝えるよりも、黒板にキーワードを書いたり、図にしたりして説明する。
- 文字やデータは必要最小限にして視覚情報過多を避ける。

UDL実践ポイントの例

マグネットなどの補助黒板で見通しを示す

ICTや具体物を活用する

- 実物投影機
- Power Point, Keynote などのプレゼンテーションソフト
- デジタル教科書
- 実物・現物
など

視覚的焦点化—ポイントを鮮明にする

- 教室の正面に余分な掲示物がないようにする。
- きれいで、余分な情報のない黒板にする。
- マグネットやネームカードを活用するとともに、消し残しがないようにする。

授業の進め方を工夫する

一時一作業の原則

目標に向けて何をするのかを焦点化する。

- 書くときは書くことに集中できるようにする。
- 聞くときは聞くことに集中できるようにする。

子どもが“動く活動”を大切にする

- 午後の授業になれば、誰でも眠くなることが多い。
- 立ったり、座ったり等の動きが入ることで気分転換になり、
脳を活性化する役割を果たす。
- 何らかの動きが入ることで、気持ちを切り替えるきっかけになる。

UDL実践ポイントの例

ペアや班で話し合う

- ペア・トークを入れた後、全員で確認する。 ([⇒p.30](#))

など

立つ，座る，歩く

- 全員起立し，分かった人から座る。
- 黒板の前に集まる。

など

声を出す

- 音読をする。
- フラッシュカードを使う。
- 全員で答える活動を入れる。

など

例えば，グループ学習などの発表でインタラクティブ発表やジグソー発表 ([⇒p.31](#)) という手法を使えば，「立つ」「座る」「歩く」「集まる」「声に出す」「全員で答える」という活動がある。



2 授業をアクテ ィブにするた めの参考例

子どもが能動的（アクティブ）に学ぶ学習は、ほとんどの先生方が実践されていると思います。しかし、自分の授業を振り返って、子どもたちが1時間の授業時間の中で、どのくらい主体的・能動的に活動している時間があるかを考えてください。その時間が短いと感じたならば、活動する時間を少しずつ増やしていく授業改善をする必要があるかもしれません。

例えば、教師が板書している時間に子どもは何をしているか、子どもが板書をノートに書いている時間は、単に写しているだけに終わっていないか、など常に子どもたちの頭の中がアクティブになっているかを考える必要があります。

アクティブな授業を始める前に

授業のタイム・マネジメントをする

- 🕒 タイム・マネジメントは集中力をあげる。
- 🕒 時間を節約し，子どもの活動時間を確保する。
 - ✳ ICTを活用するなどして，板書時間を短縮
 - ✳ 板書内容をプリントで配付
など

聞いていない子どもや，おしゃべりしている子どもに，質問で注意を促す

- 🕒 なぜ聞かないのか，私語が続くのか原因を考える。
- 🕒 聞く価値のある説明ならば，3分以内に落ち着いて聞くようになる。
- 🕒 注意するより“質問”で介入する。または子どもに“選択”させる。
 - ✳ 「何か気になることはありますか？」
 - ✳ 「このまま説明を続けてもいいですか？」
など

リフレクションさせる

- ① 「リフレクション（振り返り）」とは、「自分の学びを跡付けし、再構成して、吟味して意味付ける」という学習行為。
- ② 「振り返り」は行動計画を促し、様々な気づきを与える。
- ③ 「振り返り」によって子どもの学び方が成長する。「学び方を学ぶ」ことが最も重要である。
- ④ 「振り返り」の機会を持つほど、行動は変わる。例えば、授業の終わりや終学活などで、その日の学習の振り返りをし、家庭学習の計画を立てることも効果的である。

✳️ 「リフレクションカード」「振り返りシート」の活用

✳️ 振り返りは、時間がなくても省かない

関心・意欲を育てる

- ① 知識・技能目標とともに態度目標を重視する。
- ② 仲間と協力するなどして「分かった」を体験させ、学ぶことを好きにする。

安全・安心な場を確保

🎯 「大きな気付き」を得るために安全・安心の場をつくる。

(⇒ [p.39](#))

🎯 子どもたちの話すペースに合わせてると安心感をつくり出しやすくなる。

✳️ 子どもたちの話すスピードに合わせてる

✳️ 話すときの立ち位置，目線の高さを合わせる

✳️ 話すときの距離，話す場所を考える

子ども同士の信頼関係をつくる3つのステップ

第1ステップ「安心感をつくる」

～相手との共通点を知る，気持ちを共感する～

たとえば，3～4人組になり，住んでいるところ，好きな食べ物，兄弟，誕生日，共通点探しのゲームをする。

第2ステップ「相手を知る」

～相手の価値観ややりたいことを聞き取る～

相手のすごいところ，好きなこと，得意科目などをお互いに話をする。

第3ステップ「応援する」

～相手を応援する機会をつくる～

相手の好きなこと，やりたいことについて自分はどんな応援ができているのか，または，自分はどんなことを応援してもらっているのか話す時間をとる。

授業研究会を活用する

- 校内や地域の教師が集まる授業研究会などを定期的実施し、全員で連携して授業改善に向かう対話型の研究会にする。
- 批判は行わず、質問を行い課題を明確化する。
- ゴールを明確にし、「明日から取り組みたいこと」を考え、聞き合うことで、教室への還元率が高まる。
- 悩みや課題の共有化を行い、よりよい達成方法、違った選択肢などを考える。
- 自己実現のための「セルフコーチング」を使う。

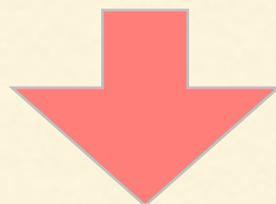
「セルフコーチング」の流れ

- | | |
|--------------|------------------------------|
| 1) 目標を定める | 「なぜやるのか」を考え抜く。 |
| 2) 成功イメージを持つ | 具体像を認識し、意欲を高める。 |
| 3) 強みを探す | 過去の成功体験を再確認する。 |
| 4) 計画を立てる | 現状と合わせて方法を検討する。 |
| 5) 行動に移す | 行動できない場合は1)に戻るか4)を細分化する。 |
| 6) 習慣化する | サポートシステムをつくる。
(表の活用、仲間など) |

アクティブな授業展開例Ⅰ

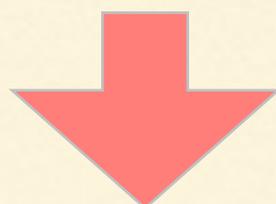
① 学習内容の説明（15分）

- グループ学習の目標，留意点，大切なこと
- プリント配付やICT活用
⇒ 時間の効率化



② 問題演習（25分）

- 問題と解答などのプリントを配付
- ピア・ラーニング，協働学習，学び合い
質問，おしゃべり，立ち歩き自由



③ 振り返り（10分）

- 確認テスト，相互採点
⇒ 満点が目標！
- リフレクションシート
⇒ 必ず目標を基に振り返る

① 学習内容の説明で気を付けること

- ②で行う問題演習での態度目標を重視。

態度目標は

「しゃべる」「質問する」「説明する」「動く」

「チームで協力する」「チームに貢献する」ことである。

- 短時間の話し合いを入れる。

短時間の説明でも、子ども同士の話し合いを1・2回入れる。

例えば・・・

「これについて知っていることを隣同士で話し合ってください。1分間です。」

- 必ず15分以内で終わらせる。

時間を節約し、子どもの演習時間を確保する。

- 子どもの発言を否定しない。

基本的に「すべて受け入れる」

「ほめられる点はできるだけほめる」

子どもの学習意欲を高めましょう

② 問題演習で気を付けること

基本は4題で、難しい問題を必ず1問は入れる

- 簡単な問題だけだと、話し合う必要がない。
- 問題数が多すぎると、話し合う時間がない。
- 難しすぎる問題を入れた場合は、解答を配付することも有効である。

⇒ 簡単な問題が多いと、分からない子どもが質問しにくい。難しい問題を入れることで、みんなが分からない状態にして、活発に話し合う雰囲気をつくる。そういった雰囲気では、些細な分からないことでも気軽に質問できる。

例：練習問題（表）

- 問1 8～9割の子どもが1人で解けるレベルの問題
- 問2 5～6割の子どもが1人で解けるレベルの問題
- 問3 2～3割の子どもが1人で解けるレベルの問題
- 問4 ほとんどの子どもが1人で解けないレベルの問題

練習問題（裏）

- チャレンジ問題
- 問5 入試問題など。
授業中に話題にしないこと。
やりたい子どもは
放課後や自宅で取り組む。

集中力UP！

質問による介入をする

- 「チームで協力できていますか？」
- 「確認テストまであと10分ですが、順調ですか？」
- 「確認テストまであと5分ですが、順調ですか？」

⇒ 批判・禁止・命令で子どもは動かない。この3つの質問は必ず入れる。

- 「質問できていますか？」
- 「おしゃべりしていますか？」
- 「チームに貢献していますか？」
- 「分かったことは何ですか？」
- 「どんなふうに分かりましたか？」
- 「授業以外の重要な問題が持ち上がりましたか？」

⇒ 子どもが動いていなかったり、理解していない子どもがいるかもしれない場合、より具体的に焦点化した質問で介入し行動を促す。

質問されると自動的に振り返る

③ 振り返りで気を付けること

確認テストでは、問題演習で出題した中から2題をそのまま出題する

- 新しい問題だと解くのに時間がかかり，行き詰まったり，自信をなくしたりする可能性がある。
- 同じ問題ならば比較的安心して取り組むことができる。
⇒ 同じ問題でも論理的思考訓練にも役立ち，効果は高い。

相互採点をしたり，全員が満点になるようにする

- 正しい答案には丸をつけさせる。
- 間違えていたら直してあげて丸をつけさせる。
- 途中までなら，そこまで正しければ丸をつけさせる。
⇒ ×はつけない。ほとんど全員が満点。

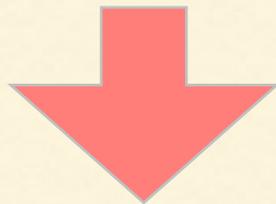
リフレクションシートの項目は3つくらいでよい

- 学習態度で気付いたこと，学習内容で分かったこと，その他・意見・要望などを書かせる。
- 授業目標に応じて項目を変えてもよい。
⇒ 「振り返り」は重要。教師も振り返ることができる。
- 学習を振り返り，個の学びに生かす。

演習時間を増やした展開例

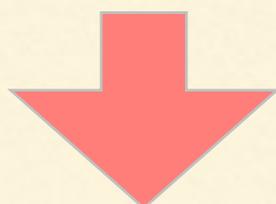
① 学習内容の説明（5分）

- 全員が課題を達成するのが目標
- 分からない場合は自分から積極的に動く
⇒ 協働学習のMission（課題）を明確に伝える！



② 問題演習（40分）

- グループは強制的に作らなくてもよい
- ネームプレートなどを活用して、誰ができているか、できていないかを可視化する



③ 振り返り（5分）

- 全員が課題を達成したかどうかを振り返る
- 態度目標も振り返る

* 「一人も見捨てない」「全員で課題を達成」が重要

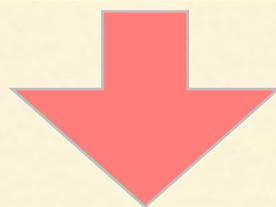
アクティブな授業展開例₂

知識構成型ジグソー法

CoREF（大学発教育支援コンソーシアム推進機構）
により提唱された手法

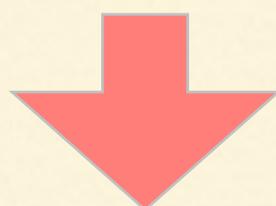
① 「問い（課題）」の設定・説明（5分）

- ① 「問い（課題）」を3つの知識を組み合わせることで解けるものに設定する。
- ② 3つに分けた課題をA, B, Cのグループにそれぞれ配付・説明する。



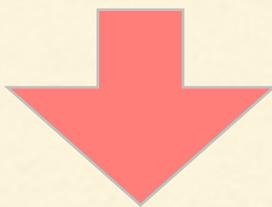
② 個人考察（3分）

- ① 課題を受け取った子どもは、はじめに一人で思いつく答えを書く。



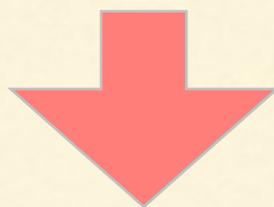
③ エキスパート活動（20分）

- ① 同じ課題をA, B, Cの各グループがそれぞれの課題について話し合い、理解を深める。
⇒ 子どもが他のグループにしっかりと説明できるようにする。



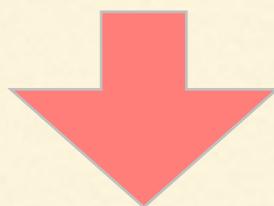
④ ジグソー活動 (12分)

- ① グループを解体し，A，B，Cの生徒が最低一人ずついるグループに組み換える。
- ② A，B，Cから集まった人が自分の課題について分かったことを順に説明し，理解を深める。
- ③ それぞれの課題の知識を組み合わせ，「問い」の答えをつくる。



⑤ クロストーク (5分)

- ① 答えが出たら，その根拠も合わせて発表する。



⑥ 一人に戻る (5分)

- ① はじめに与えられた「問い」に再び向かい合い，最後は一人で問いに対する答えを記述する。
⇒ 確認テストなどを行ってもよい。

アクティブな発問例

オープン・クエスチョンを多く入れる

- オープン・クエスチョンとは、答えの内容が様々なものになる発問。クローズド・クエスチョンとは、「Yes or No」や「答えが決まっている問題」を答えさせる発問。
- オープン・クエスチョンは心を軽くし、選択肢を広げ、行動を起こしやすくする。

⇒効果的な発問をつくるためのポイント

- * 「なぜ」ではなく、「何が」に置き換えて質問にする
- * 答えを誘導するような発問は避ける
- * 論理的な選択を迫るような質問は避ける
- * 正確な表現を使う
- * ときには、挑発し、刺激する発問を試みる
- * シンプルで的を射た発問をする
- * ときにはビジュアルを活用する
- * 発問は1回にひとつ

チャンクアップとチャンクダウンを使い分ける

- チャンクとは塊。チャンクアップとは塊をつくる，チャンクダウンは塊をほぐすということ。
- 抽象レベルの高い発問はチャンクダウンして具体的にする。
- 思ったことを自由に言ってもらうためには，大きな塊にしてチャンクアップの発問が有効である。
⇒行動を起こしやすくするためには，より具体的にしたり，大きくとらえさせたりする。

ペア・トークを入れる

- 既習事項の確認など，教師が解答を言うのではなく，ちょっとしたペア・トークで確認する。
- 子ども全員で声を出して答えを言う場合でも，全員が発声できないと予想される場合は，ペア・トークを入れて全員が同じ答えを確認した後で発声させる。

⇒さらに効果的な工夫の例

- ＊じゃんけんをしてからペア・トークをする
- ＊お互いに言い終わったら拍手などをする
- ＊全員起立して終わった人から座る

など

アクティブな発表方法例

- グループ学習などの際に、黒板の前に出て発表するスタイルがあるが、その発表を聞いて、理解したのかどうかを判断することは難しい。
- 理解したとしても、その後個に戻って問題解決できるかどうか大切である。
- 聞き手の育成、言語活動の充実などが求められるが、さらに教師の立ち位置や子どもの状況把握も重要である。

⇒ 次のページから紹介する

「インタラクティブ発表」 「ジグソー発表」

は次の利点がある。

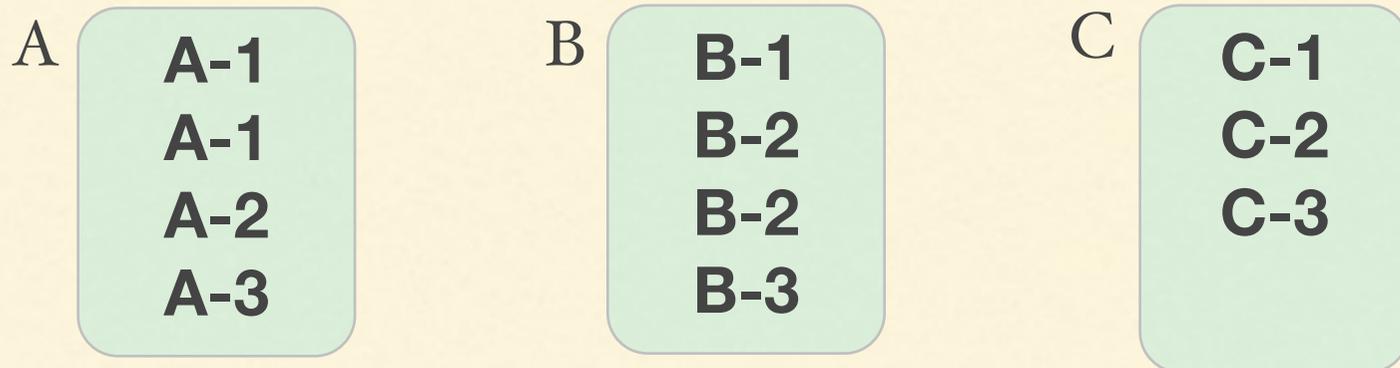
- * 全員が発表する
- * 各グループの発表を近距離で聞くことができる
- * その場で質問できる
- * 発表時間は変わらない

インタラクティブ発表 (Interactive Presentation)

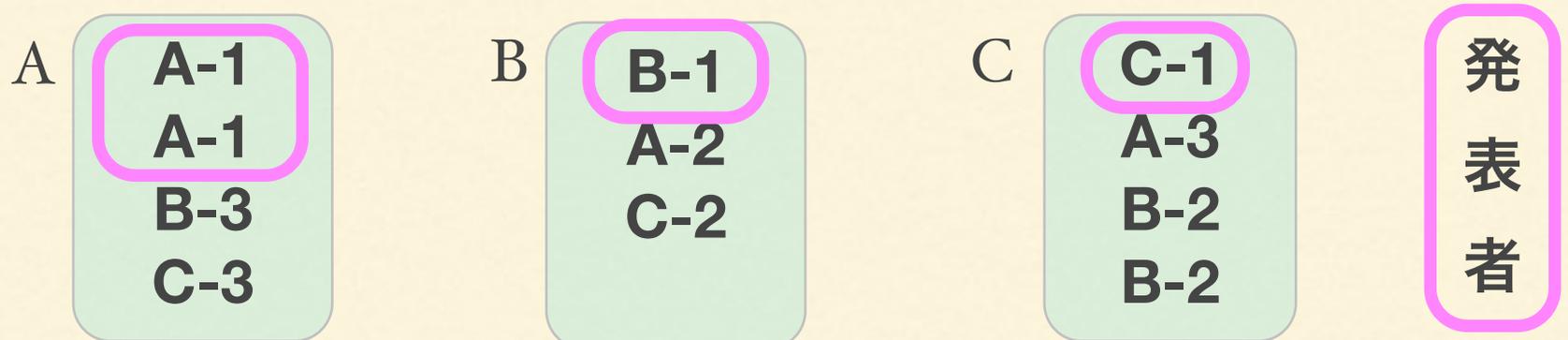
～ホワイトボードなどを使って発表するときに有効～

例えば 3 グループで 2 分×3 回発表を行う場合

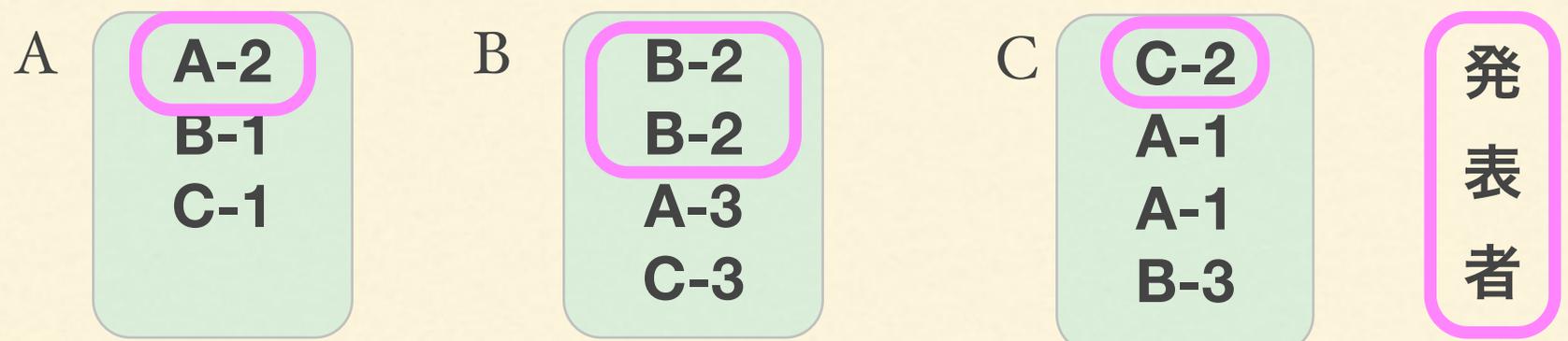
① 各グループで発表順序を 1 番から 3 番まで決める。



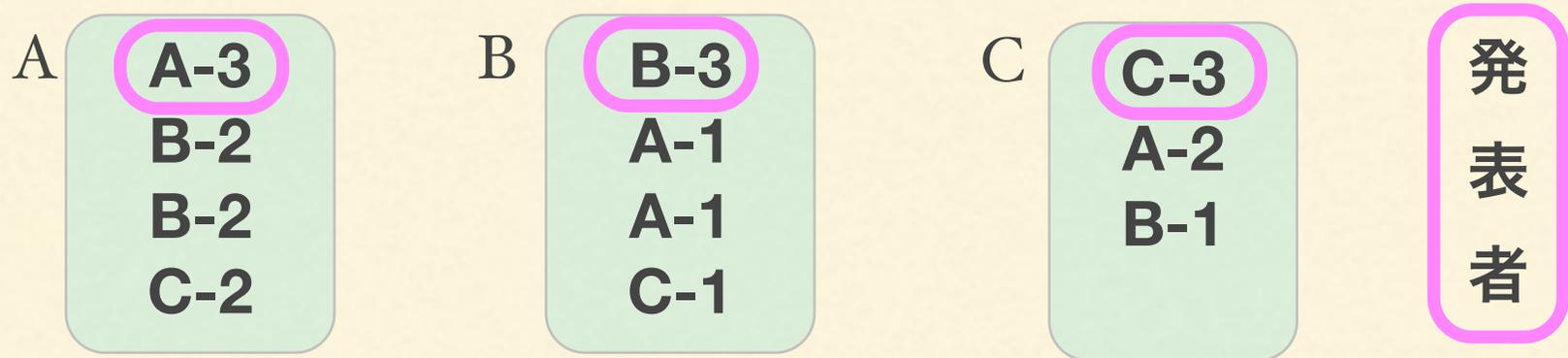
② 1 番目の発表者は自分のグループで発表する。2 番目, 3 番目の発表者は他のグループに行き発表を聞く。



③ 2 番目の発表者は自分のグループで発表する。1 番目, 3 番目の発表者は他のグループに行き発表を聞く。



- ④ 3番目の発表者は自分のグループで発表する。1番目、
2番目の発表者は他のグループに行き発表を聞く。



発表者の移動順序

	①	②	③		①	②	③		①	②	③
A-1	A	→ C	→ B	B-1	B	→ A	→ C	C-1	C	→ A	→ B
A-2	B	→ A	→ C	B-2	C	→ B	→ A	C-2	B	→ C	→ A
A-3	C	→ B	→ A	B-3	A	→ C	→ B	C-3	A	→ B	→ C

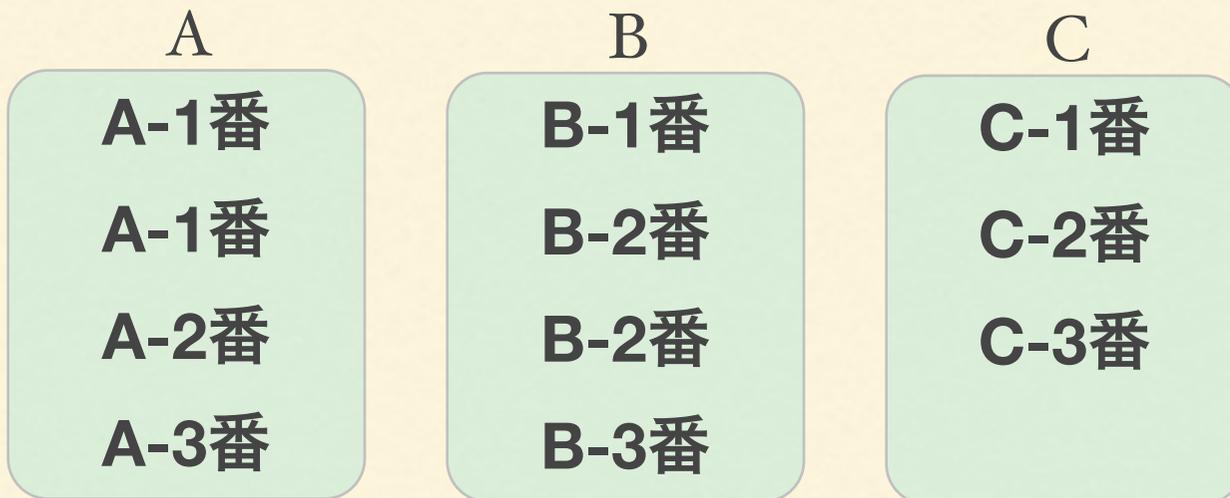
- 4グループなら発表順序を4回にして同様に行えばよい。
- 6グループなら3グループを2つと考えれば発表は3回でよい。
- 移動に時間がかかると判断した場合は、移動順序をあらかじめ指定してもよい。ただし、自由に移動するという意味がある活動である。
- 立つ、歩く、座る、しゃべる (⇒p.15) という行為も重要である。

ジグソー発表

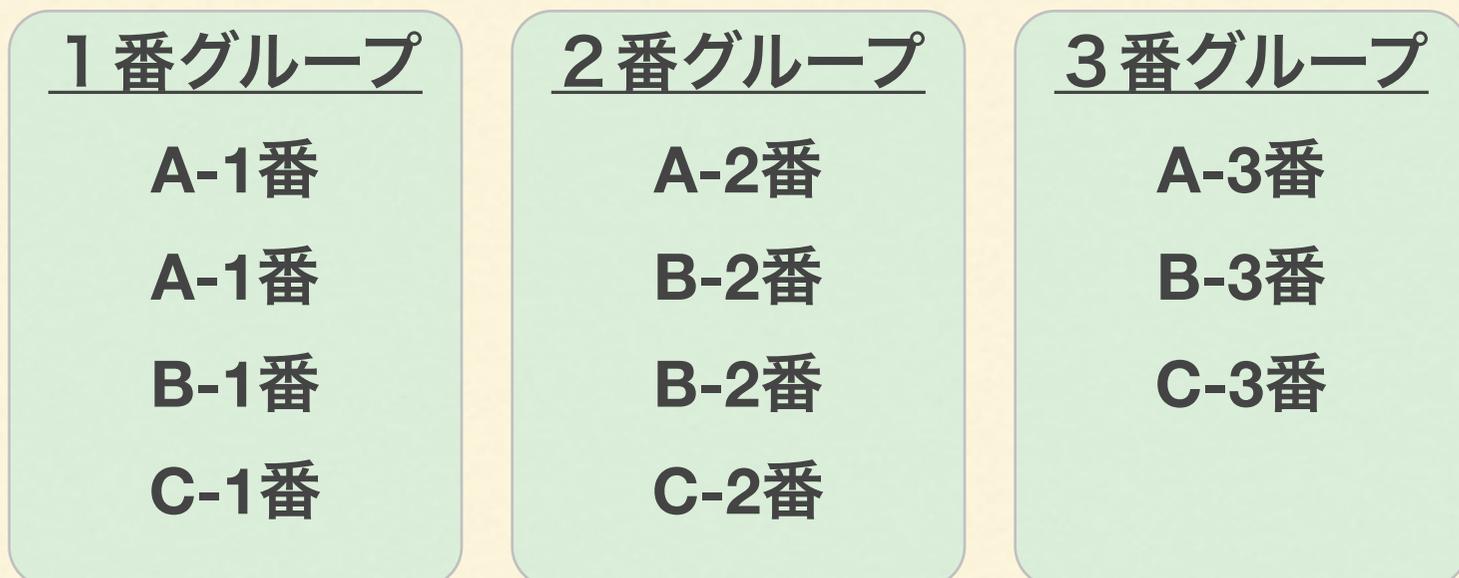
～プリントやノートなどを使って発表するときに有効～

例えば3グループで2分×3回発表を行う場合

① 各グループで1番から3番まで番号を決める。



② 各グループから1番が集まるグループ、2番が集まるグループ、3番が集まるグループをつくる。



③ 再編成されたグループで順番に発表する。

🎧 各自記入したプリントやノートを用いて発表できる。

🎧 移動は1回で終わるので、移動時間がかからない。



3

参考資料

ここには、授業のアクティブ化のための参考資料を載せました。

新しい時代に必要となる資質・能力の育成のために「何ができるようになるか」「何を学ぶか」「どのように学ぶか」が大切です。これまで書いてきた内容の参考資料としてお読みください。

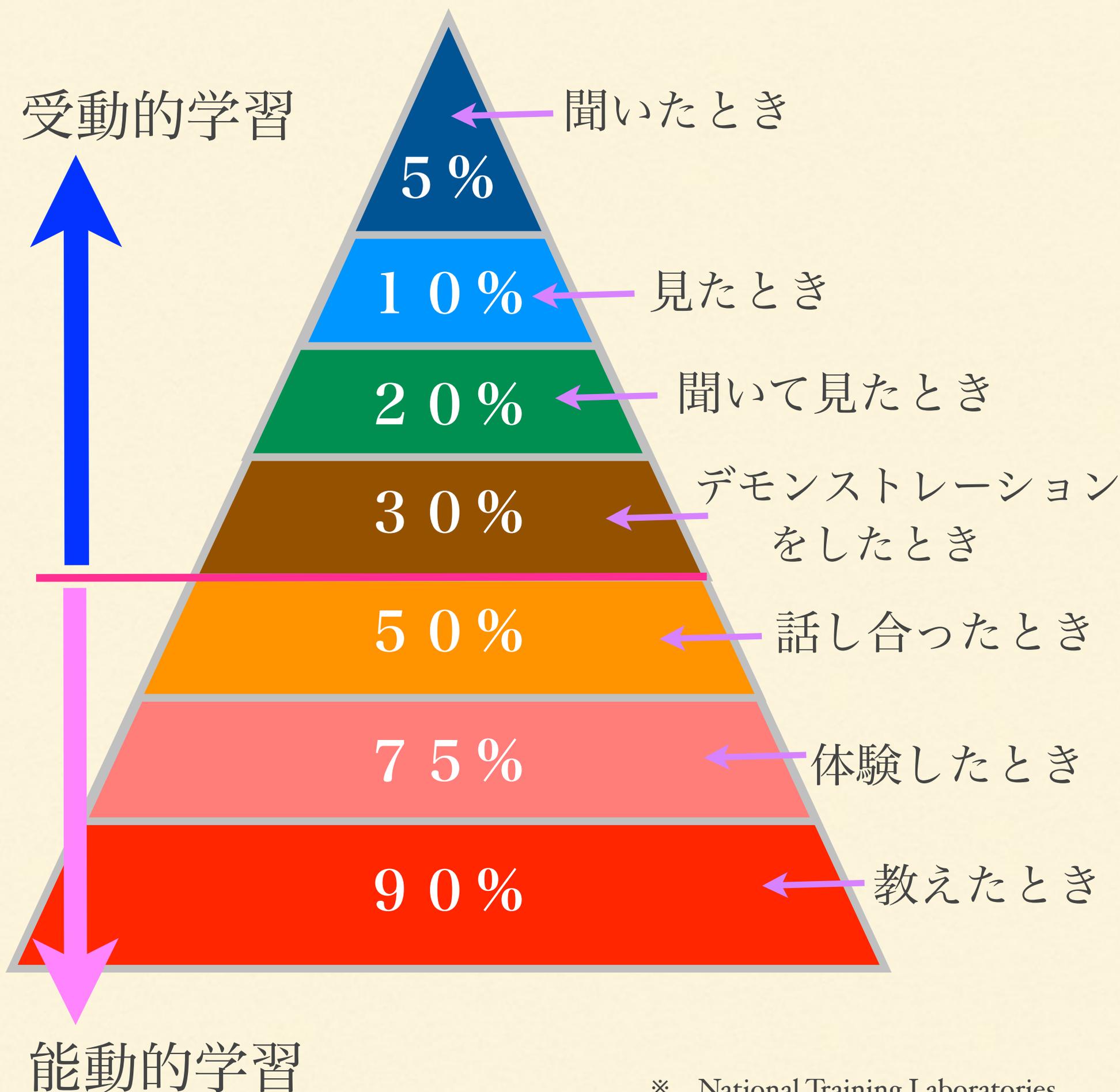
2 1 世紀に求められる資質・能力の構造一例



※ 国立教育政策研究所 平成26年度プロジェクト研究調査研究報告書
資質・能力を育成する教育課程の在り方に関する研究報告書 1

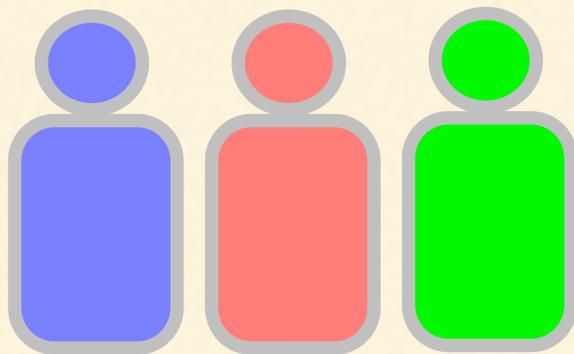
ラーニングピラミッド

(数字は学習の定着率を示します。)



知識構築のサイクル構造モデル

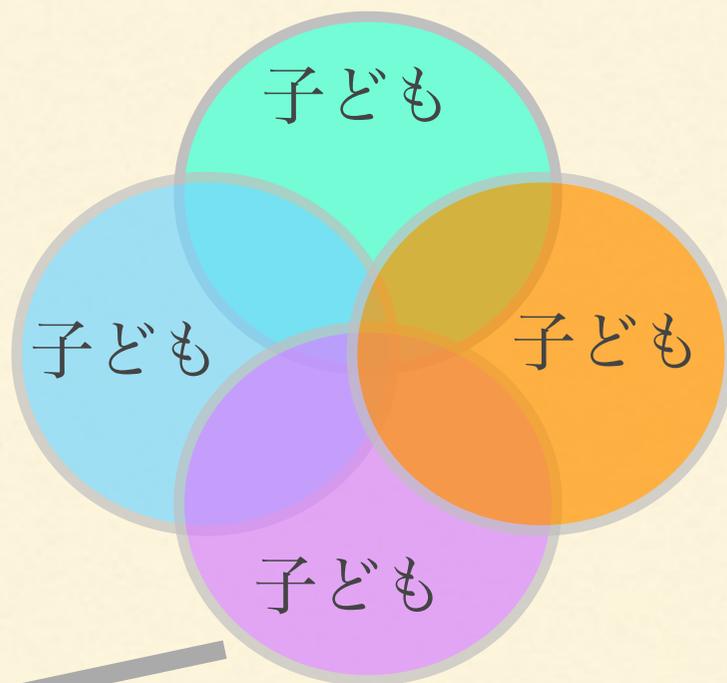
①個人



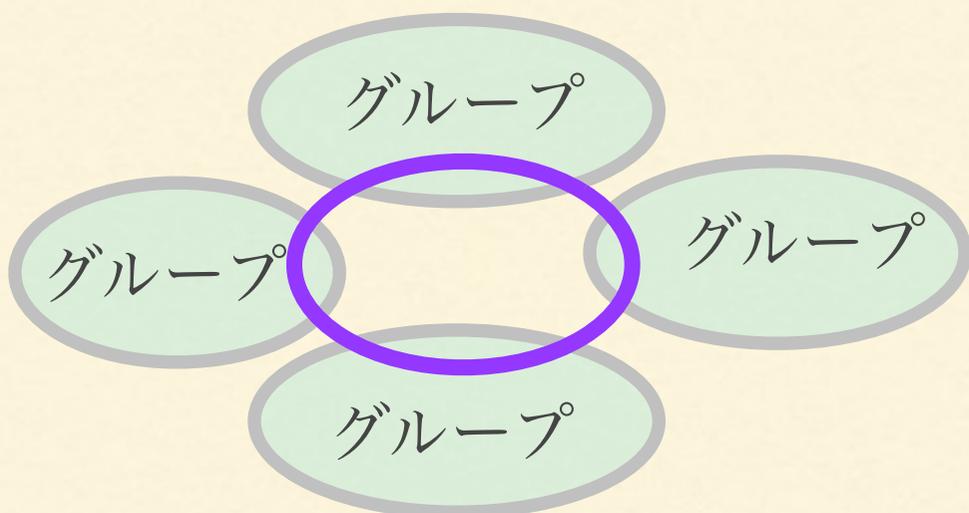
知の構築
再構築

④内面化

②グループ



③全体



相互作用

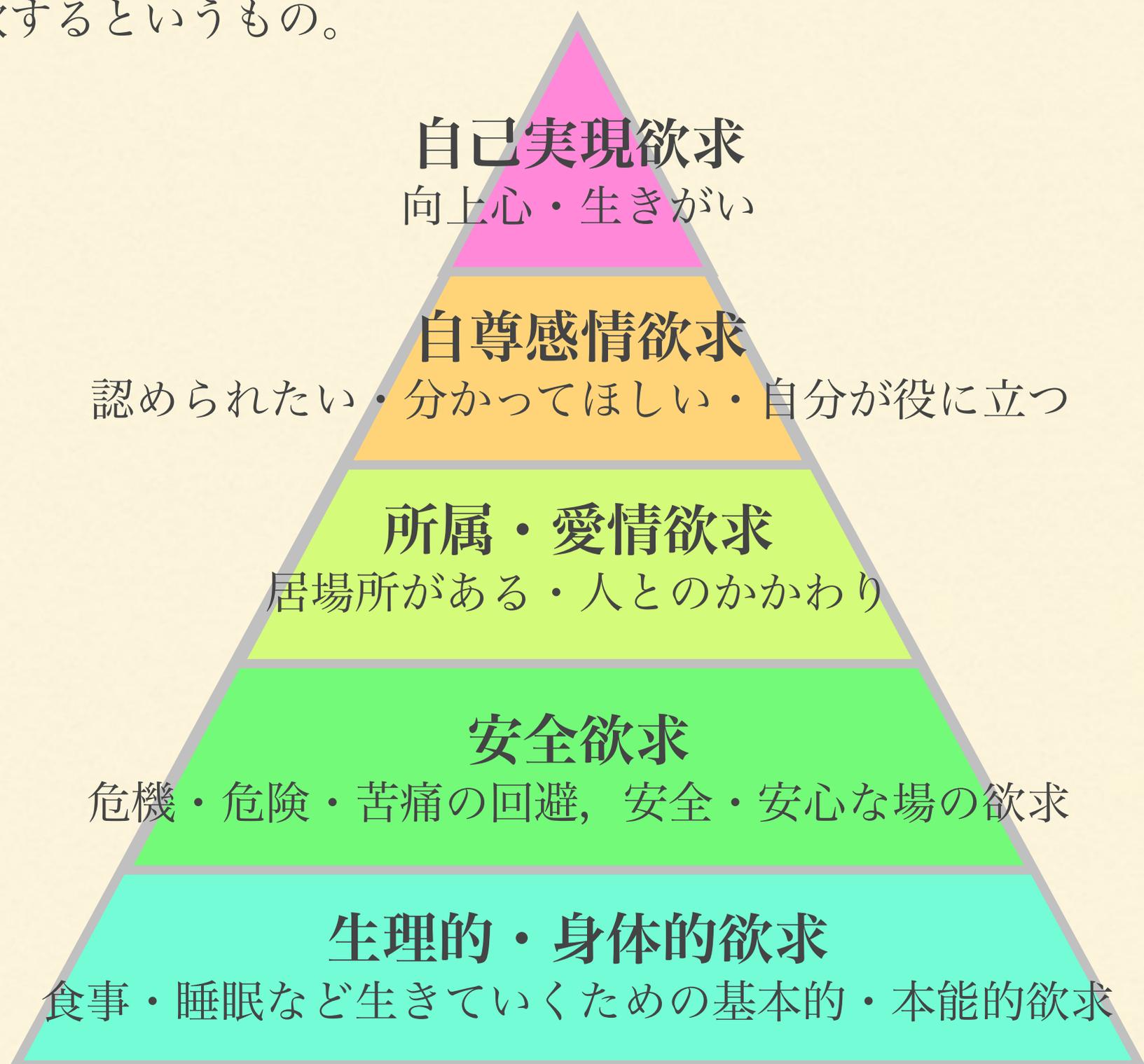
間主観的合意形成

※ 水野正朗著「協同的な学びの創造」
『授業研究と授業の創造』（溪水社）

安全・安心な場の重要性

マズローの欲求階層説

人間の欲求は5段階のピラミッドのように構成されていて、低階級の欲求が満たされると、より高次の階層の欲求を欲するというもの。



※ 佐藤慎二『通常学級のユニバーサルデザイン1』

チャレンジするためには安全・安心な場が必要

チャレンジゾーン
(Challenge Zone)

発見
大きな気づき

実践

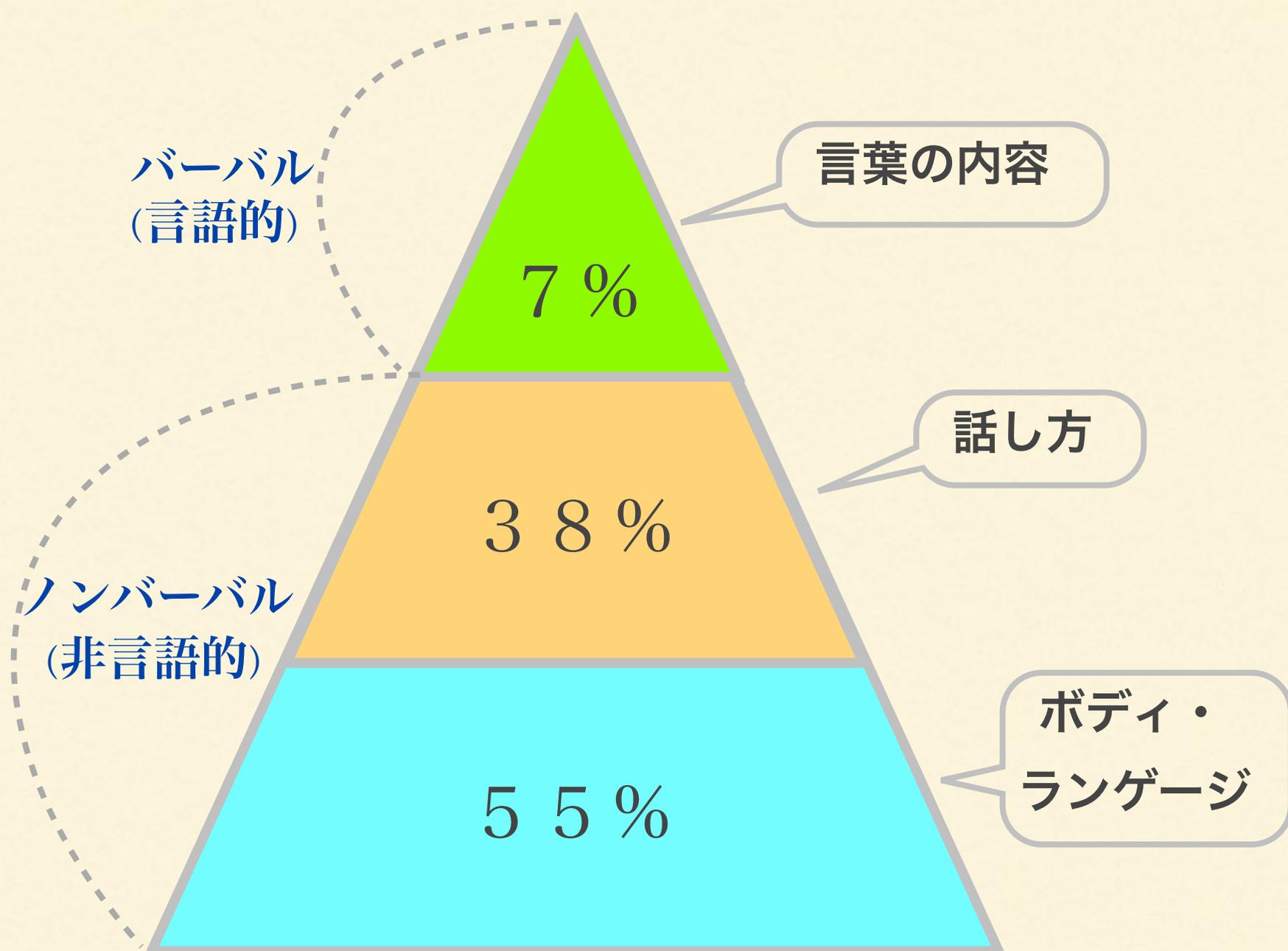


安全・安心な場があるからこそ「トライアルゾーン」や「チャレンジゾーン」に行ったり来たりすることができる

※ 参考 小林昭文『アクティブラーニング入門』

メラビアンの法則

何によって相手に伝わるか（対面している場合）



言葉の内容そのものよりも、それ以外の要素の影響が大きい

参考文献

本書で引用または参考にしている主な文献を記します。

- ① 文部科学省「初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について（諮問）」の参考資料 [平成26年11月20日 中央教育審議会]
- ② 国立教育政策研究所「平成26年度プロジェクト研究調査研究報告書 資質・能力を育成する教育課程の在り方に関する研究報告書1」 [平成27年3月 国立教育政策研究所]
- ③ 小林昭文 著『アクティブラーニング入門』 産業能率大学出版部 [平成27年4月30日]
- ④ 西川純 著『すぐわかる！できる！アクティブ・ラーニング』 学陽書房
[平成27年8月12日]
- ⑤ 吉田忍, 山田将由 著『トップ1割の教師が知っている「できるクラス」の育て方』 学陽書房 [平成26年10月18日]
- ⑥ 高木展郎 著『変わる学力, 変える授業。』 三省堂 [平成27年4月10日]
- ⑦ 佐藤慎二 著『実践 通常学級ユニバーサルデザイン1』 東洋館出版社
[平成26年3月22日]
- ⑧ 佐藤慎二 著『実践 通常学級ユニバーサルデザインII』 東洋館出版社
[平成27年3月1日]
- ⑨ 伊藤守 著『図解 コーチング・マネジメント』 DISCOVER
[平成17年4月21日]
- ⑩ 『リクルート進学総研 *Career Guidance Vol425 2014 DEC*』 リクルート進学総研
[平成26年12月]