

課題選択学習の手引（例）

1. 単元のねらい、付けたい力を明確にする

○何を学ぶのか

- ・“何を理解し、何ができる” ようにならなければならないか（知識・技能）
- ・“どのような見方・考え方” を働かせ課題を解決するのか（思考・判断・表現）
- ・“どのような学び方” でねらいを達成するのか（主体的に学習に取り組む態度）

○学びは何に生かせるのか

- ・学習したことを“どのように生かすことができるか”（社会につながる見方・考え方）

※課題作りに生かす

2. 問い、課題、答案づくり

○単元のねらいを達成できる課題

- ・教科書の問題を基準に1時間ごとに取り組む大問（課題）を作る
- ・低位層でも学び進められるように、大問に対する小問を作る
- ・答えだけでなく、思考の過程を問う課題も取り入れる
- ・問いや課題に対する答案を作る

○パフォーマンス課題（を作る視点）

- ・学習したことを生かす必要のある課題にする
（児童の生活経験に近い課題にしたり、学校行事、他教科の学習とからめたりする）
- ・低位層でもできる児童が取り組みたいと思う課題にする
- ・高位層が取り組みたいと思う課題にする（低位層が取り組めなくてもよい）
- ・他教科の見方・考え方が働くような課題にする
- ・単元のねらいがみとれる課題にする

※パフォーマンス課題は、学習を生かす視点だけで作ると、難しいものになり子どもが取り組みうとしない可能性がある。“面白そう”“やってみたい”という思う視点も大切にしたい。

例：図形の拡大と縮小（6年）

- ・運動場に学校のマークをかいてみよう
- ・自分で考えたロゴデザインをアクセサリーやポストカードにしてネット販売をしたい。ロゴデザインを考え、同じ形のデザインで様々なものを作ってみよう

3. 単元計画表の作成

- ・ねらいが達成できる無理のない学習計画（学習時間の確保）をたてる
（作った課題を精選し、ねらいにより合う課題を取捨選択）
- ・1時間ごとのねらいを児童に伝わる言葉で表にする
（基本的に京都市スタンダードを参考にする）

4. 教材の作成

- ・学習教材（課題に必要なプリント、道具など）、単元導入に必要な成果物等を作る

5. 単元・授業の流れ（例）

①単元導入

指導者	児童
<p>○学習の動機付け</p> <p>この単元を学習すると，こんな楽しい課題にも取り組めるんだ。と思える課題を提示</p> <p>○学習計画表と課題の配布</p> <p>※課題配布は GIGA 端末を活用</p> <p>○学習について説明</p> <ul style="list-style-type: none">・単元のめあてや学習する大まかな内容を説明 <p>○単元の導入</p> <ul style="list-style-type: none">・前単元の振り返り・新しい用語や定義の説明 <p>○学習の開始</p>	<p>○学習計画をたてる</p> <ul style="list-style-type: none">・課題の選択・学習の順序 <p>○問い，課題に取り組む</p>

②学習の流れ

指導者	児童
<p>○（前事の確認）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童がつまずいていたところや修正が必要なところを全体で確認 <p>○学習計画の見直し</p> <p>○学習の開始</p> <ul style="list-style-type: none"> ・机間指導 ・理解できていない児童に対しての支援 ・説明し合い，教え合いなど，協働的な学びの促し ・各児童の進捗状況の確認 机間指導や GIGA 端末上の課題提出状況，提出内容をみて確認する <p>（○学習の確認）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童がつまずいていたところや修正が必要なところを全体で確認 <p>○学習のふりかえり</p>	<p>○学習計画の修正</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題の選択 ・学習の順序 <p>○学習の開始</p> <ul style="list-style-type: none"> ・問い，課題を解く ・一人学び，二人学びなど学習形態を選択 ・教科書や GIGA 端末を使って調べる，学びを深めるために人と説明し合うなど，学習方法を選択 ・課題の提出 <p>○学習のふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・取り組んだ課題 ・わかったこと，学んだこと ・学習したことが何に生かせるかということ ・学びが深まった学習方法（学び方）

