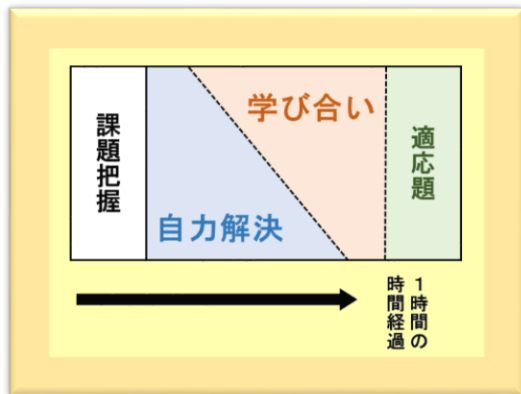
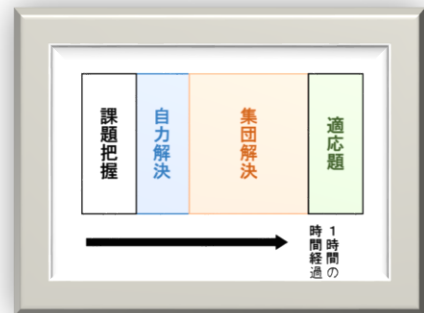


「思考し判断し表現し続ける授業デザイン」による授業の進め方

1. 思考し判断し表現し続ける授業デザイン



一般的な授業デザイン



自力解決と集団解決の境目を無くした授業デザイン

「学び合い」とは主に、自力解決を終えた児童同士で自分の考えを伝え合う活動（※発表会ではない）

2. 授業展開のイメージ



・課題把握を終えた後は、児童が学習活動を選択する

①一人で考える ②友だちと考えを伝え合う ③練習問題やデジタルドリル、問題作り等

・基本的に①→②→③の流れで学習を進めていくが、時間配分等は子どもに委ねる

・学び合いでは、「どう考えたのか」「共通点や相違点はあるか」「なにが大事な考え方なのか」などについてを話し合う（参照：学び合いのポイント）

・学び合いの終盤に、考え方を確認する程度の本時のまとめの場（集団解決）を設け、適応題に移る

※問題内容、児童の発達段階・理解度に応じて、従来と同じような集団解決の場を設定してもよい

3. 自力解決・学び合いで行うこと

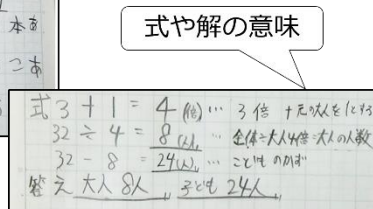
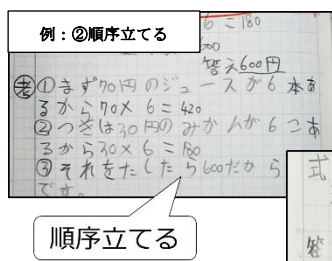
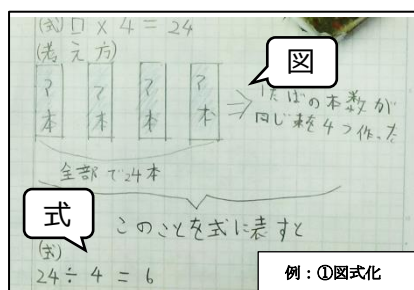
①自分の考えを図式化する（自力解決）

図示する意図は、なぜその答えになったのか自分の考えの根拠を示すために行う

②考えを簡潔に順序立てる（自力解決）

できる限り要点のみを「1,～ 2,～…」と順に書くことで筋道立てて考える力（説明できる力）を育む

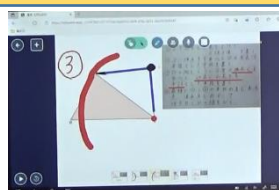
③考えを伝え合う（学び合い）



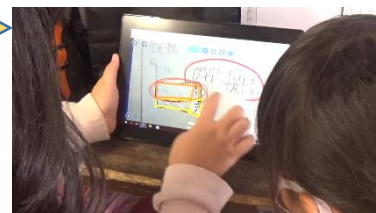
- ・ 絵は問題に応じて自由にかいてもよいが、線分図や関係図などの使い方は、学習した際に **GIGA 端末に蓄積**し、その都度活用できるようにする（参照：考え方ボックス）
- ・ 学び合いに入る前に、考えを書いたノートを GIGA 端末で写真を取り、クラウド上の共有フォルダに保存し、全体に共有する
- ・ 「考えを伝え合う」では**図や式と考えを関連付けながら説明する**



①考え方をかいたノートを GIGA 端末で写真を撮る



(図や言葉、スライドの追加等の編集) 個人の自由。しなくてもよい



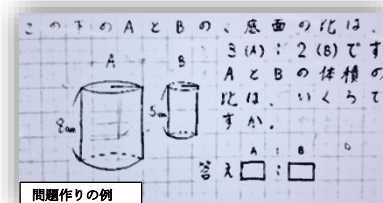
②絵や図等と言葉（考え）を 関連付けながら説明する

- ・ 共有フォルダにある**友だちの考えと比較し、よりよい考え方やわかりやすい表現の仕方について考える**

4. 適応題について

次の学習を自分で選択し学習を進める

- ①練習問題・・・教科書、プリント
- ②デジタルドリル・・・本時以前の練習問題から取り組んでもよい
- ③問題作り・・・本時の学びを生かした問題にする（問題文の数字を変えるだけは×）
- ④説明動画づくり・・・本時で学んだ解き方や考え方を説明する動画



- ・ 全員、本時の学習を確かめる問題に取り組んだ後、**①～④の活動を自己選択**する
- ・ それぞれの活動には**目的意識をもって選択**できるようにする（参照：学習選択アドバイスシート）
- ・ 学び合いの時間に、十分な伝え合いを終えた（意味理解を伴っている状態）子どもは、この活動に取り組んでもよい

5. 指導者の役割

- ①個別支援・・・自力解決時に机間指導を行い、丁寧な支援を行う
- ②子ども同士をつなぐ・・・考え方が違う子ども同士、わからない子どもとわかっている子どもをつなぐ
- ③本時のねらいに向かう追発問・・・

学び合いの中に入り、理解できていない子どもに対して、「なぜこのように考えたの?」「つまりどう考えればよい?」と、もう一度考える機会を作り、学びを深められるようにする

- ④よりよい考え方や表現の仕方を共有する・・・

学び合いの最後に、本時でおさえたい考え方や子どもたちだけで理解できなかったところをもう一度確認し、学びを確かめる