

授業づくりの工程

前題材までに到達している実態を把握

子どもに望む姿を想定

指導内容の決定
(研究生産物を基に)

学習指導要領の指導内容から段階を決定

題材目標の決定

教材の設定

題材設定の立場記述

題材計画構想

授業構想シートを活用

本時案作成

題材開始

R研で毎時間の授業の評価・改善

題材終了

観点別評価の実施

実践事例

指導内容:【領域】データの活用 (小学部3段階、小学校第3学年)
【教材と仕組み】『表を作って、大小や増減、順位を読み取ろう』

題材目標

- 知・技: データから項目を見て、表の正しい位置に数を記入したり、項目に対応した数を読み取ったりする。
思・判・表: 表を見て、順位をつけたり、増減などに気づいたりして、データの変化を読み取る。
学び: 自分に身近なことからテーマを考えようしたり、友だちと話し合いながら表の作成の仕方を学ぼうとしたりする。

評価規準

- 知・技: 項目に対応した数、対象となるものだけを数えて、縦や横の項目を見て正しい位置に、数値や項目を記入する。
思・判・表: 実際にゲームやアンケートなどの結果を集計する中で、問いに応じて順位をつけたり、項目から数や順位などを比較したりすることで、つかみどりゲームが強い人や人気のものなどを答える。
学び: 作りたい表のテーマを発表したり、友だちの作成の表の仕方を聞いて自分で考えながら課題に取り組む。

学習指導要領の内容から三つの柱の題材目標を決定する経緯と整合性の根拠

知識及び技能と思考力・判断力・表現力等のそれぞれの内容の高まりやつながりについて

三つの柱の目標を達成するための働きかけや工夫

展開を同じにすることで、見通しをもって活動に取り組める!

題材目標の設定

小学校3学年の内容を扱う児童たちは、本校の指導内容段階表、これまでの評価、特別支援学校小学部3段階を達成しているとみなした。そこで、適した段階として小学校3学年の段階を取り扱うようにした。題材目標は、子どもの興味関心、各教科等の学習の実態等から、設定した。

<必要性>
学校生活で、生かす場所は?

遊びの指導や生活単元学習などで、必要な表を自分たちで作る

<価値性>
将来、役に立つ?

料金表、天気予報など、知りたい情報を読み取る

<可能性>
この題材で、できることは?

自分たちで、項目を考え、枠の数を決めたり、見やすいようにデータを並べかえたりする

徐々に多く、より広く

- 項目を徐々に多く(データの変化や傾向を読み取る)
1時間目 数 3時間目 数、順位、増減
2時間目 数、順位 4時間目 数、順位、増減、合計
- テーマの広がり(生活に即したもので、作成したり、読み取ったりするよさを知る)
身近な食べ物や道具→勝敗表→アンケート結果→ランキング

成果 芋ほり大会で、児童らが作成したランキング表 → 重さと長さの測定から、ランキングの記入まで、自分たちで行った

同じ授業展開で

- ①前回の振り返りと本時のめあての確認
- ②練習ワークシート(知識・技能の本時のめあてを中心)
- ③実践(思考力・判断力・表現力の本時のめあてを中心)
つかみどりゲームやアンケートの集計をして、結果を項目毎に読み取って、表を作成したり、文章題を解いたりする
- ④まとめ
確認クイズをしたり、工夫や頑張ったことを発表

主体的で対話的で深い学びの実現に向けた工夫

気づくための工夫

バナナの収穫量は、7月と比べて9月は増えたか減ったかを比べてみよう!

どこをみればいいかわからない...

比べるところに、**蛍光ペン**で印をつけていこう

①問題で出てくる項目に印をつけてみよう

バナナと7月と9月かな

②バナナと7月、9月に関係する数は?

4と2! 蛍光ペンで囲んだところを見ればいいのか!

収穫したもの	7月	9月
りんご	3	5
ばなな	4	2

学び合いの場を設定

子ども同士で話し合いながら活動を進めたり、表を見せ合ったりする

「こうしてみたよ!」
「これも表かな?」
「私もやってみたい!」
「そうすればいいの?」

自分たちで、より見やすい表の作り方を発見したり、表を作る楽しさ(学ぶ楽しさ)を感じたりすることができた

考察・気づき・改善 など

身につけた知識・技能や学びの姿勢を使って、**思考力、判断力、表現力**を深める!

<授業の中で、悩んだこと>

- ・この題材を学ぶ必要性は?
- ・机上の学習で終わってしまった...
- ・子どもたちが、学びたいと思うには?

足りなかったのは...**発展!!**

導入→展開→**発展**→終末
1活 2活 3活 4活

子どもたちが学ぶ必要性や、自分でしたいと感じるようになるには、日常の学習や生活につながった活動が必要!

<活動例>

- ・つかみどりゲーム
- ・好きなカレーのトッピングアンケート
- ・収穫した野菜(おもちゃ)を数える

<子どもたちの変化>

- ・順位がわかりやすいように、順位の昇順に表を作った
- ・順位の予想を、理由を考えてた
- ・項目が増えたとき、枠が足りなかったため、自分たちで書き足した
- ・友だち同士で、正誤を確かめ合ったり、教え合ったりした

⇒遊びや活動の中で養われる**思考力、判断力、表現力!**

