

そうか！分かった！やってみよう！ 「学習過程の Basic & ICT 活用」

中部教育事務所 特別支援教育担当

子どもが主体的・対話的で深い学びに向かうことができる授業づくりを目指し、1 単位時間における問題解決的な学習の基本的な授業の流れを下記のように整理しています。学習過程におけるポイントを参考に、授業では、その時々の子どもの学習状況に応じた適切な指導や手立、ICT の効果的な活用を行いましょう。
※発達段階や教科、授業のねらい等によっては、必ずしもこの流れになるとは限りません。



『すべての子どもが「分かる」「できる」授業づくりガイドブック』（高知県教育委員会令和3年3月）

学習過程	細分化した学習過程	ポイント	(ポイントの) 目的・意図	ICT の活用例
I 見通し	■前時の振り返り	<input type="checkbox"/> ノートや掲示物でこれまでの学習を想起させる <input type="checkbox"/> 子どもが振り返りを発表する <input type="checkbox"/> 単元における本時の位置付けを確認する	○単元における学びのつながりを意識して学習に向かう ○前時の学習と本時の学習のつながりを意識しやすく、主体的に本時の学習に向かえる	<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習内容を視覚化したものを提示する。 前時の振り返りを共有し、本時の学習につなげる。
	1. 問題の提示	<input type="checkbox"/> 子どもが問いをもてるような問題を提示する <input type="checkbox"/> 提示の仕方を工夫する	○問い（驚き・疑問・既習事項との違い等）を引き出す問題を提示することで、子どもが主体的に「学習課題・めあて」の設定ができるようにする	<ul style="list-style-type: none"> デジタル素材（デジタル教科書の資料、動画、写真等）を活用して問題を提示する。 それぞれの端末に資料を配信し、子どもが拡大する等、手元で操作ができるようにする。
	2. 問いをもつ 問いの共有	<input type="checkbox"/> はじめに個人で問題を確認する <input type="checkbox"/> 教科等にに応じた問いをもつ視点を示す <input type="checkbox"/> 全員が解決への見通しを立てられるようにする	○一人一人の子どもに問いをもたせることで、学習に主体的に取り組める ○既習事項との相違点などを確認させることで「学習課題・めあて」を具体的にもてるようになる	<ul style="list-style-type: none"> 本時の学習の流れが示された学習のシートを配信し、見通しが持てるようにする。
	3. 学習課題・めあての設定 ■学習の流れの確認【I】	<input type="checkbox"/> 子どもが「何を学ぶのか」を明確に把握できるようにする <input type="checkbox"/> 全員が自力解決の見通しを立てることができているかを確認する	○「問いの共有」で出された子どもの発言を受けて設定することで、課題が子どもたちのものになる ○子ども自身が今日の学習で「何が・どのようにできればよいか」、「何が分かればよいか」等のゴールイメージもつことで、主体的に学習できる	<ul style="list-style-type: none"> チャット機能を用いて解決の見通しを共有できるようにする。
II 解決活動	4. 自力解決	<input type="checkbox"/> 思考の時間を十分確保する <input type="checkbox"/> 考えの根拠や理由を書かせる <input type="checkbox"/> 本時のねらいを意識し、机間指導で個と全体の状況を見取る <input type="checkbox"/> 赤ペンをもって回り、称賛やアドバイスをする【V】 <input type="checkbox"/> 困っている子どもがいる場合は、教え合う場を設定する【III】	○自分の考えを最後まで考えて、まとめきることができる ○一度思考を整理することで、自分の考えを相手に伝えやすくなる ○学級全体の学習理解度の把握と個別の支援が必要な子どもの見取りを行い、集団解決へつなげる ○即時評価することで、学習の意欲につながり集団解決に参加しやすくなる ○友達から考え方のヒントを得ることで自分の考えをもつことができる	<ul style="list-style-type: none"> 思考ツール等を活用して自分の考えを整理できるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> 写真や動画の撮影、録音を行い、記録をもとに個人で振り返り、考察することができるようにする。
	5. 集団解決 ■ペア・グループ活動【III】 ■全体での練り上げ(考察) ■教員の修正	<input type="checkbox"/> 聞き手の方を向いて自分の考えを伝え合う <input type="checkbox"/> 友達の考えの良さを褒めたりアドバイしたりする【V】 <input type="checkbox"/> 友達の考えを記録する(自分とは違った考え等) <input type="checkbox"/> 司会者や記録者等の役割を決める <input type="checkbox"/> 話し合いの目的と手順を明確に伝える【II】 <input type="checkbox"/> ホワイトボードや思考ツールで意見を可視化する【II IV】 <input type="checkbox"/> 発表の仕方や聞き方を指導する <input type="checkbox"/> 子どもの意見を構造化しながら板書する【II】 <input type="checkbox"/> 意見の整理や修正を行う	○友達と交流することで、自分の考えを広げたり深めたりする ○役割があることで主体的に参加できる ○目的と手順が分かることで、活動に参加しやすくなる ○情報を整理することで思考が整理される ○自分の考えと「同じところ」や「違うところ」を明らかにしながら聞くことで、授業に参加する意識を高める ○子ども達の思考の足跡を残す	<ul style="list-style-type: none"> 収集した資料や自分の考えを読み合わせ、考えを深められるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> ジャムボードやスライド等の共同編集機能を用いて考えを検討したり改善したりできるようにする。 個人の考えを見直した後、モニターや端末に提示し、全体共有する。
	6. まとめ (価値の共有)	<input type="checkbox"/> 子どもの言葉でまとめる <input type="checkbox"/> キーワードを使ってまとめる <input type="checkbox"/> 本時の学習課題(めあて)との整合性を図る(まとめの書き出しの言葉を示しておく)	○本時のめあてについて、子どもの気づきや考えたこととまとめることで、本時の学びを確かにする	<ul style="list-style-type: none"> 個人のまとめを共有する。
IV 振り返り	7. 振り返り (メタ認知)	<input type="checkbox"/> 視点を示して振り返らせる【V】 <input type="checkbox"/> 全員が「何を学んだか」認識できるようにする	○今日の授業について自分の学びや成長への気づきを促すことになり、より深い学びへとつながる ○自己の学習への充実感が得られ、学習意欲の向上を図る	<ul style="list-style-type: none"> スライドやスプレッドシートを用いたテンプレートに振り返りを記入したり、ノートの写真を添付したりして学びの蓄積を行う。 振り返りの共有と即時評価を行う。

※【 】内は、UDの5つの工夫（I 環境の工夫 II 情報伝達の工夫 III 活動内容の工夫 IV 教材・教員の工夫 V 評価の工夫）にあたります。

※ICT機器を使用する際は、アクセシビリティ機能（ズーム機能、スピーチ機能、画面の読み上げ、文字を太くする、ボタンの形、コントラストの調整等）をカスタマイズすることで誰にとっても使いやすさを向上させることができます。