

アイコンの使い方

ファシリテーター的な役割は、児童に寄り添って共に学びを創り上げていくという気持ちが一番重要です。それを踏まえ、授業でどのような手だてを講じるかを紹介します。今回は清新ふたば小学校として、特に重点に置いている手だてを、空間のデザインとコミュニティデザインの2つに分けて表にまとめました。各校において学習指導案の作成時にお役立てください。またアイコンに加え、どのような意図で活用するのかを学習指導案に明記されるとよいでしょう。

	アイコン	授業における教師の手だて	説明
空間のデザイン	 環境設定	・校庭 ・理科室 ・体育館 ・ワークスペース ・教材の置き場所 等	校庭、体育館、教室、理科室での活動場所や、教材を目立つ場所に置く等、児童が活動しやすいように環境を工夫する。
	 学習形態	・班の形 ・ワールドカフェ ・ディベート 等	個人で考える、グループで話し合う、全体で共有するなど、めあてに迫るための学習形態を工夫する。
	 考えるための技法	・構造化する→ピラミッド ・理由付ける→クラゲチャート ・比較する→ベン図 等	考えを比べる、整理する、広げる、まとめる、決める、選ぶ等、場面に応じた適切なツールを活用する。
	 板書	・単元のめあての提示 ・資料の提示 等	授業中、誰もが考えやすくなったり、立ち戻って考えたりできるように、必要な情報の示し方を工夫し、視覚化する。
	 資料 資料	・文字・写真・動画・実物の精選 ・掲示のタイミングの工夫	本や新聞、雑誌などの文字の資料や、写真、動画、実物など感覚的に捉えやすい資料、本時までの学習の履歴など、めあてに迫るための掲示方法を工夫する。
コミュニティデザイン	 言葉掛け	・互いの良さや課題に気付く助言 ・挑戦意欲をかき立てる助言 ・他者との学び合いや多様な情報収集・精査によって課題が解決したことへの価値付け ・課題を見出した児童への称賛 ・思考や表現を評価 等	励ます、褒めるなど、児童の考えや意見を十分に生かしたり、安心感をもたせたり、意欲をかき立てたりすることができるよう言葉掛けをするタイミングや内容を工夫する。
	 発問	・前時までの学習を問う発問 ・学習の展開を問う発問 ・論点をしぼる、決断を促す、合意を確認するための発問 ・視点を変える、発想を膨らます発問 等	オープンクエスチョン(視点を変える、発想を膨らます発問)やクローズドクエスチョン(論点をしぼる、決断を促す、合意を確認するための発問)など、意図する思考を引き出す発問を工夫し、事前に準備する。
	 外部人材	・専門家の活用 ・地域人材の活用	新たな視点を得たり、新たな考えに触れたりするなど、めあてや目的に合わせて、学校外の教材資源の設定を工夫する。
	 グルーピング	・多様なグループ編成 ・各班に司会ができる人を配置 等	同じ考え同士のグループ、異なる考え同士のグループなど、めあてに迫るためにグルーピングを工夫する。
	 ふりかえり	・振り返り作文 ・記述式、選択肢、数値化 ・全体で共有 等	発達の段階に応じ、振り返りの方法を工夫する。授業での気づきを記入し、単元目標に向けてその活用方法を工夫する。