

教師は学び、学ばせるプロ・生徒は学ぶプロ

瑞三学びプロジェクト

～先生も生徒も楽しく学べる授業デザインの追求～

・ゴール（ねらい）の設定と振り返り

☆「〇〇ができるようになる。」「何を学ぶか」「どのように学ぶか。」を設定し、それが達成できたかを振り返る。

☆学習指導要領+実態に合わせた具体的なゴール（ねらい）の設定。

・問いの工夫（さまざまな視点から考えさせる問いを）

☆「答えが一つの問い」と「想像力や思考力を働かせる問い」を与える。

例「肉食動物の目は顔のどこについていますか。」（答えが一つ）

「なぜ、前に目がついているのだと思いますか。」（想像力や思考力を働かせる）

・気づきや答えを引き出す工夫と待つ努力

☆生徒の気づきが発言となって出るまで、「30秒～1分待つ」→ヒント（足場かけ）→問いのレベルの調整

☆どんな意見でも受け入れてもらえる「安心安全な場」の設定。

・既習事項の活用と身に付いていない生徒への工夫

☆授業の始めに復習と今日のねらいを含めた課題の提供。

☆学び合いの時に、既習事項を活用して、自分なりの考えを出したり、友達の考えと比較したりする。

☆振り返りをさせる時、生徒の考えを「図や文」で表現させる。

・適切な効果測定の実施で生徒に自己調整力を育成

☆確認テストや振り返りを通じて、目標に対する達成度を客観的に評価・分析・修正する機会を与える。

☆自己調整力（動機付け・学習方法・メタ認知）を育成する。

動機付け：「面白い、学びたいから学ぶ。」というモチベーション

学習方法：効果的な学習をするための方法や工夫（教師からのアドバイスも必要）

メタ認知：「自分は何を理解していて、何が苦手なのか」を、正確に捉え、学ぶべき箇所を明確にする。