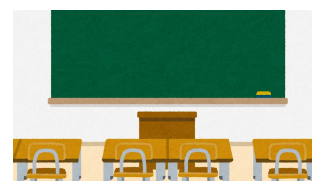


「学級・授業づくり」のポイント

1 学習環境づくり

- (1) 聴覚的な刺激を減らす（静けさは最大の支援）
 - ①教室内外の音を徹底的に減らす。
 - ②「ひそひそモード」で話す時間を設ける。
 - ③「サイレントモード」も設ける。
 - ④教師が雑音にならない（言葉を減らす 非言語を使う 怒鳴らない）
- (2) 視覚的な刺激を減らす（必要な情報を必要なだけ掲示する）
 - ①黒板周りの掲示物を少なくする。
 - ②学級文庫や棚にカーテンをつける。
 - ③教卓などに余計な物を置かない。
 - ④統一感のある色づかいで統一する。
- (3) 教室環境（ドキドキ感よりも安心感）
 - ①整理整頓された教室環境を徹底する。
 - ②一日のスケジュールを示す（週・月予定も）。
 - ③プリント類の整理の仕方を指導する。
 - ④持ち物の置き場を明示する。



2 学級づくり

- (1) この学級は安全だ
 - ①困ったときに、助けと言える学級（マイナス感情を打ち明けられる）。
 - ②間違っても許される学級（間違いから学びが始まる）。
 - ③違いを尊重し認め合える学級（みんなちがって、みんないい）。
 - ④学級のルールがはっきりしている（子どもの学び合い、話す・聞く力を育成する基盤となる、教師が手本を示す）。
 - (2) この学級にずっといたいなあ
 - ①教師が心を開く（教師が思いを伝えると子どもとの距離が近くなる）。
 - ②子どものよさを伝える（あなたを見ているメッセージを伝える）。
 - ③子ども同士をつなぐ（お互いのよさを承認できるように伝える）。
 - ④一体感を実感させる（仲間がいるから乗り越えられる）。
 - (3) この学級は認め合う雰囲気があるぞ
 - ①子どもの得意な活動（役割）が用意されている（小さな変化が成長）。
 - ②子どもが期待に応えられる言葉掛けをする（人は期待されたような成果を出す）。
 - (4) 共感と嫉妬は紙一重
 - ①友達がほめられる。 例：「〇〇さん、姿勢がいいね」
 - 自分のことのように嬉しい ほめられるようにまねしよう
 - あいつばかりほめられておもしろくない 私は認めてもらえない
 - ②友達が叱られる。 例：「〇〇さん、また忘れたのか」
 - 気の毒だな 自分も気を付けよう
 - いい気味だ ざまあみろ
- ・「人のふり見て 我がふり直せ」が成立する学級づくりを目指そう

3 授業づくり

(1) 授業準備（準備8割、実践2割、事前の準備が大切！）

①実態把握

- ・ねらいは、目標設定、指導内容・方法の具現化。
- ・障害名や検査の数値にとらわれず、目の前の子どもの姿を受け入れる。
- ・子どものできることを把握し、得意な面を伸ばしながらつまずきを支援する。
 - ~ができない
 - ~があればできる
- ・子どもと共に活動し、子どもの気持ちや保護者の願いを理解する

②目標設定（目標が曖昧だと、指導も評価も全て曖昧になる）

- ・子ども主体の肯定的な目標にする。
 - 友達を叩かない
 - 自分の意思を言葉で伝える
- ・実現可能な具体的な目標にする。
 - 離席せず45分間授業に参加する
 - 15分間着席して課題に取り組む
- ・客観的な観察・評価ができる目標にする。
 - きちんと挨拶をする
 - 相手の顔を見て、「おはようございます」と言う
- ・目標に優先順位を付ける。
- ・子どもが目標を意識できるようにする。



③教材・教具の開発（分かりやすい・おもしろい・意外性がある）

- ・児童生徒の発達段階や生活年齢に対応している。
- ・指導のねらいに沿っている。
- ・児童生徒の興味・関心や学習意欲を高める。
- ・児童生徒の五感に訴える。
- ・操作が容易で、構造が単純である。
- ・繰り返し使用でき、利用度が高い。

(2) 授業実践

【導入】

- ①参加スイッチをONにする
 - ・本時のめあて、学習活動の流れやゴールを視覚化して引き付ける。
 - ・活動内容（1時間で何を教えるのか）を焦点化して方向付ける。
- ②興味スイッチをONにする
 - ・前時の内容や子どもの知っていることと結び付ける。
- ③やる気スイッチをONにする
 - ・全員が参加できそうな発問でそろえる。
 - ・視覚刺激や具体物を提示して「あっ、面白そうだ」と引き付ける。
 - ・ゲームや運動で覚醒水準を上げる。

【展開】

- ①授業構成をパターン化する、分割する
 - ・「問題→自力思考→集団思考・確認→まとめ」で方向付ける。

- ・ 1コマ10分～15分の学習内容を組み合わせて引き付ける（気分転換にもなる）。
- ②多様な学習形態を用意する
 - ・ 一斉、グループ、ペア、個別を取り入れて理解をそろえる、結び付ける（競争ではなく、協同学習を大事にする）。
 - ・ 説明中心や一問一答形式はNG（説明や指示は短く）。
 - ・ グループ学習はねらいを焦点化して方向付ける。
 - ・ 落ち着きのない子はペアが効果的である。
 - ・ 展開の節目で1分間のペアトークを設けてそろえる、結び付ける。
例：「ここまでで印象に残っていることを話し合おう」
- ③多様な活動を組み入れて引き付ける
 - ・ 静と動のバランスを図る。
 - ┌ 静的活動が長いと覚醒レベルが下がる
 - └ 動的活動が長いと勝手な行動が増える
 - ・ 聞く時間を減らし、考える・作業する時間を増やす。
- ④具体的な指示を出して方向付ける（戸惑わせると考えさせるは違う）
 - ・ 何をするのか、何のためにするのかを明確に伝える。
例：●「主人公の気持ちに気付いた人は？」
○「気持ちが変わったと思う一文をノートに書こう」
○「グループで相談してまとめよう」
 - ・ 思考過程をそろえる。「○○さんの言っていることが分かる？」
- ⑤できる範囲で個々の違いに対応する（合理的配慮）
 - ・ 課題の内容を工夫したり（全員が行う問題、チャレンジ問題）、課題の量を調整したりしてそろえる。

合理的配慮（本人・保護者との合意形成と周囲の理解が必要）
例：板書をタブレットで撮影する 宿題や課題を軽減する
クールダウンするための部屋を用意する etc.
- ⑥机間巡視で一人一人とふれあう
 - ・ 理解度を把握して個々を認める。
 - ・ 課題が済んだ子どもへ次の学習を勧めて方向付ける。
 - ・ 友達同士が教え合う場を設定してそろえる。



【まとめ】（丁寧な振り返りが深い学びを実現する）

- ①「書く」と「聞く」を区別する
 - ・ 同時処理が苦手な子どもが多いので、一時一作業を基本とする。
- ②多感覚を活用して何となく分かった感をスッキリ感へ
 - ・ 本時で分かったを「見て・考えて・声に出して」表現してできたへつなげる。
- ③本時で学んだことを積み重ねる
 - ・ 本時の学びを日常生活に結び付ける、次時の学習への意欲と結び付ける。
- ④教師がよきモデルになる（子どもの評価は厳しい）
 - ・ 授業はチャイムで始まり、チャイムで終わってそろえる。

4 授業で子どもの心をくすぐる「とっておきのポイント」

(1) 授業のチェックポイント

- ①指示や制止が多くなっていないか
 - ・子どもが行動できる指示を出す、子どもに合った目標を設定する、子どもが夢中になれる役割や仲間と協力する活動、達成感を実感できる場面を用意する。
- ②スキルの獲得が主たるねらいになっていないか
 - ・道具の操作ができるようになる、手順を覚える等、スキルよりも主体性や積極性といった意欲や態度など、内面の育成を重視する。
- ③子どもの待ち時間が多くなっていないか
 - ・導入やまとめの時間を短くする、子どもが存分に活動できるよう十分な学習量を用意して、夢中で取り組めるようにする（思わず並びたくなる状況をつくる）。
- ④必要のない支援をしていないか？＋支援を減らす工夫をしているか？
 - ・一人で、あるいは協力して「できる状況づくり」を設定して、子どもがやる気を出して、主体的に考えて行動できるようにする。
- ⑤子どもの小さな変化を見逃していないか
 - ・子どもの目・体の動き、つぶやきに注目して、その時、その場の変化する子どもの状況に合わせた授業を展開する。

(2) 子どもを引き付ける話し方・発問のポイント

- ①全員が理解できるように簡潔に話す。
 - ②あいまいな言葉を避け、具体的に話す。
 - ③頑張り認め、肯定的でポジティブな表現で話す（これが終わったら給食です）。
 - ④写真やイラスト等の視覚的な情報や具体物を提供する。
 - ⑤一文で一つの動作ができる指示をする。
 - ⑥どの子も答えられる問題（発問）を入れるとともに、ユーモアもプラスする。
 - ⑦言葉のイメージ力を生かす（忍者のように歩こう）。
 - ⑧語調に変化をつける（声の大きさ、抑揚、スピード、間に配慮する）。
 - ⑨ほめて終わる（注意や叱責が多いとトゲトゲしい雰囲気になる）。
 - ⑩非言語メッセージも使う（アイコンタクトが子どもの心を揺さぶる）。
- ※質問は子どもの行動を導き、発問は子どもの考えを導く。



(3) 板書・ノート指導の工夫（構造化された板書を心掛ける）

- ①一目で授業の流れが分かる。
- ②少ない量で大切なところを強調する。
- ③チョークの色や書く位置を決めておく。
- ④大切な部分を分かりやすく示す。
- ⑤見やすい大きさの文字で書く。
- ⑥ノートと対応した板書にする。
- ⑦学習の流れに沿ったマークを使い、ノートにも対応する。
- ⑧子どもの名前（磁石）を用意する。



(4) 子どもの意欲を高めるポイント

- ①「なぜ?」「どうして?」と疑問をもたせて、思考スイッチをオンにする。
- ②子どもの好きなことや得意なことを生かせる内容を用意する。
- ③子どもの目標設定を小刻みにし、小さな成功体験を重ねて自信をもたせる。
- ④学習に見通しをもたせる。
- ⑤学習の仕方(調べ方、まとめ方、考え方、話合いのテーマ等)や自分の役割が分かるようにする。
- ⑥なぜ学習するのか、学習する目的を自覚させて必要感をもたせる。
- ⑦子どもが「分かった」「できるようになった」という実感をもてるようにする。
- ⑧子どもに対する教師の期待を伝え続ける(子どもはそれに応じた成果をあげようと意欲を高める)。

(5) 子どもの考える力を育てるポイント

- ①一方的な「指示」から「質問」や「選択肢」を与える。
 - ②最後は必ず成功体験で終わりにしてほめる。
 - ③子どもに目標をしっかり意識させる。
 - ④仲間と共に考え、考えたことを発表し合う場をつくる(学びの共有化)。
- この四つのポイントをいろいろな場面で繰り返すことで「自分で考えながら行動する、相手の気持ちを考える」ということが習慣付けられる。併せて、必要のない支援をしていないか、支援を減らす工夫をしているか、一人で・協力して「できる状況づくり」を設定しているかという環境づくりが、子どもがやる気を出して、主体的に考えて行動することにつながる。

(6) 授業の質を上げるポイント

- ①子どもが本時で何をやるのか見通しのもてる授業
- ②子どもが得意なことや好きなことを通して活躍できる授業
- ③子どもが分かる・できる授業
- ④子どもが考えを伝え合ったり、教え合ったりする授業
- ⑤子どもが本時で分かったことや身に付けたことを言える授業
- ⑥子どもが学習の必要性を感じることでできる授業

(7) 話し合い活動における教師の役割

- ①生徒が思ったことを言える雰囲気づくりに努めるとともに、共感的な態度(うなずく、相づちを打つ、繰り返す等)で聞く。
- ②子どもが何について発言するのか、分かりやすいテーマや話し合いの観点を具体的に示す。
- ③子どもの内面を引き出す発問をしたり、ヒントや情報を提供したりする。
- ④子どもの意見をみんなで共有できるように、見える化(板書・短冊・付箋・カード・映像等)する。
- ⑤うまく自分の気持ちを表現できない子どもには、明確な判断基準を示した上で、選択肢を与えたりカードで気持ちを表現できるようにしたりする、付箋やカードを貼るなど、具体的な役割を与えて活躍の場を

設定する。

- ⑥主体的に話し合いができるように、子どもの考えやつづきをつなぐ。話し合いは、「学び合い、認め合い、伝え合い」の場である。言葉のドッジボールではなく、心のキャッチボールを目指す。

(8) 生徒が達成感を感じられる評価活動の充実

- ①究極の評価は自己評価
子ども自身が自己評価できるために、子どもが目標を意識して活動するとともに、目標達成の手立てを確認したり、どうすれば達成したことになるのか、具体的な評価基準を設定したりする。
- ②自己評価と他者評価を組み合わせる
仲間から評価は影響力があり、持続性がある。教師は、自己優位、他者優位のギャップを埋めて、子どもの正しい自己評価につなげる。
- ③視覚的評価ができるタブレット端末を活用する
画像を見てみんなで振り返りができるので、個々の行動に意味付けや価値付けができ、学びの共有化になる。
- ④即効性が期待できる活動中の即時評価・過程評価を行う
結果や能力よりも頑張っている過程や小さな変化の評価が、次の意欲につながる。
- ⑤子どもを多面的に評価する
子どもは変容し成長していく存在である。教師は大きな目をもって、子どもが自分の多様な価値に気付けるように、よいところをたくさん伝える。

(9) 学んだことを般化・定着させるためのポイント

- ①学習したことが日常場面で少しでも現れたら、即時強化し、なぜよかったのか具体的に分かるように伝える（子どもが行動を起こした後、60秒以内の対応が大切）。
- ②いつも同じ環境ではなく、異なる指導者、多様な場面でも力が発揮できるように、時間（いつでも）・空間（どこでも）・人間（だれとでも）という三つの間に、少しずつ変化を付ける。
- ③行動のみに焦点を当てるのではなく、子どもの意識を変えていく。「あいさつ指導」では、自分からするという行動だけでなく、お互いの心が通じ合うことが実感できるように、子どもの内面を育てる指導を心掛ける。
- ④子どもが主体的に役割を遂行できるように、支援を計画的・段階的にフェイドアウトしていく。
- ⑤子どもはまねる→学ぶ→そして、学びへと進んでいく中で、身近な大人を見て育つ。大人の言動や考え方に影響するので、大人が率先してよきモデルを示すことが、定着の一番の鍵となる。

(10) 心地よい学級・授業

- ①教室に入りやすい空気、リラックスできる雰囲気がある。
- ②学級のルールが明確である。
- ③教室環境、言語環境が整っている。
- ④ほめる・認める回数が多い。



- ⑤教師の声のトーンが低く抑えられている。
 - ⑥子どもたちが互いの発言をよく聴いている。
 - ⑦一方的に教え込むのではなく、子ども同士の学び合いができています。
 - ⑧間違いや分からないことに対して、助け合う風土がある。
 - ⑨教師が明るく 表情豊かである。(よい言葉を 笑顔で!)
- ※授業の充実度は子どもの表情や言動に表れる

5 まとめ

(1) 新学習指導要領の要点を踏まえた授業づくり

これまでの主体は教師であったが、これからは主体は子どもである。教え重視から学び重視への転換である。

「何を学ぶか」という学習内容の見直し、「どのように学ぶか」として主体的・対話的で深い学びの視点による授業改善、「何ができるようになるか」としての三つの資質・能力の育成と目標の整理、そして、「何が身に付いたか」という学習評価の充実がポイントである。これからの時代に必要な資質・能力を育成するためには、それぞれの教科がバラバラに授業するのではなく、連続性のある学びを実現するために、各教科が足並みを揃え、つながりのある授業をしなければならない。また、「今」が卒業後にどのようにつながるのかを常に考えた授業づくりを行う。

(2) 「学び」のある授業とは

子どもが「自己選択・自己実現・自己解決できる場面」を多く設定し、少ない支援で「主体的に活動する姿が見られる授業」である。子どもは単元全体を通して、あるいは1時間の授業の中で、失敗・成功体験を重ねながら、目標を達成しようとする。その目標を達成するために自分から課題に挑戦する過程こそが「学び」のある授業である。

(3) 教師として最も大切なことは

子どもの心に扉があるとすれば、その取っ手は内側にしかついていない。子どもの心の扉を開くには、子ども自身がハッとする気づきの体験が大切であり、大人の役割は、一方的な教えによって無理やり扉を開けさせるのではなく、子ども自身にできるだけ多くの気づきの場を提供することである。

人は教えられたことはすぐ忘れるが、自分で気付いたことはなかなか忘れない。気づきとやる気はコインの裏表のような関係である。自分で気付く、だからやる気になる。これこそ学びの出発点。やる気になった子どもの伸びしろは無限大である。子どもたちに知識を与えることも大切だが、それ以上にやる気にさせることが最も大切である。

