附属池田小学校　　髙山 翔平

# 子どもが自ら問いを作っていくための授業デザインイメージ

単元を通して子どもに付けさせたい力（単元目標）

①単元全体でどのような力を付けさせたいか目標をできるだけ明確に立てる。

本時で子どもたちに付けさせたい力（本時の目標）

単元のゴールのイメージをできるだけ明確にした上で、ゴールに向かっていけるような課題設定をすることで、子どもたち自身が疑問を持ち、課題に向かっていく。

③単元の目標を達成するためには、本時でどのような力を付けさせたいか目標をできるだけ明確に立てる。

授業をデザインしていくための思考方法・手立てを日々の研究・実践からストックを増やし、更新していく。

学び後の子どもたちの理想の姿に向かうための学習課題の設定（課題を掴む）

学び後の子どもたちの理想の姿（ふりかえり）

⑦本時で考えさせたい目標に沿った活動を自分事にするためにどのように教材と出合わせるか（学習課題を焦点化するか）考える。

学習規律の明確化
- ・聴く姿勢　・机上の状態
- ・挙手してからの発言
- ・ノートの書き方

ペア活動の方法
- ・オープンクエッション
- ・もしもしトーク
- ・オウム返し

④本時で立てた目標を達成したときの子どもの理想の姿をできるだけ明確に想像する。

しかけの方法
- ・順序を変える　・選択肢を作る
- ・置き換える　・間違える
- ・隠す　・加える　・限定する
- ・分類する　・図解する

思考の方法
- ・順序づける　・比較する
- ・関連付ける　・分類する
- ・理由づける　・多面的にみる、多角的にみる

学び後の子どもたちの理想の姿に向かうための活動（自力解決・学び合い）

設定した学習課題に対する解答（まとめ）

⑥本時の目標に沿って考えたときに出ると予想される答え（まとめ）を考える上で、ふさわしい活動内容・方法を考える。

⑤本時の目標に沿って考えたときに出ると予想される答え（まとめ）を考える。

思考ツール
- ・フィッシュボーンチャート　・ベン図
- ・ピラミッドチャート　・キャンディーチャート
- ・ダイヤモンドランキング　・クラゲチャート
- ・マンダラチャート　・ウェビングマップ

手立ての方法
- ・ルーブリック評価　・ふせん　・構成図
- ・ホワイトボード　・ロイロノート　・Chromebook

単元を終えた後の子どもたちの姿・ゴール像（子どもの変容）

②単元目標を達成したときの子どもの理想の姿をできるだけ明確に想像する。