

1. キーワードのとらえ

○「学ぶ楽しさが実感できる学習」→「わかる・できる」ようになる授業

○「学び合う姿」のある授業

→学習課題に対する自分の考えをわかりやすく伝え合い、友だちの考えにつないだり、分からない点をたずねたり、友だち同士の考えを比較・関連・総合したりしながら、互いに交流し合っ
て考えを深め広げていく授業

→学び合う場面で発言が絡み合い、その結果、学習課題に対するまとめを子どもたち自身から作
り出したり、新しい課題が生まれたりする授業

→集団で学び合う楽しさを実感し、自分や友だちの変容を認めることができる授業

○確かな学力→教育課程の内容を身につける

*学習全般に関わる共通理解

- ・朝自習…クラス・学年で曜日ごとに内容を決め、子どもたち自身で始められるような手
立てをとる
 落ち着いた雰囲気ですぐ1限目の学習に取りかかるよう配慮
- ・家庭学習…学年に応じた時間・内容の確保
 可能な限り保護者にも協力を求める
- ・チャレンジプリントの活用
- ・学習規律（別紙提案）
- ・課題解決的な学習…全教科 課題解決的な学習を取り入れることを基本とする
 なお、教科・教材の特性、学習のねらい、子どもの実態に応じて、弾
力的な学習過程をくむ

2. 学力の実態把握

5月1日（月） 2年・3年・5年は業者（ベネッセ）学力テスト
4年・6年は県学力調査

2年～5年は2教科（国語・算数）

6年は4教科（国語・算数・社会・理科）

学力調査担当学年の打ち合わせ 4月27日（木）

職員会のあと 梅木 福家 で説明

結果の生かし方→算数科における本校の問題点を明らかにする

良かったところ

良くなかったところ

分析→対応

3. 課題解決的な学習パターン 安原モデル

基本的な考え方→全体として最低限共通化するものだけ学習部から提示（下記表中○）

学年段階に応じて一般化

日々の実践の中から指導の工夫をチョイス，積み重ねていく

	学習パターン	子どもの姿	教師の姿勢・支援
学び合うための助走	つかむ	○学習材と出会う <ul style="list-style-type: none"> ・その時間の学習に興味・関心を持つ ・学習材を理解する（問題場면을把握する） ・学習課題を把握する ・見通す 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習環境作り（既習内容の掲示など） ・学習材，学習問題の吟味 ・学習材，学習問題の提示の工夫，発問の工夫 ○具体的問（どこ、何を）から思考を要する問（どうやって、なぜ）へ ○わかっていることとわからないことを明確にする ・課題を子どものものにする ・解決したくなる課題，考えを伝えたい課題
	考えるもつ	○自力解決する <ul style="list-style-type: none"> ・言葉，絵，図，数直線，式などで自分の考えを表現する ・算数的活動を行う 	<ul style="list-style-type: none"> ・わかったこととまだわからないことを明確にする ・自分の考えを表出する ・書く時間の保障 ・個が考えをしっかりと持っでの参加（考えを持つ力の育成，個に応じた支援） ・学習形態の工夫（グループ活動，ペア活動，相談活動）
学び合い	学び合う	○集団解決する <ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えを発表する ・自分の言葉や方法で表現する ・相手意識，目的意識を明確にして伝え合う ・根拠を元にした発言をする ・自分の考えを再認識したり，新たな考 	<ul style="list-style-type: none"> ・個々の考えを「解決」に位置づける（ネームプレートの活用など） ・板書の工夫 ・話し合いの展開に応じて，発展的・補充的内容

		<p>えを持ったりする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの力で合意に向かうような話し合いを進める 	<p>を扱う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちの考えを繋ぐ，絡ませる手立て
次への学び合いのためのステップ	まとめる	<ul style="list-style-type: none"> ○本時の学習内容をまとめる ○適用問題や練習問題を解く ○学習を振り返る <ul style="list-style-type: none"> 算数日記や振り返りカードへ記入 自己評価…新しく学んだことや不明の点を明らかにする 力ののびを実感する 相互評価…友だちの学びの良さ，学び合う良さに気づく 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の考えを肯定的に評価する ・つかんだことを書く時間を保障する ・個に応じた評価（赤ペンを入れるなど） ・良い振り返りの紹介や掲示