

1 チーム名 (研究対象領域・教科)  
「中学部 生活単元学習グループ」

2 メンバー 中学部教員10名

3 チームのテーマ  
○生徒が主体的に授業へ参加できる単元の検討～実態差のある学級での授業づくり～

4 対象児童生徒に願う主体的な姿  
自分の思いを言葉で相手に分かるように伝えることで、自分の困り感を解決し、気持ちを安定させて授業に臨むことができる生徒

5 研究仮説  
対象生徒の実態から困り感を把握し、改善策について意見を出し合い、個々の課題解決に向けて単元の構成から授業づくりを検討、実践、改善していくことで、生徒がより主体的に授業へ参加できるのではないかと。

6 研究実践の内容  
(1) 対象生徒の実態把握 (ブレインライティング法を用いた。)

<対象生徒の実態>  
・分かる活動には、自分で取り組むことができる。  
・分からない活動、初めての活動には、取り組むことが難しい。その時には、表情が固まり、身体を強ばらせたり、ふざけたりする様子が見られる。



授業づくりを行うにあたっては、学習活動にスムーズ (抵抗感をもたず) に取り組んだり、自分から取り組んだりできるように、学習内容や教材、環境を分かりやすくすること、楽しみながら学習できるようにすることを配慮することにした。

(2) 授業づくり

①話し合い、実践することになったこと

<単元名>「学校生活の達人になろう」～学校すごろくを作って、友達とゲームをしよう～  
<単元について>

中学2年生なので、生活する中でのマナーや約束事を意識できるようになって欲しいという思いがあった。しかし、課題性を高くしてしまうと学習活動に取り組むことが難しくなってしまうと考えたため、対象生徒が好きなゲームの中でも、同学級の生徒もルールが分かり、大人数でも楽しむことができる「すごろく」を教材とした。また、すごろくのお題の内容は、生徒達が学習していることや好きなこと、友達と楽しめることを取り入れるようにした。

学習の展開については、生徒達がすごろくをより身近に感じたり、期待感を膨らませたりできるように、すごろくで使用する道具を自分達で制作し、作った道具を増やしながらか、ゲームをするという流れで行うようにした。また、授業の中で制作→ゲームの流れを繰り返すことで、学習活動への見通しも、もてるようにした。

友達とのかかわりについては、お題の内容を工夫したり、次の人にさいころを渡したりしたことで意図的にかかわりをもつ場面を設定するようにした。

②単元を進めていく中で、出てきた課題・改善したこと・生徒の様子について

課題	改善	生徒の様子
○1単位時間でスタートからゴールまで取り組むとなると、ゲームの時間が長くなってしまふ。	○すごろくのマスを少なくし、お題を整理した。	○ゲームを行う時間が短くなった。さらに、ゲーム自体が分かりやすくなり、教師が少し言葉をかけるだけで、ゲームに取り組めるようになった。
○すごろくの勝敗が分かりにくい。	○勝敗を表にし、黒板へ掲示した。	○過去の勝敗で自分が勝つ回数が多いことが分かり、「今日も勝ちたい。」と意欲を見せていた。一方、負けたときは、ふてくされた様子で「知らない。」と言っていた。

### (3) 研究授業の様子 (対象生徒)

本時の目標	生徒の様子
○好きな色を選び、さいころの目を塗ることができる。	○好きな活動、慣れた活動ということもあり、すぐに自分で好きな色を選び、塗ることができた。「できました。」の報告は大きな声で言えた。
○一言添えてさいころを手渡したり、お題に友達と取り組んだりすることができる。	○「どうぞ。」の他に友達の名前を呼ぶ姿が見られた。さいころは両手で手渡すことができた。
○教師とやりとりしながら、お題に答えることができる。	○教師が読み上げるお題を聞いて、答えることができた。繰り返し取り組んだことで、大きな声で答えたり、お題の活動に笑顔で取り組んだりすることができた。

### (4) 事後研究会、グループでの話し合いで出た意見

<指導案について>

・単元の目標にある「より少ない支援で」という言葉について、適切な支援は多い場合、少ない場合がある。何をもって少ないとするのか明確にする必要がある。

<学習の展開について>

・教師もプレイヤーとして参加してもよかったのではないか。

・生活のマナーを意識できるようにするのであれば、最後の振り返りの時に、お題の内容ができたかどうかを確認する時間を作るとよかったのではないか。

・1名がリーダーシップを取れるように活動を行うと、対象生徒も自分で活動できるようになるのではないか。

・他学年の友達を招待したときに、2人に役割を与えたり、ゲームを行う中でかかわる場面が出てきたりしたときに、かかわり方が学べるのではないか。

・ゲーム自体はシンプルな内容にして、お題を学部の教師に依頼する場面を作る。そのときに、お願いの仕方等が実際の場面で学べるのではないか。

・ゲームを行うのであれば、生徒がのめりこめるような内容で行った方がよいのではないか。

## 7 成果と課題

研究実践では、単元の計画の段階から、複数メンバーで意見交換を行い、生徒個々の実態に応じた課題解決の場面を設定したことで、それぞれがより主体的に授業へ参加できた場面が見られた。しかし、授業後に実施されたグループや外部講師招聘等での研修では、「指導案の『より少ない支援』と言う表現の不明確さを改善しては」「すごろくでは、教師もプレーヤーとして参加しては」「お題として取り組んだ『マナー』ができたかどうかを確認しては」「生徒がより意欲的にゲームに参加できる工夫をしては」「学級外の友達を招待したときに役割をもたせては」など、幾つかの授業改善の意見も出された。今後の授業さらには、他の単元においても生かすことができる内容であり、授業後の情報交換の大切さを再確認することができた。

今回のグループ研修では、教師が多忙感を感じる中、研修時間を調整し、全体計画にもあった「どの教師もやってみたいと思えるような研修」を意識し計画実践してきた。研修を進める中で、教師一人一人が精一杯取り組んではいるものの、日々授業づくりに対して不安や疑問を抱えていることが確認された。そこで、授業は一人で考えるのではなく、複数で意見を出し合い、目標の検討や単元構成などから「チームで考えていく」という形式で、研修をすすめたことで、生徒個々の思いに寄り添う支援を根底にした「授業づくりの楽しさ」を共有することができたのではないかと考える。

今後は、生徒がさらに本気で取り組み「今日できた」「分かった」「楽しかった」「友達のいいところを見つけた」など、個々が大きな満足感、成就感を味わい実生活への般化へとつなげるための「できる状況づくり」をすすめていきたい。子ども主体の本物の生活作りを見据えた「分かりやすい授業」「生徒と共に楽しめる授業」など、教師も子どもと思いを共有したり、テーマに沿って他教科との関連を図ったりするなど、子どもが受け身的な楽しさから、真の学びへ向けた「楽しさの質」の向上が望まれると考える。