



学校教育目標

未来を切り拓く、
創造性豊かでたくましい生徒の育成

↑

能動的教育活動の推進

育成すべき資質・能力の三つの柱

- ①何を知っているか・何ができるか
(個別の知識・技能)
- ②知っていること・できることをどう使うか
(思考力・判断力・**表現力**)
- ③どのように社会・世界と関わり、より良い人生をおくるか
(**主体性**・多様性・協働性・**学びに向かう力**・人間性など)

昨年度の課題

「学び合い」
□グループでの評価が主であるため個の変容をつかみにくい

□**振り返り**の充実

主体的に学ぶ
態度の育成

□**予習**に取り組む姿勢

↓ ↓

△個の変容を把握するより良い方法

△予習に意欲的に取り組める手立て

今年度の生徒の現状

○グループでの学習の効果を感している。

○指示に従い作業に真面目に取り組む。

縦割りの活動に積極的に参加する。

○部活動や生徒会活動、学校行事に協力して取り組む。

▲堅実であるが自己を表現することが苦手

▲指示待ちが多く、リーダーに任せることが多い

▲自学や家庭学習の時間の個人差が大きい。

▲討議や競争に対してやや消極的

三年間の取組

H27 学び合えるシステムの確立 (ICTの利用とALの実践)

H28 アクティブラーニングの視点からの授業改善

BU(ブラッシュアップ)での対話的な学び

H29 **予習-BU-振り返り**による授業改善

↓

「能動的な学びの推進」

予習

- ・考えをまとめておく
- ・アイデアを広げる
- ・方法を考察する

→ 楽しみ →

BU

- ・議論する
- ・よりよいものに改善する
- ・聞く、教える

→ わかった →

振り返り

- ・納得できた
- ・発見できた
- ・解決できた

↑

もっと知りたい
新しい課題

予習—主体的な学び

生徒自身が興味を持って、
学習活動の入り口に立ち、
積極的に調べ、考え、準備
することができる。

↓

次の授業が楽しみ

予習 BU 講述

BUで練り上げ磨きあげる 「さらに良いものにする」

- ・ホワイトボードの活用
- ・討議・ディベート
- ・文章の推敲・修正・創作
- ・付箋紙の利用
- ・マインドマップの利用
- ・ダイヤモンドランキング

予習 BU 講述

世界恐慌をどう乗り切るか？



ディベート

予習 BU 講述

よりよい私の説明文にしよう



説明文の推敲

予習 BU 講述

BU資料

BUと振り返り 教科(英語)		BUの例
学年		
各学年共通		Daily Sceneの英作課題<共通英作> ①自分で考える。 ②グループ内で添削 ③他のグループ間交流 ④自己表現
1年	Unit2 -In this ...?クイズづくり&発表 -グループ会話練習 Unit3 Do you like...? クラス内インタビュー活動	
2年	Unit3 -インタビューを考えたFunny conversationづくり シェアリング -教科書本文の読みとり一宮問あやさんのメッセージ「It's all about your self」の意味を考える。日本語での表現	
3年	Unit2 How long have you been in Hong Kong?の質問 インフォメーションギャップ活動 Unit3 -Have you ever...?を用い、ALTへの予想質問を考える活動 -Read and Think 内容理解のためのミングル活動	

予習 BU 講述

基盤となるグループワーク



予習 BU 講述

ビブリオバトル



学年を超えた主体的な表現活動
疑問を持ち寄る、解決型の学習

予習 BU 講述

縦割りでの活動



市内統一漢字テスト

予習 BU 講述

振り返りで自分の変容を確かめる



全員発言

ゲームの振り返り

ゲームの様相を振り返ろう！
自分たちはどのレベルかな？

E	D	C	B	A
<p>ボールをパスしてゴールを奪うゲーム</p>	<p>ボールをパスしてゴールを奪うゲーム</p>	<p>ボールをパスしてゴールを奪うゲーム</p>	<p>ボールをパスしてゴールを奪うゲーム</p>	<p>ボールをパスしてゴールを奪うゲーム</p>
<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>
<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>
<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>	<p>ゲームのルールがわからない</p>

選手による自己評価

国語ノート

相互評価

月ごとの振り返り表(全校)

よりよい自分になるために

項目	達成度	達成度	達成度
1. 授業の目標を達成した	A	B	C
2. 授業の目標を達成した	A	B	C
3. 授業の目標を達成した	A	B	C
4. 授業の目標を達成した	A	B	C
5. 授業の目標を達成した	A	B	C
6. 授業の目標を達成した	A	B	C
7. 授業の目標を達成した	A	B	C
8. 授業の目標を達成した	A	B	C
9. 授業の目標を達成した	A	B	C
10. 授業の目標を達成した	A	B	C
11. 授業の目標を達成した	A	B	C
12. 授業の目標を達成した	A	B	C
13. 授業の目標を達成した	A	B	C
14. 授業の目標を達成した	A	B	C
15. 授業の目標を達成した	A	B	C
16. 授業の目標を達成した	A	B	C
17. 授業の目標を達成した	A	B	C
18. 授業の目標を達成した	A	B	C
19. 授業の目標を達成した	A	B	C
20. 授業の目標を達成した	A	B	C

BU 予習 振り返り

校内研修

予習
模擬授業

BU
議論

振り返り
整理会

能動的な生活

「より良い人間関係の構築」
「グループ学習の基盤」

学校行事体育祭

生徒集会

意見発表

地域活性化プロジェクト

ステージ発表

五千人の祭典実行委員会

修学旅行PR活動

報告会

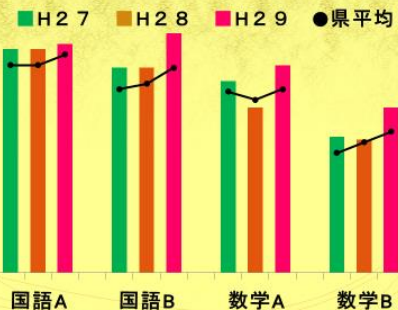


キャリア教育の推進

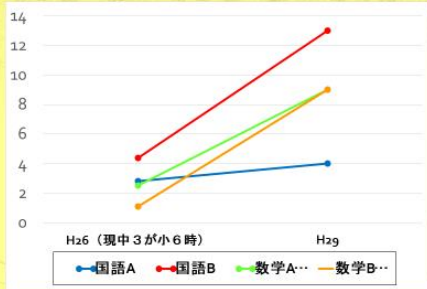


検 証

全国学習状況調査 3年間の比較



1 教科平均でみた県平均との差



アンケートによる検証 1

(全国学力調査) **発表への意欲**

- 自分の考えや意見を発表するのは得意だ
(H29 4月 32% → 7月 59%)
- 工夫した発表
(H29 4月 68% → 7月 63%)

アンケートによる検証 2

予習

(全国質問紙)

・学校の予習をしている

H27 70% → H28 96% → H29 100%

(学習・生活アンケート 全校7月)

・予習課題で次の予習が楽しみだ (50%)

・自分で考えた予習をしている (60%)

アンケートによる検証 3

BU (ブラッシュアップ)

(全国質問紙)

①授業の話し合い活動

H27 93% → H28 100% → H29 100%

②意見の深まり広がり

H27 74% → H28 89% → H29 91%

(学習・生活アンケート 全校7月)

・学び合いで磨かれている → 92%

アンケートによる検証 4

振り返り

(全国質問紙)

- ・授業の最後の振り返りの活動をよくしていた

H27 H28 H29
67% → 100% → 86%

(学習・生活アンケート)

- ・自己の頑張りや変容を振り返ることができている → 85%

成果と課題

成果

3年間の確実な学力の伸びがみられる
(現3年)

- 発表(表現力)への意欲につながっている
- グループ活動に効果を実感している生徒は100%である。
- 課題に対し適切に記述する活用力が伸びている。
- 学校生活や地域活動で自己肯定感が高まっている。

課題

- ▲予習への意識は確実に高まっているが、内容や質の向上を高める必要がある。
- ▲自分の考えを工夫して、発表につなげるという意識や表現力を更に伸ばしていく必要がある
- ▲生徒自身が言語化した自己の変容を、授業の中で互いに共有し、学習内容の定着や、次の学びへの意欲につなげる



一生学び続ける力
社会人基礎力



ご清聴ありがとうございました