

No	テーマ	学修到達目標	内容	課題
第1講	これからの子どもたちに育みたい資質・能力	<ul style="list-style-type: none"> ・「学力」を子どもたちに育みたい力と捉えることができる ・学力の様々な分類を理解する ・これからの社会を生きていくために求められる力がどのようなものであるかを理解する 	<ul style="list-style-type: none"> ・学校で子どもたちは何を学習するのか ・「学力」の定義を探る ・これからの世界を生きるために 	<p>問1 次の記述について誤っている部分を直しましょう。</p> <p>(a) 50年前と現在を比べてみると学力は低下している。</p> <p>(b) 非認知能力が将来の格差を決めるため、認知能力を育成する意味はない。</p> <p>(c) 学校教育で一生、生きていくために必要な知識をすべて身に付けられる。</p> <p>(d) 授業は子どもの反応によって変わる以上、予定を決めておくべきではない。</p> <p>問2 映画・ドラマ・アニメなどで「学校で授業を受けている生徒」が描かれることがあります。作品・場面を1つ選び、①どんな学習をしているか、②その学習でどんな力が育つか、③身につく力はその作品・場面の時代に適しているかどうか、本章で学んだ言葉を使って考察してみましょう。</p>
第2講	教師に求められる授業力とは	<ul style="list-style-type: none"> ・これからの教師に求められる資質・能力を理解する ・「省察的実践家」としての教師の姿を理解する 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業を実践するために必要な知識 ・授業を実践するために必要な知識 ・省察的実践家としての教師 ・教師として学び続けるために 	<p>問1 次の内容は、TPACK どれにあたりますか。</p> <p>(a)前時の児童生徒の様子を思い出して、予定していた学習内容を分かりやすく修正する。</p> <p>(b)収集してきた植物を特定する活動として、インターネットでは検索するのが難しいので、図鑑で調べるように指示する。</p> <p>(c)児童生徒の協働を深めるために、オンラインゲームが有効かもしれないと検討する。</p> <p>問2 「省察的実践家としての教師」として、どのような点に留意しなければならないでしょうか。本章のことがばを使って説明しましょう。</p>
第3講	授業を作ること	<ul style="list-style-type: none"> ・授業づくりの基本的な考え方を理解する ・「主体的・対話的で深い学び」の考え方と、授業づくりの関係について理解する 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業ができるまで ・授業の基本形 ・主体的・対話的で深い学びに向けて 	<p>問1 次のaからiは、ガニエの9教授事象のどれにあたりますか。</p> <p>問2 これまで、自分が授業を受けてきた経験について、表3-3の「子どもの主体的・対話的で深い学び」の視点から振り返り、自身で意識していたこと、意識していなかったことは何か、まとめてみましょう。</p>
第4講	評価をデザインする	<ul style="list-style-type: none"> ・評価をデザインする基本的な考え方と理解する ・目標に合わせた評価方法を理解する 	<ul style="list-style-type: none"> ・評価を行う意味 ・目標と評価の関係 	<p>問1 次の文章で説明している授業は、目標・指導・評価のどこかにズレがあります。文章を直して、3</p>

			<ul style="list-style-type: none"> ・学習目標を5種類に分けて捉える ・学習目標に応じた評価の方法 	<p>つの整合性をとってみましょう。</p> <p>(a)数学で二次方程式を解けるよう問題演習の時間を多くとり、応用問題で評価した。</p> <p>(b)家庭科でミシンが使えるよう、小物づくりの課題を設定し、小物が生活に役立つかどうかで評価した。</p> <p>(c)国語で文章全体の論旨を読み取るために、一文ずつ丁寧に解説し、文章を要約する課題で評価した。</p> <p>問2 小学校から高校までの学習を扱った問題集・ワークを1つ用意してみましょう。いくつかの問題を実際に解いてみて、ガニエの学習目標分類のどれにあたるか、説明してみましょう。</p>
第5講	学習環境のデザインとデジタル化	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちを取り巻く「学習環境」と、目的に応じて構成する必要性を理解する ・学習環境を構成する要素と目的に応じてデザインすればよいか考える 	<ul style="list-style-type: none"> ・「学習環境」、学びの空間をデザインする ・学習環境のデジタルトランスフォーメーション ・学習環境を活用する授業づくり 	<p>問1 次のうち、学習環境にあてはまるものはなにか、書き出しましょう。</p> <p>問2 小学校から高校までの学習環境の内、印象に残っているものを3つ、思い出してください。それらが、どんな機能だったか、表5-2の言葉を使って説明してください。</p>
第6講	授業を支える指導技術（教師編）	<ul style="list-style-type: none"> ・発声、表情、板書など教師活動の技術やルールを理解する 	<ul style="list-style-type: none"> ・教室の中の教師と立ち居振る舞い ・発問・指示・説明・応答の実際 ・黒板・資料の提示 ・ICTを活用した指導 	<p>問1 次の文章の内、正しいものに○、誤っているものに×を付けましょう。</p> <p>問2 実際の授業（小学校から高校でも大学の授業でもかまいません）を見に行きましょう。教師の振る舞いや、発問、指示、説明の仕方、板書の組み立て方など、授業を見る視点を決めて観察し、気付いたことをレポートにまとめましょう。</p>
第7講	学びを引き出す指導技術（児童生徒編）	<ul style="list-style-type: none"> ・学習者中心の授業のポイントを理解する ・先人たちの工夫や知恵を学ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間と学ぶ会う学級・一人ひとり学ぶ学級と子どもとの関わり ・多様な特性を持つ児童生徒の学びを支援する ・学び合う集団づくり ・児童のICT活用を指導する 	<p>問1 次の文章の空いているところに適切な言葉を記入しましょう。</p> <p>a 学級の人間関係や集団づくりを行うことを() という。</p> <p>b 「学習に費やされる時間」を増やすには意欲を高めるだけでなく、()を増やす。</p> <p>c 机間指導の際、児童生徒の学習の様子によっては、()を変更してもよい。</p> <p>d ()では、障害のあるなしにかかわらず、共に学ぶ環境を整える。</p> <p>e グループで話し合いをさせる際には、()を教師と児童生徒の間で共有する。</p> <p>問2 本章の学習を通して、仲間と学び合って進める学習にはどのような成果があると考えますか。また、課題があるとすればどのようなことでしょうか。それぞれまとめましょう。</p>

第8講	学習目標の設定	<ul style="list-style-type: none"> ・学習指導案の構成と要素を理解し、作成できる ・学習目標の計画課や観点別の整理ができる ・学習者の状態の把握のしかたを理解する 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習指導案の作成 ・授業全の子どもの状態を把握する ・学習目標の明確化 ・学習目標と学習課題 	<p>問1 次のキーワードと説明を線で結びましょう。</p> <p>a:指導過程 あ:学習する前に、身に付けておく必要があること</p> <p>b: 学習目標 い:授業中に取り組むことや考えること</p> <p>c: 評価条件 う: 授業の流れを示したもの</p> <p>d: 学習課題 え: 学習の結果、身に付けてほしいこと</p> <p>e: 前提条件 お: 学習成果を測る際に前提とすること</p> <p>問2 自分の受けたことのある、あるいは実施している授業(単元)を1つ取り上げ、前提条件、関連知識、学習意欲の3つの視点から学習者の状態を分析しましょう。</p>
第9講	深い学びを導く教材研究	<ul style="list-style-type: none"> ・習得・活用・探求の授業場面を理解する ・「深い学び」につながる課題分析と方法を理解する 	<ul style="list-style-type: none"> ・深い学びと浅い学び ・教科書・教材の役割 ・「深い学び」につながる課題分析 	<p>問1 次の学習目標はガニエの学習目標の5分類のどれに相当しますか。</p> <p>a: サッカーの歴史に興味を持つことができる。</p> <p>b: コンパスと定規で角の二等分線を引くことができる。</p> <p>c: 天気に関することわざとその意味を3つ以上説明できる。</p> <p>d: 進路をどのように決めたらよいか説明できる。</p> <p>e: 中身のわからない水溶液を効率よく見分ける実験手順を提案できる。</p> <p>問2 教科書(何の教科書でもかまいません)を1冊入手してください。単元を1つ選んだ上で、表9-2の「見方・考え方」のリストから対応する教科の記述を参考に、課題分析図を作ってみましょう。</p>
第10講	主体的・対話的な学習過程	<ul style="list-style-type: none"> ・「対話的な学び」と「主体的な学び」を理解する ・ARCSモデル、学びの責任と自己調整学習を理解する ・探求型アプローチを設計できる 	<ul style="list-style-type: none"> ・単元の構成方法 ・対話的な学習活動、主体的な学習活動 ・ARCSモデル、自己調整学習 ・探求と主体的。対話的な学習アプローチ 	<p>問1 次の動機付けの方法は、ARCSモデルのいずれに当たりますか。</p> <p>a: 本時のグループ学習で何が達成できればよいかを明示する。</p> <p>b: 2時間連続の学習活動の2時間目は特別教室で授業を行う。</p> <p>c: 現在取り組んでいる活動が実際の職場でどのように活用されているかを例示する。</p> <p>d: プロジェクト型学習に取り組み、地域の人から学習成果への講評をもらう。</p> <p>問2 ジグソー法の考えに基づき、組み合わせると問題解決できるような学習課題を考えてみよう。</p>
第11講	学びが見える評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・学習評価の意味と役割を理解する ・学習の質を見極める評価方法を理解する 	<ul style="list-style-type: none"> ・学びの質を問う評価 ・学習者による評価 ・長期的な取り組みを評価する 	<p>問1 次のキーワードと説明を線で結びましょう。</p> <p>a:到達度評価 あ: 学習をする前の学習者の準備状況</p>

				<p>b:ポートフォリオ い:目標に準拠して評価を行うこと c:パフォーマンス評価 う:学んだことをリアルな場面で評価すること d:レディネス え:学習後に成果を確かめること e:総括的評価 お:学習の経過を記録したもの</p> <p>問2 インターネット等で学習指導案を探してみましよう。「評価」の項目を見たあと、①目標とどう対応しているか、②授業のどの場面で評価されるのか、分析してみましよう。③3段階の基準が設けられている場合、本章のルーブリックのところで示したもう1段階上の「S」評価がどんなものになりそうか検討してみましよう。</p>
第12講	ICT・デジタル教材を活用した学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ・ICTの特徴と様々な活用場面・事例を理解する ・場学びのスタイルの応じた活用方法を提案できる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ICT活用と授業・学習観の変容 ・ICTを活用した学習活動 ・デジタル教材と先端字術の活用可能性 	<p>問1 次の各学習スタイルにおいて、図12-1の中から学習場面を一つずつ選びましよう。それぞれの場面で、自分ならどんなICTを使って授業を行いたいのか、その方法を具体的にまとめましよう。</p> <p>問2 授業でICTを活用することの意義や目的を300字程度で論述しましよう。</p>
第13講	教科を横断した情報活用能力の育成	<ul style="list-style-type: none"> ・すべての教科・領域に関わる資質・能力としての「情報活用能力」を理解する ・様々な教科・領域での情報活用能力を育成する授業や学習活動を構想できる 	<ul style="list-style-type: none"> ・情報社会を生きる力 ・教科を横断した情報活用能力の育成 ・プログラミング学習と指導 ・情報モラル・情報セキュリティの指導 	<p>問1 次の文の内、正しいものに○、誤っているものに×をつけましよう。</p> <p>a. 情報活用能力は、コンピュータの操作に詳しくなることだ。</p> <p>b. 情報技術は進歩が速く、毎年教える内容を見直したほうがよい。</p> <p>c. 情報活用能力は、どの教科の教員も育成しなければならない。</p> <p>d. 小学校の情報科では、タイピングとプログラミングを指導する。</p> <p>e. 情報モラルは、スマートフォンの危険性だけでなく、利便性も学ぶ。</p> <p>問2. あなたが今、困っていることを解決するために探究する計画を立ててましよう。本章の表13-1の語句を使って、どのように問題を解決するか、情報の収集、編集、発信のそれぞれの場面ごとに文章でまとめましよう。</p>
第14講	プログラミング学習の授業	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング教育の目的を理解する ・自らビジュアル型プログラミングを行いプログ 	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング的思考 ・ビジュアル型プログラミング言語によるプロ 	<p>問1 次の記述で誤っている部分を直しましよう。</p>

		<p>ラミング学習活動を理解する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング学習の具体的授業を構想できる 	<p>グラミング学習</p>	<p>a : 一人1台環境は私立学校のみで実現している。</p> <p>b : 反転授業では一人ひとりに合った教材を提供する。</p> <p>c : 校務の情報化は統合型校務支援システムがないと推進できない。</p> <p>d : EdTech が普及すると学校は不要である。</p> <p>問2 「ブランソンの学校の情報技術モデル」は1990年に提案されたものである。現代であれば、どんなモデルが考えられるか、図14-4を発展させた新たなモデルを作成してみましょう。</p>
第15講	<p>テクノロジーによる授業の拡張と校務の情報化</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・授業以外での学びを支えるICT活用を理解し構想できる ・校務の情報化によるこれからの学校の姿を提案できる 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業と家庭学習をつなぐ ・個別最適な学びを実現するICT ・校務の情報化を進める意義 ・学校外の学びの変化と学校・教師の役割 	<p>問1 次の文章のうち、正しいものに○、間違っているものに×をつけましょう。</p> <p>a. マイクロ・ティーチングとは、小さな教室で行う授業のことである。</p> <p>b. 教育実習の研究授業では、実習生は担当教員が書いた指導案で授業をする。</p> <p>c. 模擬授業の児童生徒役は、実際の授業で対象とする学年の様子を真似るべきである。</p> <p>d. 研究授業の後に開かれる事後検討会では、すべての参加者が意見を言ってもよい。</p> <p>問2 本章を参考に、あなたが受講している講義や研修の条件（人数・時間・場所など）に合わせて、模擬授業をどのような段取りで進め、事後検討会をどのように行うとよいか、実施計画をまとめましょう。</p>

教科書 教育の方法と技術 Ver.2 稲垣忠編著 北大路書房 2022.12 発行 ¥2420