

# 2020年度 国際理解教育/ 開発教育指導者研修

優れた授業・汎用性の高い授業  
をつくるために

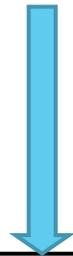
北海道教育大学名誉教授

大津 和子

# よりよい授業をつくるために

既存の授業から学ぶ

その授業がどの点で優れているか  
どの点で不十分であるかを見極める



**授業分析力** が必要

- ▶ 発達段階にあった適切な  
目標が立てられているか
- ▶ 目標を達成するために適切な  
働きかけ・発問がなされているか
- ▶ 目標を達成するために適切な  
学習活動が組み込まれているか
- ▶ 目標を達成するために適切な  
資料等が使われているか
- ▶ 目標がどの程度達成されたかを  
適切な方法で評価しているか

# 授業分析の視点

- 1 目標（単元・本時）
- 2 教師の働きかけ・発問
- 3 児童・生徒の学習活動
- 4 資料（映像資料、データ、現物等）
- 5 評価（規準・方法）

## 単元目標の例

A タイという国のことを理解し、文化的多様性に気付き、違う国の文化を受け入れる（小2）

B 世界の諸課題や発展途上国の置かれた現状に思いを寄せることができる（高2）

C グローバル化が進む日本の状況を「他人事」ではなく「自分事」として捉える（高2）

D 国際化・多文化共生の意義を考える<sub>5</sub>（高3）

# 1 目標（単元・本時）

- ▶ 教科・科目等の目標との関連が明確か
- ▶ 発達段階にあっているか
- ▶ 目標をみれば授業がイメージできるか
- ▶ その単元（時間）で達成可能な目標か
- ▶ 単元を超える大きな目標になってないか  
（大風呂敷を広げない）
- ▶ 抽象的な言葉を使っていないか
- ▶ 評価規準に対応しているか

## 2 教師の働きかけ・発問

目標を達成するためにどのような発問が必要か  
その発問でどのレベルの知識を求めるのか  
知識には質の違いがある（森分理論）

- ①記述的知識 ←WHAT, WHO, WHERE, WHEN  
<特色>
- ②説明的知識 ← 【 】 【 】  
<特色>
- ③価値的知識 ← 【 】  
<特色>

# 3 学習活動

目標を達成するためにどのような学習活動が有効か  
手法としてのアクティビティ（参加型学習）の例

活 動	ねらい
カードゲーム （勝ち負け）	勝ちたいという気持ちから、 真剣に考え取り組む
シミュレーション （仮想世界）	現実をシンプルにした形で経験し、 理解を深める
ロールプレイ （役割演技）	役割を演じることで共感的理解を 深める
ランキング （優先順位）	優先順位をつけることで思考を 深め、議論を活性化する

活動主義に陥らない！

## 4 資料等

目標を達成するために  
どのような資料・教具等が効果的か  
発達段階に適しているか

- ▶ 活字資料・映像資料（静止画・動画）
- ▶ 現物資料
- ▶ ゲストスピーカー

## 5 評価 【新学習指導要領の評価規準】

### ①知識・技能

個別の知識や技能

(何を知っているか、何ができるか)

### ②思考力・判断力・表現力等

教科などの本質に根差した見方や考え方等

(知っていること・できることをどう使うか)

### ③学びに向かう力

情意・態度等にかかわる力

(どのように社会・世界とかわり

よりよい人生を送るか)

## 6 単元（時間）の統合性

目標と教師の働きかけ・発問、学習活動、資料、評価の間にずれがないか

<ずれの例>

目標：○○について考える。

働きかけ・発問：教師が一方的に話している。

記述的知識を求める発問に終始している。

学習活動：考える時間を十分に設定していない。

資料：考えなくても回答が見つかる資料を使っている。

評価：各人がどのように考えたかを評価しない。

## 優れた授業の要件

- ① 目標が適切で単元の統合性が高い
- ② 教師のパフォーマンス性が高い  
(声, 話し方、身振りなど)
- ③ 児童・生徒からの信頼が厚い

\* ①は容易に習得できる