令和５・６年度教育課題研究
「子供が自ら伸び育つ力を育むデジタルを活用した
授業デザインに関する研究」

デジタルパンフレット

自立した学習者の育成に向けた授業デザイン

－「デジタルを活用したこれからの学び」の研究を通して－

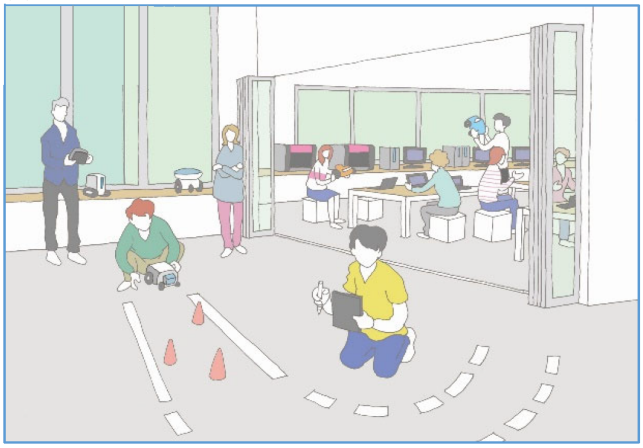
※１







※２



【イラスト※１及び※２】「『新しい時代の学びを実現する学校施設の在り方について』最終報告」令和4年3月,文部科学省より

令和７年３月
東京都教職員研修センター研修部教育開発課

はじめに

この「自立した学習者の育成に向けた授業デザイン」のパンフレットは、令和５・６年度教育課題研究「子供が自ら伸び育つ力を育むデジタルを活用した授業デザインに関する研究」において、研究協力校３校（三鷹中央学園三鷹市立第三小学校、渋谷区立上原中学校、東京都立多摩高等学校）での実践から得られた成果を、都内公立学校へ普及させることを目的に作成した。

なお、作成に当たっては、東京都教職員研修センターで実施している長期派遣研修の一つである「東京都教員研究生」事業における、令和５年度及び６年度の教員研究生（幼稚園・小学校・中学校）計９人が参加することで、より現職教員の声を反映させるようにした。

研究によって明らかになった授業デザインの理論や詳細な方法についての記載はもちろん、現職の教員が「授業デザイン」を研究することを通してどのような学びがあったのかについても記載することで、より身近な資料となるように工夫している。

このパンフレットが、より多くの都内公立学校教員にとって「自立した学習者の育成」に向けた授業改善を考える一助となることを期待している。

― 目 次 ―

1　現職教員が考えた「今、必要な授業」とは　… 2
2　デジタルを活用したこれからの学び　… 3
3　授業デザインの２つの要素　… 4
4　単元のデザイン　… 6
5　研究協力校での実践内容　… 9
6　授業における教員の役割　…14
7　授業デザインを取り入れる上での留意点　…15
8　授業デザインに関するＱ＆Ａ　…16
9　参加した令和５・６年度教員研究生の言葉　…17

1 現職教員が考えた「今、必要な授業」とは

どのような授業が求められているのか。

日本の児童・生徒及び成人は、OECD各国の中でもトップクラスの成績と高く評価されてきた一方で、主体的に学ぶ姿勢の不足について指摘されていた。

予測困難な時代を迎える今、自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値ある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることが、ますます求められている。

そうした現状を踏まえ、主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改善により、児童・生徒一人一人の学習進度や興味・関心等に応じて教材や学ぶ方法等を選択できるような環境を整えるなど、「自立した学習者」の育成に向けた取組を進めていく必要がある。

教員には、何が求められているのか。

教員は、児童・生徒一人一人に合わせた指導や支援を行い、子供の学びを最大限に引き出す役割が重要だと考える。具体的には以下の要素が含まれる。

学び合う場の構築

児童・生徒が安心して学び合うための「場」を構築することが重要である。「場」とは、教室環境はもとより、児童・生徒が安心して学び合える空間としての意味を含む。

デジタルの活用

デジタルを活用することで、教員は児童・生徒の学習状況を即時・適時に把握することができ、児童・生徒は、自分自身の学習履歴を次の学びへと生かすことができる。

ファシリテーション

教員は、ファシリテーション能力を発揮して、児童・生徒同士の会話を促進するだけでなく、児童・生徒の考えを受け止めたり、励ましたりすることなどを通して、学びを引き出していく。

ここまでの内容を踏まえた授業のイメージ図を以下のように作成した。

求められている授業のイメージ

課題の設定や学び方を
一人一人が自己決定

計画を立てる



調べる



まとめる



整理する



話し合う



デジタルを
活用する



主体的な学びを支援する
伴走者



教員は児童・生徒の
学びを引き出す。

自立した学習者に



※教科等の特質に応じた学習過程・学習活動を取り入れる。

令和５年度教員研究生作成

2 デジタルを活用したこれからの学び

東京都教育委員会は、現行学習指導要領が示す「主体的・対話的で深い学び」の一層の充実及び児童・生徒が「自立した学習者」になることを目指した授業の実現に向けて、「デジタルを活用したこれからの学び」の提案をデジタルリーフレットとして配布した。

ここでは、児童・生徒に対して、「予測困難な時代において、よい変化を起こそうと、自分で課題を設定し振り返り、責任をもって行動する力」を育成することを提案している。

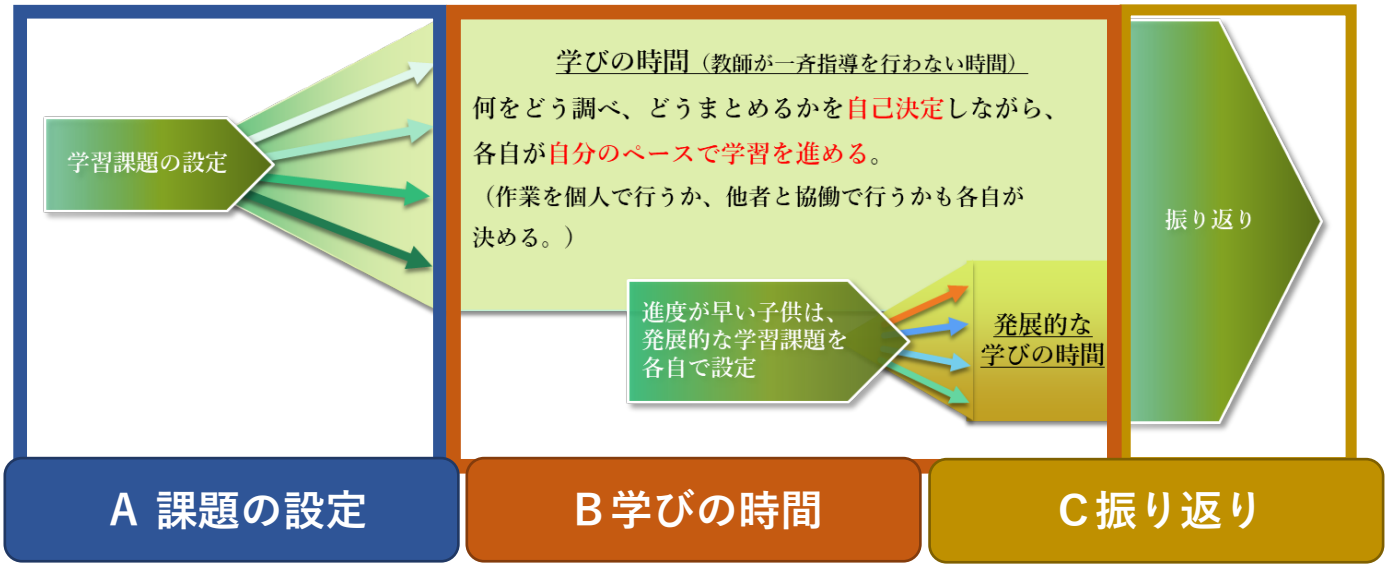


東京都教育委員会（令和５年４月）

また、デジタルリーフレットでは、「自立した学習者」になることを目指した授業デザイン（例）が以下の図のように示されており、これを本研究においては、「A課題の設定」「B学びの時間」「C振り返り」の三場面に分けるとともに、それぞれの場面で重要な視点について整理した。

なお、この授業デザイン（例）は、次ページ以降「単元の流れのデザイン」とする。

自立した学習者になることを目指した授業デザイン（例）及び重要な視点



A 課題の設定	単元における目的・学習内容・評価方法等について、情報開示を行い、見通しがもてるようにする。
B 学びの時間	自己選択・自己決定しながら学習を進められるようにする。 アナログとデジタルを組み合わせながら、学習を進めることができるようにする。
C 振り返り	デジタル上での他者参照も含めて、自らのタイミングで振り返りができるようにする。



Point

自己選択・自己決定できるようにするためには、単元の目標の達成に向けて複数のコース（環境）が整えられていることが重要である。「授業デザイン（例）」は、児童・生徒がそれらのコースから自分の学習状況に合わせて選択することで、複線型の学びが展開されていくことを表現している。

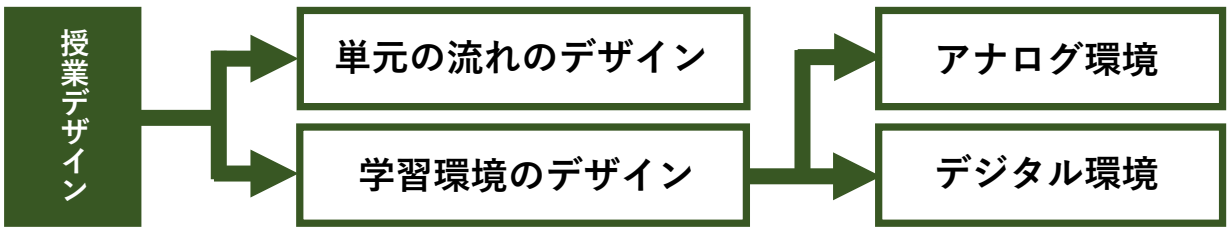
3 授業デザインの２つの要素

本研究では、授業デザインを「単元の流れのデザイン（※３ページの授業デザイン例）」と「学習環境のデザイン」の２つの要素に分けた。

学習環境が重要な理由は、学習に必要な情報を教員からその都度与えられながら学習を進めるのではなく、自ら取りに行く場をデザインすることで、情報活用能力を育み、児童・生徒の主体性を引き出すと考えるからである。

また、「学習環境のデザイン」は、「アナログ環境」と「デジタル環境」の２つに分けられる。以下に本研究で実際に取り入れた「アナログ環境」と「デジタル環境」の具体例を示すので、学習環境改善の一助としていただきたい。

授業デザインの構成イメージ



アナログ環境

今回の研究で、実際に使用したアナログ環境を紹介する。
特に小学校では、多くのアナログ環境を整えていた。

多様な学習に合わせた座席配置

仕切りのある座席や円卓の配置により、児童・生徒の多様な学習に柔軟に対応できる。特別教室を利用したり、教室の机配置を変えたりすることからでも始められる。









いつでも手に取ることができる教具

学習に使用できる教具は、環境に組み込むとともに、児童・生徒が自分のタイミングで見たり、触れたりすることができるようにしている。

ワクワクを引き出す掲示物

児童・生徒が触れてみたくなるような教材を掲示することで、興味・関心を高めることができる。実社会とのつながりが意識できる情報を組み込むことで、主体性が育まれる。







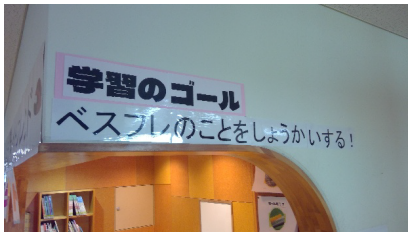


学校全体が「問い」につつまれた空間

教科の「問い」がちりばめられていることで、児童・生徒は常に疑問をもって学校生活を送ることが可能となる。異学年の児童・生徒も、学習内容についての「問い」をもてる。

目標、パフォーマンス課題の見本、器具の説明をいつでも確認

目標やパフォーマンス課題の見本が掲示してあることで、自分の学習のゴールをいつでも確認することができる。







学習の進捗に合わせて選択できるワークシート

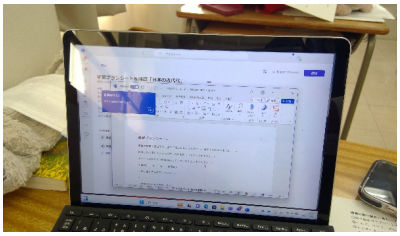
進捗状況に合わせて課題ワークシートを取りに行くことできるようにしている。ワークシートは、順番に取り組めば単元のゴールに迫ったり、複数の課題から選択したりしながら取り組める構成になっている。なお、掲示物に対応するワークシートは、掲示物の前に置くとよい。

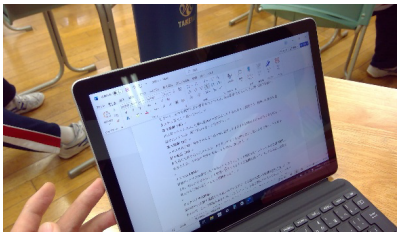
デジタル環境

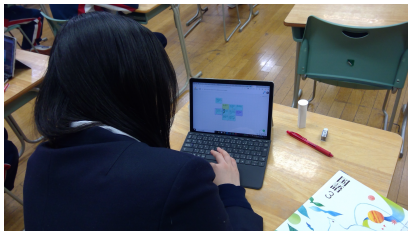
デジタルの良さは、児童・生徒が自分の学習状況に合わせていつでも情報にアクセスできる点にある。

課題ワークシートや学習に必要な情報をクラウドで一元化

学習に必要な情報をクラウドで一元化することで、端末上で情報を確認できる。









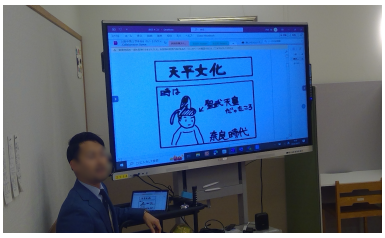
作品や学習進捗状況をデジタルで共有

端末や大型モニターで学習状況を共有することで、他者参照を行い、自分の学習と比較しやすくなる。

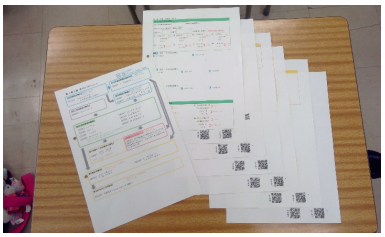
課題をデジタルで提出

課題をデジタルで提出させることで、他者参照を行いやすくなるだけでなく、教員が提出状況の確認や評価を行いやすくなる。









二次元コードから説明動画や解説動画を確認

掲示物やワークシートに二次元コードを付けることで、既に授業で使用したことがある動画等を、いつでも自分のタイミングで確認することができる。



Point

ここで紹介した事例から、取り入れやすいものを適宜組み合わせながら学習環境を整える。そして、整えた学習環境に課題を感じた場合は、たとえ単元の途中であっても、必要に応じて再構築し、児童・生徒が単元の目標に向かって取り組めるようにすることが大切である。

4 単元のデザイン

「単元の流れのデザイン」と「学習環境のデザイン」の２つの要素を確認したところで、実際に単元をデザインしていくプロセスを紹介する。
研究協力校での単元のデザインを基にしながら、教員研究生がその内容を３つのステップに整理した。その際、教員研究生自身も単元をデザインしながらステップを考案した。

STEP１　指導と評価の計画を立てる

基礎的・基本的な内容の確実な定着を図るためには、これまでと同様、次のように「指導と評価の計画」を作成する必要がある。

① 学習指導要領に示されている各教科等の目標と内容に基づき、児童・生徒の実態等を踏まえて年間指導計画を作成し、これを基に単元（題材）ごとの目標や内容、さらには学習活動等を示した指導計画を作成する。

② 単元（題材）ごとの目標と内容を分析し、単元（題材）ごとの観点別学習状況の評価規準を設定する。

「子供たちに未来の創り手となるために必要な資質・能力を育む指導と評価の一体化を目指して」令和２年９月,東京都教育委員会より

具体的な評価規準を設定するとともに、評価場面と評価方法を明らかにすることで、単元における「指導と評価の計画」が定まる。その後、単元の中で、「学びの時間」を「どこで・何時間」取り入れるのか考える。例として、本研究では、以下のパターンを実際に取り入れた。

単元の一部

時数	学習活動（例）
第１時	導入・計画
第２時～第４時	一斉指導
第５時～第９時	**学びの時間**
第10時	パフォーマンス課題

４時間を目途（※）に取り入れるとともに、単元によっては時数を増やしていくことを推奨する。

単元の中で複数回

時数	学習活動（例）
第１時	導入・計画
第２時～第５時	**学びの時間①**
第６時	確認テスト
第７時～第10時	**学びの時間②**

学習した内容の定着度について形成的評価を途中に取り入れることで、児童・生徒が自分の課題を把握しやすくなることが期待できる。

単元の多くの時間

時数	学習活動（例）
第１時	導入・計画
第２時～第９時	**学びの時間**
第10時	パフォーマンス課題

単元の多くの時間で取り入れることで、粘り強さや自己調整する力を身に付けることが期待できる。時数が短い単元からでも試してみることを推奨する。

（※児童・生徒が自己調整できる時間を考えると、「学びの時間」は４時間以上が理想的であると本研究では考える。）

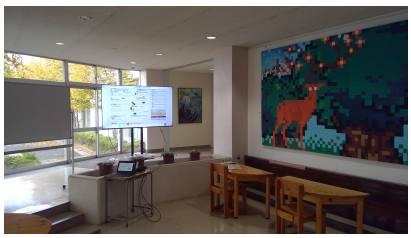


Point

**単元の「指導と評価の計画」は、これまでと同様に作成していく。
本研究が提案する授業デザインは、全く新しい取組を目指すものではなく、従来の単元をどのようにデザインすれば児童・生徒に委ねることができるのかを考えることである。**

単元の「指導と評価の計画」を作成した後、教員は「どのような環境を整えたら児童・生徒が自力で単元の目標に到達できるのだろうか。」という「問い」を立てる。
そして、担当する児童・生徒に「このように学んでほしい」という思いをもちつつ、４ページの「３　授業デザインの２つの要素」を参考に学習環境を整える。

STEP２　学習環境を整える



円卓がある場所で授業を行えば、児童・生徒の自然な対話が生まれるはずだ。



筋肉の伸び縮みを理解するために、人体骨格模型や動物の身体の様子が分かる掲示物を置けば、具体的なイメージがもてるはずだ。



立てた問いを確かめるために動画を活用してほしいから、掲示物に二次元コードを付ければ、自分のタイミングで確認するはずだ。



虫から見た人間の姿を掲示物として展示すれば、学習に対する興味・関心を引き出せるはずだ。



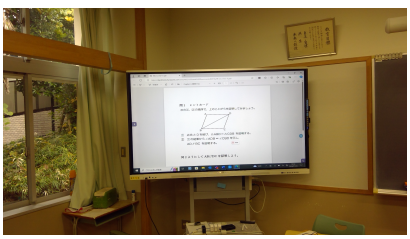
教具や教材をある程度の数用意して、教室の中央に配置すれば、一人一人に応じた個別最適な学びが実現するはずだ。



ワークシートを並べて配置しておけば、自分のタイミングで取りに行くはずだ。



借りてきた図鑑を並べておけば、端末からでは収集できない情報も獲得することができるはずだ。



課題のヒントをクラウドで共有しておけば、各自が端末で確認することで課題を解決できるようになるはずだ。



動画で課題を提出させるなら、動画撮影用のスタンドを用意しておけば、児童・生徒から評価しやすい動画が送られてくるはずだ。



教員



Point

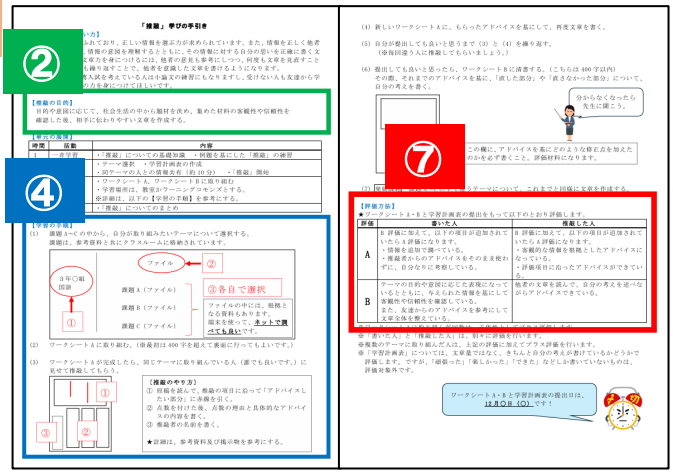
学習環境を整える際には、担当する児童・生徒の中でも、最も支援が必要だと考える児童・生徒を意識し、その児童・生徒が目標を達成するにはどうすればよいかという視点が重要である。それにより、誰一人取り残さない教育の実現が図られる。

「学びの時間」の設定や「学習環境の整備」を行った後、単元の時数、課題内容、評価規準等の情報が記載された「学びの手引き」を作成する。「学びの手引き」をいつでも参考にすることで、児童・生徒は自ら単元の目標に到達することができる。本研究で作成した「学びの手引き」を基に、押さえる必要があるポイントをまとめる。

STEP３　「学びの手引き」を作成する



高等学校第１学年　数学Ⅰ「二次不等式」



中学校第３学年　国語「推こう」

番号	ポイント	詳細
①	既習事項の確認	「○年生の○○の単元」のように、この単元で扱う内容が、これまでの既習事項のどことつながっているのかを示す。
②	単元の目標 身に付く資質・能力	単元の目標及びどのような資質・能力が身に付くのか、何ができるようになるのかを示す。
③	単元の時数 簡略化した授業内容	全何時間の単元なのか、どこで課題提出や確認テストがあるのか、一斉指導は何時間目なのか等、単元の全体像を示す。
④	学習環境の説明	どこにどのような情報が格納されているのか、どのように課題を提出するのか等、整えた学習環境の使い方を示す。
⑤	目安となる課題達成状況	何時間目までに、どこまでできていることが理想なのかという目安を示す。
⑥	学習内容及び活動の手順	現在学習している内容が今後どのような学習につながるのか、単元全体での進捗を分かりやすく示す。 また、複数コース（選択肢）を設定している場合は、それぞれどのようなコースがあるのかを把握できるように示す。
⑦	単元の評価規準	各観点別評価において、具体的にどのようなことができていれば（どのような姿ならば）A・B評価なのかを示す。
⑧	発展課題	用意された課題が全て終了した児童・生徒向けに、より単元の内容を深く学ぶための探究的な発展課題を示す。

※児童・生徒に必要な情報を開示していく上では、他にも、学習環境の構成図を示すなどが考えられる。



Point

「学びの手引き」を作成する目的は、今まで教員のみが把握していた情報を、児童・生徒と共有することにある。児童・生徒が学習について困った時にいつでも見返し、自力で単元の目標に到達できるように、単元の全ての情報（又はどこに情報があるのか）を記載することが重要である。

5 研究協力校での実践内容

単元をデザインしたら、「単元の流れのデザイン」に沿って学習を進めていく。
ここからは、研究協力校での実践を３ページで示した三つの場面に分けて、それぞれの場面でどのように学習が行われていったのかを紹介する。

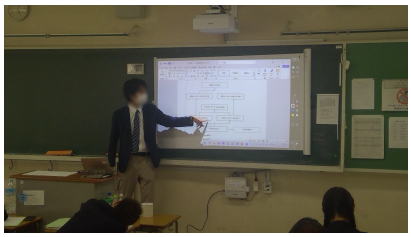
A 課題の設定

児童・生徒は、見通しをもって自らの学習を進めることができるように、単元を通した学習の計画を行う。

単元の導入

教員は、これまでと同様、児童・生徒の興味・関心を引き出すことを目的に、動画教材等も活用して単元の内容に関する導入を行っていた。



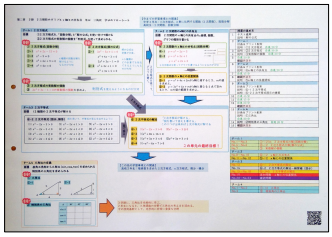
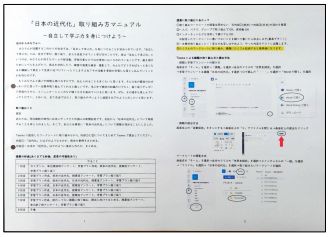
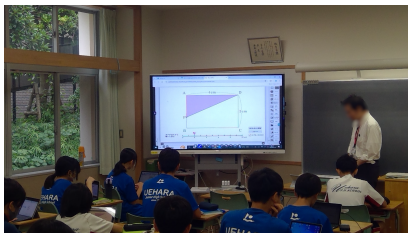
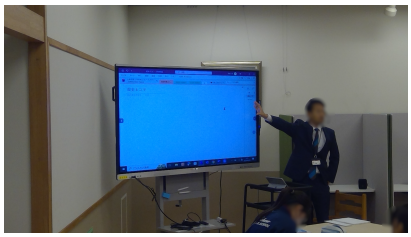



単元の流れの説明

教員は、単元の意義やどのような資質・能力が身に付くのかを全体で共有していた。児童・生徒が目標をもって取り組めるように促していた。

学びの手引きの提示

教員は、作成した「学びの手引き」を配布するとともに、手引きについての説明を行った。また、デジタルで共有した資料等についても詳細を確認した。

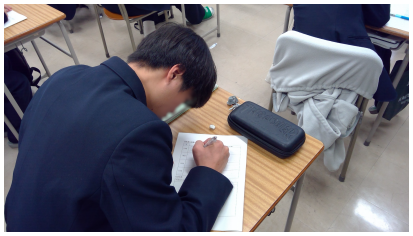
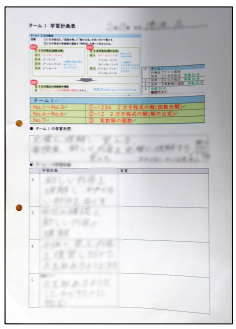





教材の使い方の説明

教員は、手引きに示された教材がどのように使用できるのかを説明したり、課題の提出方法を説明したりと、必要な情報を共有していた。

学習計画表の作成

児童・生徒は、開示された単元の情報を基に、学習計画表をデジタル又は紙で作成することで、目標をもって学習に取り組めるようにしていた。



Point

教員は、単元の情報を開示して、児童・生徒が学習に見通しをもてるようにする。ここで紹介した内容を全て行わなければ次に進めないということではない。順番等も含めて、授業をどのようにデザインすると良いかを考える一助にしてほしい。

B 学びの時間

児童・生徒は、豊かな学習環境の中で、自己選択・自己決定を行いながら学習を進めていく。

自己選択しながら活動している場面

自己選択

いつ
【タイミング】

どこで
【学習場所】

どのように
【情報源】

「いつ情報を収集するのか。」「どこで情報を収集するのか。」「どのように情報を収集するのか。」について自己選択していく。



児童は、作成したいおもちゃの材料を、自分のタイミングで取りに行っていた。



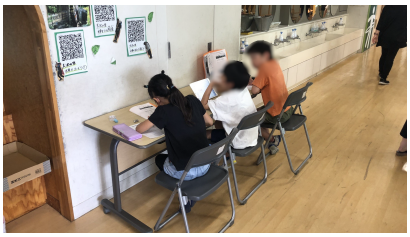
一人で学びたい生徒は、個別学習者用に開放された特別教室に移動して学習を進めていた。



児童は、豊かに整えられた掲示物等の環境の中から、自分に必要な情報を収集していた。



児童は、物の溶け方を調べる実験において、「塩」「ミョウバン」などの材料や「ビーカー」「フラスコ」などの器具を、自ら立てた計画に沿って選択していた。



児童は、教室以外に整えられた机を使用して、まとめた資料を共有しつつ、対話を行いながら互いの学習内容を確認していた。



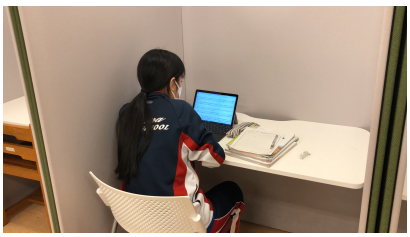
学習内容の理解が不十分であると自分で判断した生徒は、教員を呼び、個別に指導を受けることで情報収集していた。



生徒は、レベル別に作成されたワークシートを、自分の学習の進捗状況に合わせて選択していた。

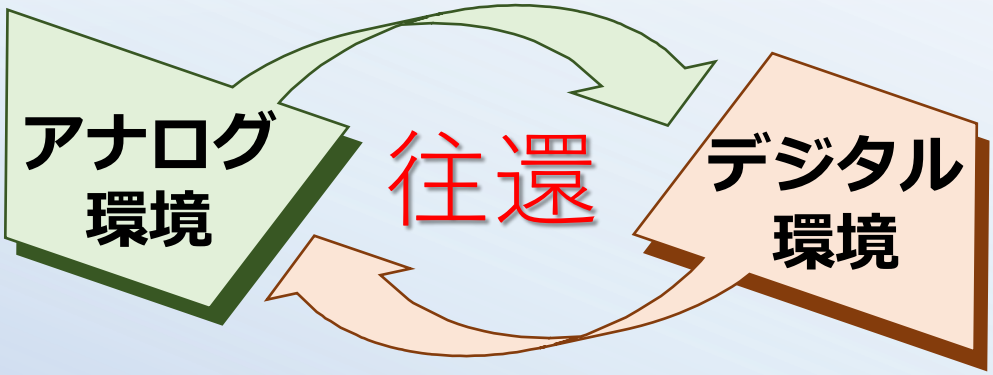


生徒は、円卓に集まり、課題の解法について互いの意見を交換していた。



生徒は、仕切られた学習スペースを使用して、端末を使って情報収集や動画視聴を行っていた。

アナログとデジタルを組み合わせる場面



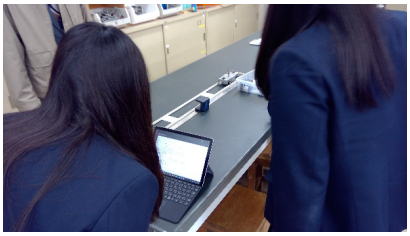
**アナログ環境とデジタル環境を往還し、
自分にとっての最適な学びへと自己調整していく。**







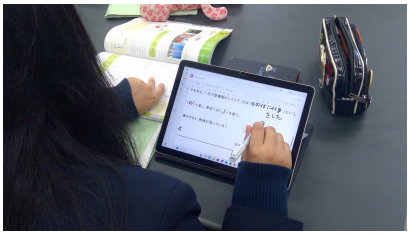
児童・生徒は、整えられた学習環境に自らアクセスして、学習に必要な情報を取得していた。さらに、デジタルを活用して情報を収集したり、紙配布された学びの手引きを振り返ったりするなど、情報の取捨選択を行っていた。それでも解決できなかった疑問があったり、作成している作品の出来栄えを確かめたかったりした場合は、教員に質問していた。

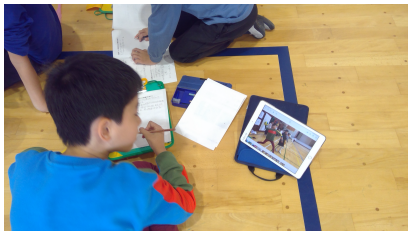




児童・生徒は、整えられた実験器具を使用して自分のタイミングで実験を行うとともに、そのデータを端末や紙のシートに記録していた。

生徒は、教科書を使用して未習得の内容を確認するとともに、クラウド上で課題ワークシートに取り組んでいた。
児童は、自分の身体の動きを録画して、その動画を見ながら紙のワークシートに気付いたことを記入していた。





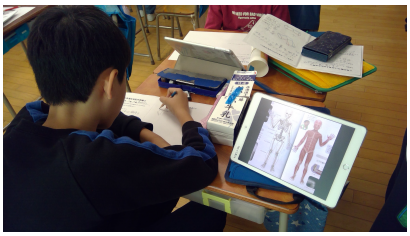




生徒は、クラウド上で共有された解説動画や課題のヒントを基に、積極的に対話を行っていた。
対話を行った後に再度、解説動画を見直すことで、学習に対する深い理解につなげていた。

デジタルが活用されている場面

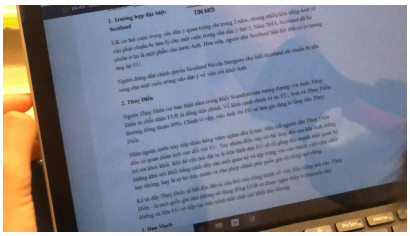
準備された情報、インターネット、他者参照により情報収集



児童は、人体の構造について、より詳細な情報をインターネットで調べていた。調べた内容を基に、ノートに人体の構造をまとめていた。

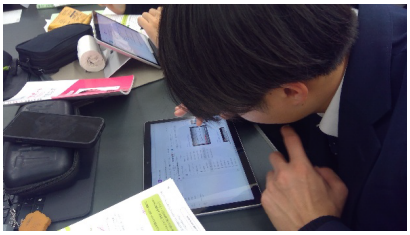


生徒は、クラウド上で共有された課題のヒントや他者の考えを参照するなどして学習を進めていた。

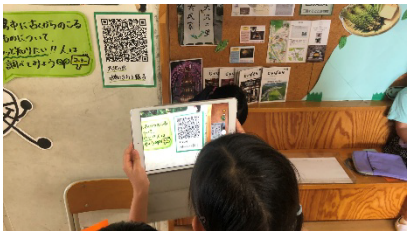


外国籍の生徒は、母語に翻訳されたサイトを見ながら情報収集を行っていた。また、提示された資料に分からない単語があったときは、翻訳ソフトを活用して学習を進めていた。

二次元コードから動画を視聴して情報収集



生徒は、クラウド上で共有された学習内容に関する解説動画を、自分のペースで視聴することで、未習得の内容に取り組んでいた。

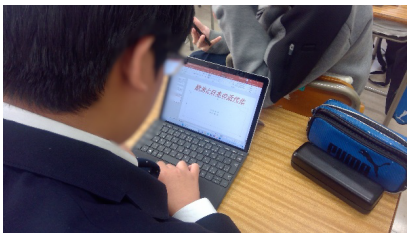


児童は、廊下の掲示物に貼られた二次元コードから、教員が作成した動画を視聴し、学びを深めていた。



生徒は、複数人で動画を視聴しながら、考えを共有していた。その中で、自分では気付かなかった新たな発見をしていた。

学習のまとめを動画やスライドで作成し情報発信



生徒は、単元を通して習得した内容を活用して課題に取り組むとともに、その成果をスライド作成ソフトを使用してまとめていた。



児童は、インターネットから取得した写真等をつなぎ合わせ、自分の住んでいる町を紹介するためのオリジナル動画を作成していた。



児童は、自分が作成したおもちゃの動きを録画して、友達と一緒にその動画を見ながら、おもちゃの改善点を模索していた。



Point

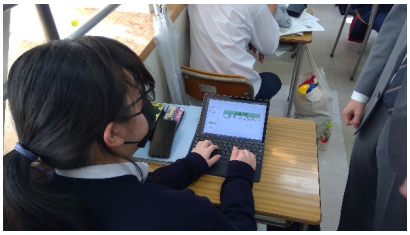
児童・生徒は、単元を通して教員が意図したとおりに学習を進めていくことになる。しかし、実際は意図したとおりに進まないこともあるため、教員は、児童・生徒の学習の進捗状況に合わせて、何度も学習環境を再構築していく必要がある。

C 振り返り

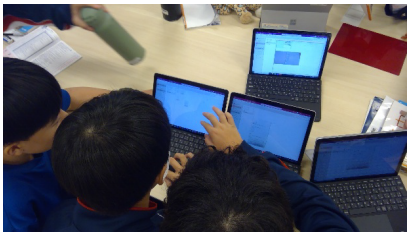
児童・生徒は、学習内容だけではなく学習方法についても振り返り、自己の学びをより良いものへと調整していく。

学習内容のまとめ

教員は、習得した内容を活用しなければできないパフォーマンス課題を設定することで、児童・生徒に振り返りを促していた。









他者の作品をデジタルで参照

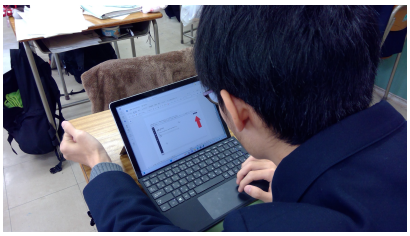
生徒は、クラウド上で他者の作品を参照し、自分の作品と比較することを通して振り返りを行っていた。

他者の作品を掲示物で参照

児童・生徒は、掲示された他者の作品を、授業中に限らず、自分のタイミングで参照することを通して学習の振り返りを行っていた。









学習計画の見直し

生徒は、自ら立てた計画を振り返り、当初の計画から見直しが必要な場合は、再度計画を立て直していた。これにより、学びを調整する経験を積んでいた。

今回の研究では、各研究協力校は以下の文言で毎時間の振り返りを行った。

この文言は、各研究協力校の教員が「自立した学習者の姿に近づくために、毎時間、何を振り返ればよいか。」について協議を行い、定めたものである。

振り返りは、「５段階の自己評価」と「自己評価の理由の記述」により行った。

研究協力校名	振り返りの内容
三鷹市立第三小学校	今日の授業では、自分なりの目的をもって取り組むことができた。
渋谷区立上原中学校	今日の授業では、自分で工夫して学びを充実させることができた。
東京都立多摩高等学校	この時間の勉強は、充実していた。
	この時間、工夫して勉強できた。



Point

振り返りで重要なことは、「自己評価」と「原因帰属（なぜそのような自己評価なのか）」を考えることである。デジタルも含めたシート等を活用して、自己の学びがより良くなるための振り返りを促していきたい。

6 授業における教員の役割

教員は、自らデザインした授業で児童・生徒が意図どおり学習できているかを観察し、困っている児童・生徒がいた場合、必要に応じて「個に応じた指導」を行うことが求められる。
検証授業で見られた具体的な教員の役割について紹介する。

子供の学びを見守る

教員から積極的にやり方等を提示せずに、学びを見守るように心掛けていた。生徒の活動を観察するため、常に歩き回る姿が見られた。







支援が必要な児童・生徒に伴走する

悩んでいたり、支援が必要であったりする児童・生徒に声をかけ、個に応じた指導を行っていた。児童・生徒から話しかけられた際にも、質疑応答を組み込みながら丁寧に聞き取り、児童・生徒の理解につなげていた。

教員間で情報交換する

考えが同じ児童や、支援が必要な児童の情報を交換していた。また、学習環境の課題を共有することで、授業後の再構築につなげていた。





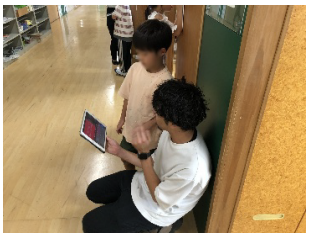


学習環境を再構築する

生徒の学びの姿を観察することを通して、学習環境の課題を見付け、必要に応じて授業中及び授業後に学習環境の再構築を行っていた。

集中的に伴走する

単元の目標到達が難しそうな児童に対し、常に近くで寄り添うことで、目標の確実な達成を目指した伴走を行っていた。
（※教員が学習課題を一緒に行うということではない。）



Point

ここで示した教員の役割は、一人一人の児童・生徒に向き合ってきたこれまでの教育活動で培った指導スキルの一部であると捉えている。そのため、新しい技術として考えるのではなく、これまで同様に一人一人の児童・生徒に寄り添った指導を心掛けることが重要である。

7 授業デザインを取り入れる上での留意点

授業デザインを取り入れる際の一助として、本研究から得られた留意点を２点紹介する。

試行錯誤を繰り返すことで、より良い授業デザインが可能になる。

本研究に取り組んだ教員は、授業デザインの方法について試行錯誤を重ねることで児童・生徒の主体的な学びを引き出すことにつなげていた。児童・生徒も初回は戸惑う様子が見られたが、２回目、３回目と回を重ねるごとに粘り強く取り組めるようになり、自分に合った学び方を実現できるようになっていた。

こうした試行錯誤の繰り返しが、従来の一斉指導では得られなかった児童・生徒の主体的な学びを生み出す授業デザインにつながった。教員がより良い授業に向けた研究を継続的に行うとともに、変化を前向きに捉え、粘り強く取り組み続けることが重要である。



各学校の教育目標の達成に向けた指導方法の一つとしての授業デザインである。

本研究で提案した授業デザインの方法は、「各学校の教育目標の達成」に向けた指導方法の一つである。そのため、これまでの教育活動を全て置換するのではなく、取り入れやすい単元から試みつつ、これまでの一斉指導との融合を図ることが大切である。

また、本研究成果物を適宜参照しながら、より効果的な実践へとつなげていただくとともに、一人の教員のみではなく、学校全体で実践に向けた研修等が行われることが重要である。



8 授業デザインに関する Q&A

実施を目指す教員が考えるであろう「質問」に対して、授業デザインを取り入れる際の参考としてあらかじめ教員研究生とともに回答を作成した。

質問	回答
従来の授業と今回の「授業デザイン」は、何が異なるのか。	単元作成段階での違いはなく、これまでと同様に、学習指導要領に示された資質・能力の育成に向けた単元指導計画を作成することが重要である。従来の授業と異なる部分は、学習を行う際、児童・生徒が「タイミング」「場所」「情報源」を自己選択できる点にある。そのためには、学習内容を教員が口頭による「音声言語」で伝えるのではなく、ワークシート等を活用し「文字言語」で伝えることが必要である。
「B 学びの時間」は何時間で設定したらよいか。	「B 学びの時間」は、児童・生徒が自己選択・自己決定を行いながら粘り強く学習に取り組むことを通して、自らの学びを調整する力を養うことが目的となる。そのため、試行錯誤をしたり、友達と協力して課題解決をしたりする時間を考慮すると、4時間以上で設定することが望ましい。ただし、児童・生徒の実態や単元の内容に応じて変動する。
単元の導入時には、何を話せばよいのか。	これまでと同様に、児童・生徒の興味・関心を高める教材の提示や単元を貫く「問い」について触れることが重要である。一方で、検証授業で教員は、「なぜ自ら計画を立てて学習を進める必要があるのか。」「この単元を通してどのような力を育成してほしいのか。」「この単元で育成した力が実社会のどのような部分とつながっているのか。」について、重点的に伝えていた。
学習環境は、何を意識しながら整えていけばよいか。	学習環境を整える理由は、「学習に必要な情報を教員からその都度与えらえながら学習を進めるのではなく、自ら取りに行く場を設定することで、情報活用能力を育み、主体性を引き出す」ことである。そのためには、教員が伝えたいことを「文字言語」で適切に表現できていることが重要であるとともに、児童・生徒が主体的にアクセスしたくなるような「ワクワク感」を引き出す環境になっている必要がある。 これは、幼児教育の環境の整え方から学ぶことができる。
「B 学びの時間」において、教員は何をしたらよいか。	教員は、児童・生徒の学習している姿を観察し、粘り強く取り組んだり、自己の学びを調整したりしている場面を見取ることが重要である。そうすることで、適切に「主体的に学習に取り組む態度」の評価を行うことができる。また、児童・生徒から相談等があったり、支援が必要な児童・生徒を発見したりしたときには「個に応じた指導」を行うことが必要である。
児童・生徒が様々な場所で学習を行ったときに、評価はどのように行うのか。	これまでと同様に、3観点全てを1単位時間の中で評価するのではなく、評価を行う場面を適切に設定し、その場面で児童・生徒一人一人を見取るようにすることが大切である。また、「学びの手引き」の中に「いつ・何を・どのように」評価するのか等をあらかじめ情報開示することで、評価の場面に向けて児童・生徒が主体的に取り組めるようにすることが重要である。
デジタルはどのように役立つのか。	デジタルは、環境の一部であり、学びを進める際に、教員から情報を与えられなくても自分で情報を取得したり、他者の考えを参照したりすることに役立つ。そのためにも、教員は、児童・生徒がいつでもデジタルを使えるような心理的安全性を確保することが重要である。

9 参加した令和５・６年度教員研究生の言葉

本研究成果物の最後に、研究に協力してくれた教員研究生の言葉を掲載する。
教員研究生は、自身の校種を考慮しつつ、試行錯誤を重ね、実践に役立つ意見を多く出してくれた。研究に関わった感想を付すことで感謝を伝えたい。これらの思いを踏まえながら本研究成果物を活用しつつ、実践していただければ幸いである。

「やってみたいけれど難しい。」これが最初の感想でした。自身の研究でも取り入れてみましたが、試行錯誤の繰り返しでした。しかし、その中で、児童も試行錯誤を繰り返しながら課題解決することが、学ぶ意欲につながることに気付かされました。自分自身に合った方法で粘り強く学ぶ姿が見られたのが良かったです。

令和５年度教員研究生
目黒区立東根小学校　小松　史

以前よりも「これからの子供たちはどのような資質・能力を身に付けるべきか。」「そのために、どのような授業を積み重ねるべきか。」について深く考えるようになりました。自分自身の研究にも、児童が学び方を自己決定する場面を取り入れた結果、児童が自分に合った学び方で学習に取り組む姿が見られました。

令和５年度教員研究生
中野区立江古田小学校　黒川　晃文

私の研究でも、児童一人一人が課題を設定し、解決に向けた学び方を自己決定できる学習過程を取り入れました。児童の意欲は高いものの、目的意識をもって学習に取り組めているのか、不安を感じていましたが、本研究で学んだ知見を取り入れたところ、児童がねらいをもって取り組むようになり、学びの質が向上しました。

令和５年度教員研究生
福生市立福生第一小学校　平井　孝記

私は以前より、児童が主体的に話し合いながら学んでいくスタイルを何とか実践できないかと考え、担任している学級の授業や学級経営で実践を繰り返してきました。効果は感じてはいましたが、教育的な理論の理解が不十分だと感じていました。しかし、この研究で学ぶことを通して、そのような悩みが解消されました。

令和５年度教員研究生
清瀬市立芝山小学校　小林　純一

「デジタルを活用したこれからの学び」という言葉を聞いて、期待感と同時に不安感を抱いたことを覚えています。一年間、先行研究の調査や研究実践校への視察をする中で、「自立した学習者の育成」に向けた方法について学び、自身の視野を広げることができました。今では、研究内容を自身で実践することが楽しみです。

令和５年度教員研究生
あきる野市立前田小学校　今村　将司

授業デザインの研究に参加し、講師である上智大学の奈須正裕教授からの御指導や統括指導主事及び指導主事の方、他校種の教員研究生との議論など、新たな経験をたくさんすることができました。子供が自ら伸び育つ授業デザインについて考えを深めるとともに、これからの教員の役割について学ぶことができました。

令和６年度教員研究生
中央区立晴海中学校　中川　俊也

本研究を通して、授業における「主体的な学び」について学ぶことができました。学習環境を整えることの意味について考えることで、幼児教育における環境構成の重要性について、改めて考えることができました。幼小の接続の視点を大切にし、学んだことを今後の研究や保育の実践に生かしていきます。

令和６年度教員研究生
江東区立南陽幼稚園　武茂　妙子

本研究に参加することで、これまでの指導観や授業観が大きく変わりました。児童の興味・関心は一人一人異なっているため、それぞれが適した方法で学べるようにすることが重要だと考えています。そして、児童が多様な方法を選択できるように環境を整えることが、教員の大きな役割であると考えるようになりました。

令和６年度教員研究生
目黒区立烏森小学校　松下　伸太郎

本研究を通して、「子供が主体的に学ぶとは、どのような子供の姿なのか」について、問い直すきっかけになりました。教員の学習環境の工夫次第で、子供の学びが大きく変わることを知り、これまでの自分自身の実践を踏まえて、本研究で学んだ学習環境の整え方を更に追究していきたいと思います。

令和６年度教員研究生
小平市立小平第十一小学校　佐々木　玲子

所属は本研究協力時点

御協力いただいた皆様

〔**講師**〕

上智大学　総合人間科学部　教育学科
教授　奈須　正裕　氏

埼玉学園大学　人間学部　人間文化学科
講師　伊藤　慎悟　氏

〔**研究協力校**〕

三鷹中央学園三鷹市立第三小学校　校長　山下　裕司　氏
渋谷区立上原中学校　校長　浜田　真二　氏
東京都立多摩高等学校　校長　上村　礼子　氏

作成に関わった所員・教員研究生

〔**所員**〕

所長　小寺　康裕
研修部長　栗原　健
教育開発課長　小野　隆一
統括指導主事　浅羽　宏美
指導主事　武田　貴裕
指導主事　須藤　史晴
研修研究支援専門員　岩田　訓

〔**教員研究生**〕

令和５年度

目黒区教育委員会　指導主事　小松　史
中野区立江古田小学校　主任教諭　黒川　晃文
中野区立中野第一小学校　教諭　平井　孝記
清瀬市立芝山小学校　主任教諭　小林　純一
あきる野市立前田小学校　指導教諭　今村　将司

令和６年度

中央区立晴海中学校　主幹教諭　中川　俊也
江東区立南陽幼稚園　主任教諭　武茂　妙子
目黒区立烏森小学校　主任教諭　松下　伸太郎
小平市立小平第十一小学校　主幹教諭　佐々木玲子

所属や役職は令和７年３月現在

デジタルパンフレット

自立した学習者の育成に向けた授業デザイン

ー「デジタルを活用したこれからの学び」の研究を通してー

令和７年３月　発行

編集・発行　東京都教職員研修センター研修部教育開発課
所　在　地　〒113-0033　東京都文京区本郷一丁目３番３号
電　　話　０３（５８０２）０３１９