

授業情報誌 Class 第8号発刊にあたって

生涯学びつづける 人づくりの場、授業

新潟県中学校教育研究会は創設60周年を迎えます。これまでの研究で「学び合い」「単元・題材構想シート」「見方・考え方に着目した授業」などを視点に「深い学び」を目指す授業づくりが、数多く提案されてきました。

今年度は、「新たな時代を切り拓き、よりよい社会を形成していく生徒を育てる中学校教育」を研究主題に据え、「深い学びにいたる授業」モデルを各教科・領域で探っています。それぞれの指定教科・領域の部会では、「『目指す深い学びの姿』とは、どのような姿か」を問い直すことから始め、「深い学び」にいたるポイントや過程を協議しています。

また、発表会当日の授業だけでなく、事前撮影した映像を基にした協議会の実施も報告されています。授業参観の協議会では、本時の授業についての授業者の反省と質疑応答が中心になりがちですが、一単元を通した記録映像により、生徒の変容を確認することができました。また、本時の教師の発問や手立てなどが、一単元を貫くものとして適当であったかを、話し合えたことは、研修の質を高める上でも、意義があったと考えています。

本来の研修をより効果的に進めるためのICTの活用推進と運営の工夫

感染症禍では、移動や参集の制限が課せられていたことにより、本来の目的がより明確に捉えられ、研修の形や内容に変化が見られました。従来 of 研究会では、会場設営や接待など運営面に大きな力が注がれていることも少なくありませんでした。しかしながら、オンライン方式の活用や研究会の運営の省力化により、協議会に時間やエネルギーを充てられるようになったことは大きな変化だと言えます。研究会に当たっては、参集型が増えてきますが、付随する業務の省力化を一層推し進め、本来の研修を充実させていくことが必要だと考えています。限られた時間を有効に使い成果を上げることを意識することが、働き方改革にもつながります。各教科・領域の研究では、授業づくりに向けた研修を進めるとともに、研修の持ち方についての取組や工夫を発信してほしいと思っています。

新潟県中学校教育研究会

副会長 逸見 東子

(新潟市立小針中学校 校長)



生徒がワクワクする授業づくり

30年以上前の所属学年1学年朝会での学年副主任の話です。

「先日、人気のゲームソフトが売り出されました。ニュースによると、そのゲームソフトを手に入れようと徹夜で並んでいたそうです。徹夜してゲームを手にした若者は『眠いけど家に帰ったら、すぐにゲームをして、早くクリアしたい。今日も徹夜になると思います。』と答えていました。

私は、そのニュースを見て、『私の授業はどうかなあ?』と考えました。徹夜とは言わないけれど、授業をワクワクしながら楽しみに待っている人はいるのかな? ゲームを越えることはできないけれど、いつか、私もそのゲームに近づける授業をしてみたいと思います。」

当時ゲームに夢中になった生徒は、その後どのような行動をとったのかに興味を沸いてきます。

- ・ゲームのキャラクターに関心を持ち、絵を描いたり、フィギュアをつくったり、別の物語を創作したりした。
- ・BGMに関心を持ち、楽器を演奏したり、アレンジをしたりした。
- ・プログラム作成に関心を持ち、ゲームを自作した。 ほか

様々な興味や関心・行動の広がり、同じ興味を持つ人との交流などが想像できます。ゲームによる負の側面が強調されがちですが、自らが選択し、熱中したことには、時間もエネルギーも費やし取り組むことができます。

生徒が心から学びたいと思い、待ち遠しいと感じる授業。ゲームには及ばないかもしれませんが、多くの人を熱中させるゲームの要素(惹きつける導入、明確なゴール、様々な難易度の課題設定、課題解決のための複数の攻略法、スモールステップでの課題解決、どんでん返し、場面転換…)は授業づくりの参考になると思います。

生徒が心待ちにする授業の実現に向け、この中教研の機会を生かして、私たち自身がワクワクしながら研修を進め、新たな取組に挑戦しつづけていくことが大切なのではないのでしょうか。