

令和7年度 5グループ 研究のまとめ

グループ研究テーマ

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくり～PDCAサイクル表を通して～』

<昨年度の成果>

- ①「楽しい」が主体性を引き出す
- ②教師との関係性の構築
- ③「できた」と感じたことで「楽しい」と感じる気持ちにつながる

グループ協議を経て共通理解できたことのイメージ図

子どもが分かるような手立て

- ・繰り返しの活動
- ・視覚支援
- ・場の設定（分けをする/フリースペース）
- ・子どもの操作をフィードバックした教師の支援

わかった！



子どもが興味・関心をもてる手立て

- ・うた/てあそび/かかわりあそび
- ・ICTの活用
- ・楽しい雰囲気づくり
- ・居心地の良い場の空間
- ・感覚あそび
- ・生活に根差した題材（子どもが好きなこと/季節/色/形/食べ物など）

やってみたい！



当該授業に関わらず
★主体的に取り組む場面が増えた
★情緒的・心理的な安定に繋がった

たのしい授業

子どもが達成感をもてる手立て

- ・子どもの実態に応じた難易度を設定する
- ・色々なやり方を選択できるようにする
- ・即時評価（称賛/笑顔/ハイタッチなど）

できた！



今年度の取り組み

①昨年度の研究成果を
基に、授業計画を作
成する段階で児童・
生徒が「やってみた
い」「できた」「わ
かった」と思えるよ
うな手立てや支援を
考える。

②PDCAサイクル表を
活用し、自分の授業
改善を日々の授業で
行う。

＜研究授業・授業者一覧＞

学 年	教 科	授業者
小学部2年	音楽「さあさあ音楽やってみよう」	高宮
小学部3年	生活単元学習「買い物にいこう」	大谷
小学部4年	体育「ボール運動（蹴る）」	浅利
小学部4年	生活単元学習「シャボン玉であそぼう」	武藤
小学部5年	図工「パフェを作ろう」	鈴木ま
小学部5年	国語・算数「電子黒板を使おう」	間
小学部6年	生活単元学習「でんしゃでGO！」	鈴木り
中学部1年	総合「移動教室にいこう」	児玉
中学部3年	美術「こんな形 あんな形」	末本

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくりPDCAサイクル表』 その1

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくり PDCA サイクル』		
学年	授業『 』	月 日 (/)
	Plan(計画)	Action(改善)
「わかった！」 子どもが分かるような手立て		
「やってみたい！」 子どもが興味・関心をもてる手立て		
「できた！」 子どもが達成感をもてる手立て		

書きやすいようにPlan（計画）とAction（改善）の欄だけ記入できるようにした。

Do（実行）、Check（評価）があった方が書きやすい人もいた。

研究授業に限らずすべての授業づくりにおいて3つの視点をもつようにした。

この分け方だと書かれない組み合わせがあるかもしれない。

どの欄に記入してよいか分からない手だてがあった。

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくりPDCAサイクル表』 その2

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくり PDCA サイクル表』
 学年 教科 授業『 』授業者 月 日 (/)

Plan (計画)

「やってみたい！」 「わかった！」 「できた！」

子どもが興味・関心をもてる手立て 子どもが分かるような手立て 子どもが達成感をもてる手立て

	Do (実行)	Check (評価)	Action (改善)
教材教具の工夫			
教師の対応の工夫			
環境の工夫			

「やってみたい！」
「わかった！」 「できた！」
 に関わる工夫をそれぞれの対応する色で示し、見やすくした。

実行した工夫を評価し、改善する必要がある場合は▲で示した。

一つの工夫の中に2つの手立てが入る場合があった。

追加で記入した工夫内容は下線で示し、同じ授業でも「その2」の表の方が授業を振り返りやすいことが分かった。

「その1」の内容をそのまま「その2」に振り分けてみたら、指導の偏りが見られた人もいた。

「教材教具の工夫」「教師の対応の工夫」「環境の工夫」の3つで分けてみた。

【音楽 さあさあ音楽やってみよう】小学部2年 高宮

サイクル表その1

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくりサイクルPDCA』

小学部2学年 授業『音楽 さあさあ音楽やってみよう』10月21日(2/4)

	Plan (計画)	Action (改善)
「わかった！」 子どもが分かるような手立て	・弾く鍵盤を視覚的にも分かりやすいように映像化する。	・(継続)
「やってみよう！」 子どもが興味・関心をもてる手立て	・馴染みのある曲を使用する。 ・演奏前に楽器を提示する。	・(継続) ・自ら楽器を選べるようにし、選ぶ様子により言葉をかけるタイミングを図る。
「できた！」 子どもが達成感をもてる手立て	・キーボードの鍵盤のうち「レミファ」の3音だけが見えるように厚紙で補助具をつける。	・児童の実態に応じて補助具を外したキーボードを使用する。 ・鍵盤に数字で番号をつけたシールを貼る。

サイクル表を変更したこと

○教材教具の工夫においては、評価を通して具体的な改善点を見つけやすくなった。

○教師の対応の工夫においては、その場、その時の瞬時の教師の判断や、授業集団の流動性への対応など、PDCAサイクルでは捉えきれないことがあるのではないかと気づいた。

サイクル表の変更

サイクル表その2

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくり PDCA サイクル表』

小2学年 教科 音楽 授業『さあさあ音楽やってみよう』授業者 高宮以都子10月21日(2/4)

Plan (計画)「かもつれっしや」の曲の一部をキーボードで演奏する。

「やってみよう！」

「わかった！」

「できた！」

子どもが興味・関心をもてる手立て

子どもが分かるような手立て

子どもが達成感をもてる手立て

	Do (実行)	Check (評価)	Action (改善)
教材教具の工夫	・馴染みのある曲を選曲した。 ・前単元のハンドベル演奏で使用した同じ曲を使用して、演奏する部分と演奏する音を同じにした。 ・使用するキーボードの3音だけをわかりやすくする補助具をキーボードに付ける。	・曲を知っているため、ねらいの活動に向かいやすかった。 ・前単元のハンドベル演奏と、同じ音で同じ部分を演奏することにしたので、既習内容に積み重ねる形でキーボードを演奏することを理解できた。 ・補助具によって鍵盤の位置がわかりやすくなった児童がいた。 ・ハンドベルの演奏方法をキーボードで演奏している児童がいた。	・教材はそのまま ・児童によって、キーボードの補助具を外す。 ・曲の終わりの部分の演奏のしかたを、ハンドベルの時の違いと明確にして知らせたり、見本を見せたりする。
教師の対応の工夫	・児童のやりたい意欲とやり方をできる限り尊重する対応をする。 ・子どもの実態を見て、「支援をする。しない。」で3つの席位置を決める。 ・一緒にやりたい教師のリクエストがある場合には考慮して席位置を決める。 ・鍵盤の位置を指さして示す。 ・演奏前に一緒に弾いてみる。 ・できたことへの即時評価と振り返りの評価を行う。 ・子どもがどのように授業に参加しているかを見取り、参加している様子があった時は、授業はこう受けるべきだなどの既成概念の枠にはめない。 ・T2、T3との連携。教師の経験や教育観、指導法をできる限り尊重する。 ・子どもがやりたいことができるように環境づくりや時間にゆとりをもてるように配慮する。 ・教師と子どもの相互関係を大切にすること。 ・演奏する部分を視覚的にもわかりやすく映像化する。	・やりたい人の呼びかけに手を挙げて、やりたい気持ちを表現することができた。 ・一緒にやりたい教師の近くの席にすることで活動に取り組むことができた。 ・弾きはじめの鍵盤の位置を示すことで、タイミング良く弾き始めることができた。 ・できたことを意識したり、授業での笑顔が見られたりした。 ・座席に着席していない状態でも、聞いたり、手を動かしたりしていることを認めることで、一定時間経過後には着席して、メインの活動には参加した。	・児童の理解度によって、呼名をする順番や座席位置を変える。
環境の工夫	・PCの接続不具合に備え、CDデッキを用意する。 ・モニターを中心に授業に参加する児童の実態を考慮した席位置。教師の支援が必要な児童はT2、T3周辺。(児童の要望も考慮する) ・刺激調整のため状況に応じて衝立を使用する。		

【生活単元学習 買い物に行こう】小学部3年 大谷

	Do (実行)	Check (評価)	Action (改善)
教材教具の工夫	・お金や買うものは本物に近いものを使う。 ・自分の財布を使う。 ・お店に行った際に、どれを買えばよいのかを目で見てすぐに分かるように絵カードを準備しておく。 ・繰り返し練習をして、一人でも買うことができるようにする。	○買い物学習を楽しみに行っている児童が多かった。 ○練習では、買うものの空のバックを使ったことで、お店に行った際にも同じバックを買うことができた。 ▲練習の回数が少なかったのもう少しあるとよかった。	・商品を買った後に、お釣りやレシートをしまうための財布の開け閉めしたり、買ったものをリュックにしまったりと、やるが多かったが、最後まで少ない支援で買い物できていた。 ・繰り返し練習をする時間をとり、自信をもって買い物できるようにする。
教師の対応の工夫	・見本となる買い方を実際にやり、活動のイメージをもてるようにする。 ・練習の際に、迷っていたら次に行うことを指差して伝える。 ・できたのサインを示して、達成したことを分かりやすくする。	○見本を見て真似することができていた。 ○できたことをすぐに伝えることで、やるべきことが伝わった。	
環境の工夫	・ICT機器を活用して、写真を見せたり手順を確認したりする。 ・友達が練習しているところを見られるようにする。 ・教室をスーパーマーケットに見立て模擬買い物体験をする。	▲練習の際、待つ時間が多くなってしまった。	・買ったものを生活単元学習で行っていたアイスクリーム作りに繋げることで、意欲的に行っていた。 ・今後予定されている遠足での買い物学習に生かしたい。 ・さらにグループ分けをして行う。

「やってみたい！」

子どもが興味・関心をもてる手立て

「わかった！」

子どもが分かるような手立て

「できた！」

子どもが達成感をもてる手立て

Do (実行) Check (評価)をいれることや3つに色分けすることで、授業の改善策を明確に見つけることができた。



【体育 ボール運動（蹴る）】小学部4年浅利

体育の「授業づくり」での課題

児童・生徒数の増加

待ち時間が長い（運動量↓）



研究授業でのねらい「不要な待ち時間を減らして、運動量を確保する。」

工程数の少ない課題
（一人で行う課題）

既習事項の活用

実態別のグループ活動

列に並んで待つ **(NEW)**



「たくさん運動できて楽しい」に繋がった！？

児童が汗をかいて運動していた。
（活動時間が10分程度増えた。）

「またやりたい」の気持ちが芽生えた。

【生活単元学習 シャボン玉であそぼう】小学部4年武藤

	Plan（計画）	Action（改善）
「わかった！」 子どもが分かる ような手立て	・シャボン玉液の材料を 入れてみる。	▲材料が入る様子が分かりにくい。 ▲透明な液体で区別が付きにくい。 ▲容器が入れにくい。

授業を評価することで、
問題はどこ（教材・対応・環境）
にあるのか見つめ直すことができる！

明確な改善策を
見つけることができた！

	Do（実行）	Check（評価）	Action（改善）
教材教具 の工夫	・シャボン玉液 の材料を入れて みる。	▲全ての材料が無色透明で区 別が付きにくい。 プラコップを使った為、児童 にとっては持ちにくかった。	・材料の匂いの違いに触れ る。粉末上の材料を用意する。 児童が入れやすいコップを用 意する。

【図工 パフェを作ろう（1/9）】小学部5年 鈴木ま

手立てがみつからない時に視点を絞って考えることができた

ひとつの項目の中に3つの視点が混在していることに気が付いた。

⇐	Do（実行）⇐
教材教具の工夫⇐ ⇐	・入れ物として分かりやすいガチャガチャの容器を使用する。⇐ ・事前にガチャガチャにラップをひき、粘土が容器にくっつかないようにする。⇐ ・粘土体操では、画像を見せながら同じようにできるか実態把握をする。手のひらでのばす、つまむ、ちぎる、丸めるなどの動きを取り入れる。 （3段階）⇐ ・1段階は粘土に触ることが目的の為、色付き粘土と白粘土を混ぜる。2、3段階は絵の具と粘土を混ぜる。⇐ ・手順表を用意し、手順表に沿って作業できるようにする。（1・2段階）⇐
教師の対応の工夫⇐	・1段階は取り出しでの学習、2段階は小グループでの学習、3段階は一斉指示での学習で取り組めるようにする。⇐ ・3段階の児童にはパフェのイメージがもてるように画像を使う。アイス作りでは作る前にそれぞれ何味を作りたいか決めてから取り組むようにする。⇐
環境の工夫⇐ ⇐	・段階ごとの3つのグループにわけ、それぞれの段階に応じたねらいや手だてを準備する。⇐ ・3段階ではパワーポイントを活用し、メインの活動（アイスづくり）の前に導入で粘土体操を行う。⇐



生活単元学習「パフェを作ろう」



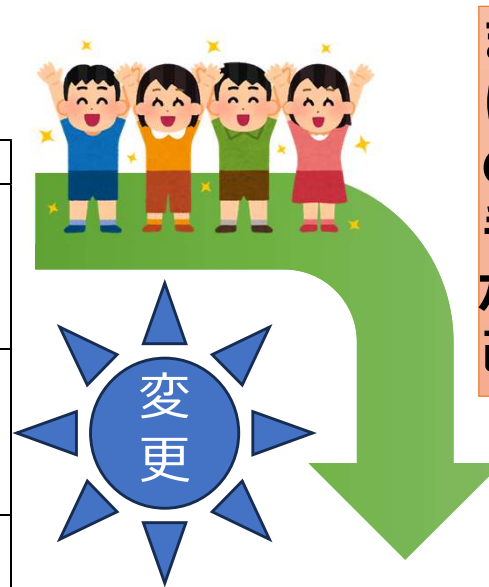
【国語・算数（9/20）】小学部5年間

最初

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくりサイクルPDCA』

学年 小5—4 国語・算数 授業『いろいろな線かけるかな』 間 崇史 9月10日（2/5）

	Plan（計画）	Action（改善）
「わかった！」 子どもが分かるような手立て	・電子黒板という大きな画面や、タッチペン操作という直感的な操作がすぐにフィードバックできるソフトを使用する。	・少し照明や日光の反射で画面が見づらくなっていた場合は、画面側の照明を落とし、カーテンを閉めたりするなどの環境調整を行った。その支援の成果もあり、児童たちはさらに集中して活動に取り組むことができた。
「やってみたい！」 子どもが興味・関心をもてる手立て	・電子黒板によるタッチペン操作や、ゲーム仕立てのソフトを使用することによって、児童たちの関心をもてるようにする。	・最初から児童たちはこのソフトを学習したいという意欲が見られていたが、より意欲を増すために、「あー、おいしかった」と言ってからおなかをたたくなど、ソフト内に出てくるカバやぞうの模倣を教師が行った。その支援の成果もあり、児童たちの教材への注視力が向上し、より興味・関心をもって活動することができた。
「できた！」 子どもが達成感をもてる手立て	・児童が視覚的にも体感的にも達成感を味わいやすいソフトを使用する。具体的な内容としては、リンゴなどの果物をタッチペンの操作で運んで、カバに食べさせることで終わりが見通しやすい設計のソフトである。	・横一本、縦一本などの簡単な運筆練習課題しか選ばない児童がいたの、3回曲がりなどの少し難しい課題に挑戦するように促した。その難しい課題で躓きがみられた場合は、教師が少し支援して課題を達成した。そのような支援の成果もあり、児童たちが少しずつ成功体験や達成感を感じることができた。



まとめ方を変更したことにより、より授業者がどのポイントを大事にして手だてを考えているのかがわかった！また、評価、改善点も明確になった！

変更後

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくり PDCA サイクル表』

小学5年 教科 国語・算数 授業『電子黒板を使ってみよう』 授業者 間 崇史 9月10日（2/5）

Plan（計画） 電子黒板を使用し、児童たちが運筆、視線入力ソフトなどで意欲的に学習に取り組む

「やってみたい！」

「わかった！」

「できた！」

子どもが興味・関心をもてる手立て

子どもが分かるような手立て

子どもが達成感をもてる手立て

	Do（実行）	Check（評価）	Action（改善）
教材教具の工夫	・児童が視覚的にも体感的にも達成感を味わいやすいソフトを使用する。具体的な内容としては、リンゴなどの果物をタッチペンの操作で運んで、カバに食べさせることで終わりが見通しやすい設計のソフトである。 ・トビーという視線入力のツールで、視線でカーソルを動かして目的を倒すなどのソフトを使用する。	○電子黒板というツールや運筆ソフト、視線入力ソフトに興味をもって児童は前向きに活動できた。 ▲横一本、縦一本などの簡単な練習課題しか選ばない児童がいた。	・運筆ソフトに関しては、3回曲がりなどの少し難しい課題に挑戦するように教師が促した。その難しい課題で躓きがみられた場合は、教師が支援して課題を達成した。 ・視線入力に関しては、視線でカーソルを動かす前に、手やペンでタッチして操作することを前段階として行い、その後視線入力に取り組むと、上手に動かすことができるようになった。
教師の対応の工夫	・電子黒板によるタッチペン操作や視線入力ができるように手を取って支援したり、ゲーム仕立てのソフトを使用し、音楽や絵などを紹介しながら楽しい活動だと教師が表したりした。	○電子黒板に映されるアニメ調のキャラクターや音楽、ゲームの操作画面が児童に興味をもって活動できた。 ▲最初は見通しがもてず、少し集中が切れる児童がいた。	・意欲を増すために、「あー、おいしかった」と言ってからおなかをたたくなど、ソフト内に出てくるカバやぞうの模倣を教師が行った。 ・教師が最初に手本を見せ、その後は筆手制にしてどんどん練習回数を増やしていった。
環境の工夫	・電子黒板という大きな画面や、タッチペン操作という直感的な操作がすぐにフィードバックできるソフトを使用する。 ・トビーの視線入力がうまくいくように機器の位置の調整をしたり、姿勢の調整を促したりした。	○電子黒板に直接触ったり、タッチペンでの操作したり、視線入力でも操作したりすると、児童は興味をもって活動できた。 ▲照明や日光の反射などで少し画面が見づらくなっていた。 ▲視線入力のセンサーの位置がずれていてうまく操作ができなかったことがあった。	・画面側の照明を落とし、カーテンを閉めたり、センサー機器の調整をするなどの環境調整を教師が行った。

「やってみたい！」

子どもが興味・関心をもてる手立て

「わかった！」

子どもが分かるような手立て

「できた！」

子どもが達成感をもてる手立て

【生活単元学習 でんしゃでGO!】小学部6年 鈴木り

サイクル表その1

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくりサイクルPDCA』
6学年 授業『生活単元学習 でんしゃでGO!』 6月 6日 (4/7)

	Plan (計画)	Action (改善)
「わかった!」 子どもが分かるような手立て	・いままで行ったことがある駅を使う。 ・改札の通り方を動画でみる。	
「やってみたい!」 子どもが興味・関心をもてる手立て	・模擬改札を使用して、実際に切符を通す練習をする。 ・電車に乗って向かう場所を明確に伝える。	・「あと〇駅だよ」など、見通しがもちやすいような声掛けを行う。
「できた!」 子どもが達成感をもてる手立て	・切符を入れたり、とったりは一人で行う。	・一人で行うのが難しい児童には、切符を「入れる」または「とる」ことをしてもらう。

サイクル表の変更

サイクル表その2

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくり PDCA サイクル表』
6学年 教科 生活単元学習 授業『でんしゃでGO!』 授業者 鈴木り 6月6日 (4/7)

Plan (計画)・公共交通機関や駅を利用する際のマナーやルールについて知る。

・改札の通り方がわかり、切符を入れたりとったりすることができる。

「やってみたい!」

「わかった!」

「できた!」

子どもが興味・関心をもてる手立て

子どもが分かるような手立て

子どもが達成感をもてる手立て

	Do (実行)	Check (評価)	Action (改善)
教材教具の工夫	・切符の通し方を動画でみる。 ・模擬改札を作り、切符の通し方を練習する。 ・模擬電車を設置し、静かに過ごしたり、乗り降りの練習をする。	・動画に興味をもつ児童が多く、よく見ていた。 ・模擬改札で練習したことで、多くの児童が一人で切符を入れることができた。 ・模擬電車では、座れない場合も想定して練習をすることができた。 ・待ち時間ができてしまった。	・お客さん役として児童に座ってもらい、降りる練習にもなった。
教師の対応の工夫	・切符を入れるところ、出てくるところを指さして伝える。 ・電車内では「座っていいよ」と伝える。 ・「次で降りるよ」など言葉掛けをして見通しをもたせた。	・投入口を指さしたことで、注目できる児童が増えた。 ・教師の話を聞いてから行動できる児童、入ったらすぐに座ってしまう児童に分かれた。 ・「次」がわからず、いつ降りるかわからない児童が何度も質問することがあった。	・指さしても注目できない児童には、教師が切符を一緒に持って投入口まで誘導した。
環境の工夫	・いままで行ったことがある駅を使う。 ・電車から降りやすいように終着駅行の電車を選ぶ。	・行ったことがある駅であったため、見通しをもって歩行に取り組みれていた。 ・終点の電車を選んだことで、児童も教員もゆとりをもって電車から降りることができた。	

サイクル表を変更したことで

○複数の手だてが混在していることがわかった

○新しい視点で授業を計画、評価することができた

○改善点が明確になった

○視点を絞って手だてを考えることができた

【総合 移動教室事前学習（7/9）】 中学部 1 年 児玉

「やってみたい！」

子どもが興味・関心をもてる
手立て

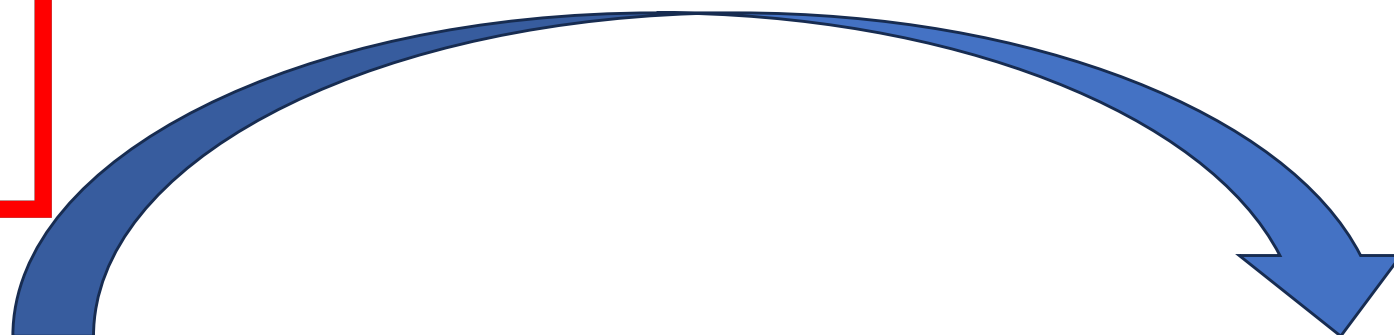
「わかった！」

子どもが分かるような手立て

「できた！」

子どもが達成感をもてる手立て

『サイクル表 その2』では、評価の視点が増え、できた点・改善点を○▲で示し、より具体的な改善策がでた。



	Do（実行）	Check（評価） ○できた点 ▲課題点	Action（改善）
教材教具の工夫	活動の内容を繰り返し説明する、↓ ポイントを時系列に沿って説明 →見通しを立てる。 以前の内容の復習と新しく学ぶことを混ぜて行った。 繰り返し行く場所の画像や動画を見せた。	○事前に学習した内容を口に出すなど覚えている様子がある。 ○以前の内容に対してスライドを出す前に答える人がいた。 ▲学習内容が多く、集中力が持たない生徒がいた。 ○繰り返し画像や動画をみて、行く場所を答えられるひとや手を挙げて答えたいと意思表示する姿が見られる。 ▲答えられる人に偏りがある	・授業の型や流れを同じにすることで同じタイミングで同じ活動をすることができ、自信をもって発言する機会を作る。 ・以前の学習の振り返りを歌や動きで復習する。 ・モニターをタッチして答えられるようにする。

【美術 こんな形あんな形】 中学部 3 年 末本

サイクル表その 1

『子どもたちが楽しいと感じる授業づくりサイクル PDCA』

末本

中学部 3 学年 美術 授業『こんな形あんな形』 5 月 13 日 (1 / 8)

	Plan (計画)	Action (改善)
「わかった！」 子どもが分かるような手立て	・画用紙に補助線を印刷。それを目印にスポンジスタンプで点や線を描く。 ・パンチに補助板を付けて、パーツの中央に穴を開けやすくする。	・作品にした様子を見て、補助線の間隔を調整する。 ・パンチの奥まで差し込むよう伝える。重ねる紙の枚数を具体的に伝える。
「やってみよう！」 子どもが興味・関心をもてる手立て	・経験済みの活動(スポンジスタンプ、パンチ、はさみ)を入れる。 ・課題を進めやすいよう見本を付ける。 ・複数色入れた絵の具のタッパを準備。色を選べたり、偶然混ざり合ったりさせる。	・次週は、活動に割りピンの活動も加える(経験済) ・(継続) ・タッパの中の絵の具を混ぜたくなる生徒は、活動を最後にもってくる。
「できた！」 子どもが達成感をもてる手立て	・内容の異なる 3 つの課題(はさみ、パンチ、絵の具)の活動を行い、「できました！」と言える機会を増やす。	・報告が難しい生徒も、報告の練習の継続や個別の報告の形を考えて行えるようにする。

サイクル表の変更

サイクル表その 2



『子どもたちが楽しいと感じる授業づくり PDCA サイクル表』

中学部 3 学年 教科 美術 授業『こんな形あんな形』 授業者 末本 5 月 13 日 (1 / 8)

Plan (計画)	・道具の基本的な使い方を理解し、スポンジスタンプやハサミ、パンチなどを使って表現する技能を身に付ける。(知・技) ・どんな色を使って表現するかを考え、選択し、作品に反映する。(思・判・表) ・自分の作品に自信を持ち、他者の作品にも関心を持ち、互いの表現を認め合う姿勢を育む。(主体的)
-----------	--

	Do (実行)	Check (評価)	Action (改善)
教材教具の工夫	・画用紙に補助線を印刷。それを目印にスポンジスタンプで描く。 ・パンチに補助板を付けて、パーツの中央に穴を開けやすくする。 ・経験済みの活動(スポンジスタンプ、パンチ、はさみ)を入れる。 ・複数色入れた絵の具のタッパを準備。色を選べたり、偶然混ざり合ったりさせる。	・これまでの活動とのつながりがあり、分りやすかった。 ・補助板を使い、パーツの中央に穴を開けることができた。 ・これまでの経験が活きて、活動できた。 ・偶然のよい混色効果が見られた。色を混ぜたくない生徒も工夫して作業できた。	・作品にした様子を見て、補助線の間隔を調整する。 ・パンチの奥まで差し込むことや重ねる紙の枚数を具体的に伝える。 ・次週は、活動に割りピンの活動も加える(経験済) ・タッパの中の絵の具を混ぜたくなる生徒は、活動を最後にもってくる。
教師の対応の工夫	・内容の異なる 3 つの課題(はさみ、パンチ、絵の具)の活動を行い、「できました！」と言える機会を増やす。 ・経験や実態をもとに一人てできる活動と教師と一緒に活動を考えて、活動の順番を工夫する。	◆「できました！」と報告ができる生徒と難しい生徒がいる。 ・それぞれの活動の順番を工夫することで、教員も支援すべき生徒へじっくり対応できた。	・報告が難しい生徒も、報告の練習の継続や個別の報告の形を考えて行えるようにする。 ・(1 週目)パーツの制作⇒(2 週目)パーツをつないで作品にするの繰り返しの中で、完成までのイメージをつかませる。
環境の工夫	・課題を進めやすいよう見本を付ける。 ・活動の機会が増えるよう、学級数分画材を用意し、各教室で制作できるようにする。 ・課題内容や生徒の実態に合わせて、長テーブルや個人机など、活動する場を分ける。	・必要に応じて、教員が見本を見ることができた。 ・各学級のペースで作業を進めることができた。 ・活動場所を移動することで、気持ちを切り替えて活動できる生徒も見られた。	・(継続) ・名前入りの出来上がり作品を置くシートを作り、各学級で仕上げ⇒撮影をする。 ・(継続)

サイクル表を変更したことで

○新しい視点で授業を計画、評価することができ、項目が増えた

○複数の手だてが混在していることがわかった

○改善点やより良くなる点が明確になった

3年間の研究成果

【研究の成果】

1 「やってみたい」「わかった」「できた」

が主体性を引き出す

- ・3つの視点は相互に絡み合っている
- ・主体性が他の場面にも広がっていく→汎化

2 PDCAサイクル表の活用と授業改善

- ・授業の中心は子どもたち
- ・新たな視点の獲得と手だてや工夫の見直し

3 汎化にむけて

- ・「汎化させたい」という意識をもち、授業づくりを行う
- ・授業を通じて良かった手だてや工夫や言葉かけを他の授業者と共有する
- ・児童・生徒の実態に応じた学習内容を組み込んでいく

