

1年	算数	「かたちあそび」 5時間	概要 学習環境、学習過程 学習ナビ、振り返り	適 △
手立て		<ul style="list-style-type: none"> <li>・5つの体験 「つみきコーナー」「タワーコーナー」「ころころコーナー」「かたちあてコーナー」「うつしえコーナー」の5つのコーナーを設け、順番を選択しながら体験する中で、立体図形の機能や特徴を捉えられるようにした。</li> <li>・学習過程の工夫 自分の学習のペースや興味に合わせられるよう、自分が選んだ活動に取り組める時間を十分に確保した。第1時は一斉授業で今後の学習のオリエンテーション、第2～4時では4つの活動の順番や費やす時間を、児童自身が選択できるようにした。</li> <li>・振り返りの経験の確保 自分の学習を自分でとらえる力を育成する第1歩として、「学習ナビ」に自分の学びを振り返られるようにした。学習内容については文で書き、学び方（主体性・協働性の2点）については顔のマークに丸を付ける形式にし、意識付けをする。</li> </ul>	児童の様子 <ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びに近い活動が多かったため、児童は楽しそうに活動していた。進んで取り組もうとしている様子は多く見られた。</li> <li>・本人の好きな学習活動しか取り組めない場面が多くなっていた。また、1年生の発達段階から、たくさんの場所があっても自分で気付ける範囲が限られてしまい、他の場所に行かない児童もかなり見受けられた。</li> <li>・支援の必要な児童にとっては、最初に説明はされているものの、活動自体の把握ができていないために、なんとなくやっているだけで、知識を獲得することにつながっていない様子が伺えた。</li> <li>・語彙が少なく、体験の中で気付いたことを言語化できないため、発言や振り返りをチェックしても知識を十分獲得できていない児童がいた。また、立体を初めて扱う単元だったことと、コーナーを回る順序や時間が自由だったことから、児童の経験値の差が大きく、クラスで振り返りを共有する時間をとっても、友達の見解でピンときていない児童も見られた。</li> </ul>	
成果		<ul style="list-style-type: none"> <li>・一部を「単元内自由進度学習」にしてみたことで、教員側の学習のイメージが広がった。（十分に活動できるように提示する可能性のあるものはたくさん準備しておくこと、活動場所を十分確保すること、児童の見取りの大切さ…等）</li> <li>・特に、この学習形態だと、振り返りの時間が非常に大切だと分かった。言語化、一般化するために、個別、全体のどちらも必要不可欠である。</li> </ul>	課題 <ul style="list-style-type: none"> <li>・担任が学習ナビで各自の進捗状況は毎時間把握してはいたが、1年生の発達段階的に個別の声掛けで活動を促しきれない。</li> <li>・各自違う活動をする場合、学びの土台（体験や言語）がないと、児童の学び合いが不十分になることが分かった。例えば、図工の箱を使っての工作で立体に親しませた上でこの単元に取り組む等。</li> <li>・単元の内容もそうだが、経験値や発達段階にも合わせて学習形態を考えることが必要だった。今回は立体を初めて扱う単元だったために、もう少し一斉授業の部分を増やすか、一斉授業をベースとして1時間の中で一部選択して活動するようにしてもよかったと感じている。</li> </ul>	