

AL プロジェクトにおける AL 指導力と ICT 活用指導力の育成: ICT に関する取り組みの報告

正木 香* 齋藤 ひとみ** 梅田 恭子**

*教職キャリアセンター
**情報教育講座

Fostering the Design Instructions and the Teaching Skills for Active Learning and the Teaching Skills with ICT in Active Learning Project: Reporting on the ICT Efforts

Kaori MASAKI*, Hitomi SAITO** and Kyoko UMEDA

* Teaching Career Center, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

** Department of Information Sciences, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

Keywords : AL 指導力 ICT 活用指導力 アクティブ・ラーニング 主体的で対話的な深い学び

I はじめに

1 AL プロジェクトの概要

アクティブ・ラーニング プロジェクト (AL プロジェクト) は、2016 年に『「主体的・協働的な学び」を実践できる教員の養成 —アクティブ・ラーニングを導入した新たな学習指導方法の開発—』プロジェクトとして発足し、2021 年度にあたる現在まで活動を進めてきた[1、2、3]。このプロジェクトの目的は、①アクティブ・ラーニング授業が実践できる教員養成プログラムの開発、②アクティブ・ラーニング授業が実践できる現職教員研修プログラムの開発、③アクティブ・ラーニング授業が実践できる大学教員の養成プログラムの開発、④アクティブ・ラーニング授業の指導方法・教材の開発、アクティブ・ラーニング授業の推進・拡充を通して、主体的な問題発見能力や能動的な学修活動能力を育成する、ことである。本報告では、教員養成課程の学生を対象とした、①と④の取り組みに関連する以下の内容について報告する。

- (1) AL 指導力および ICT 活用指導力育成の取り組み
- (2) AL 指導力の調査と分析
- (3) ICT 活用指導力の調査と分析

2 AL 指導力および ICT 活用指導力育成の必要性

情報化社会の一層の進展にともない、変化の激しい予測不能な時代に対応するため、初等中等教育および高等教育において、児童生徒および学生に育成すべき力が変化しつつある。それらの社会的な背景を受け、2012 年の中央教育審議会の答申において、「生涯にわたって学び続ける力、主体的に考える力を持った人材は、学生からみて受動的な教育の場では育成することができない。従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、

一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修 (アクティブ・ラーニング) への転換が必要である。」とされ、高等教育におけるアクティブ・ラーニングの推進が提言された[4]。この提言を受け、さまざまな大学において学生が受動的に講義を聞く形式の授業から、学生が能動的に発言や活動を行う形式への授業への変換が進められた。2015 年に文部科学省が行った調査では、FD としてアクティブ・ラーニングを推進するためのワークショップまたは授業検討会を行っている大学の割合や、能動的学修(アクティブ・ラーニング)を効果的にカリキュラムに組み込むための検討を行う大学の割合が増加傾向にあることが報告されている[5]。

また、小中高等学校においても、2017、2018 年度の学習指導要領の改定において学びの転換の必要性が示され、「主体的・対話的な深い学び (アクティブ・ラーニング) の視点からの授業改善」を進めることが盛り込まれた。したがって、教師は、授業改善を行うことで、学校教育における質の高い学びを実現し、児童生徒が学習内容を深く理解し、資質・能力を身に付け、生涯にわたって能動的に学び続ける力を育成するためのアクティブ・ラーニングの授業設計力や指導力が求められることとなった。

大学教育や小中高等学校の教育が変わることで、教員養成課程では、一般の大学で求められる大学卒業後に社会で活躍していく人材を育成する上で、自分にとって必要な学びを自律的に行なっていく力を育成することに加え、教員となった後に、そのような学びを行うための授業作りや児童生徒を指導する力が求められることとなった。本プロジェクトでは、教員に求められる力を AL 授業設計力および AL 指導力と定義し、齋藤・梅田・正木(2020)において、本学の学生がどの程

度そのような力が身についたかを評価するための質問紙を開発した[6]。開発した質問紙を使った調査結果については、Ⅲで詳しく述べる。

アクティブ・ラーニングでは、学習者自身が主体的に学び、他の学習者との対話を通して、学習内容の深い理解を進めていく。その上で、ICTを効果的なツールとして使用することは有効である。2019年に文部科学省はGIGAスクール構想プロジェクトを発表した。GIGAとはGlobal and Innovation Gateway for Allの略であり、児童生徒向けの1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備するための取り組みである[7]。コロナ禍での一斉休校を受け、この取り組みは前倒しされ、2021年3月末には全国の95%以上の小中学校で端末の整備が完了した[8]。

1人1台PC環境において、アクティブ・ラーニングを効果的に実現していくためには、前述したAL授業設計力およびAL指導力に加え、ICTを授業で効果的に使用し、児童生徒のICT活用や情報活用能力を指導していくためのICT活用指導力の育成も重要である。ALプロジェクトでは、ICT活用指導力の育成に向けた取り組みも行なってきた。その取り組みについては、Ⅱにおいて、また本学における学生のICT活用指導力の育成状況についてⅣで報告する。

Ⅱ AL指導力およびICT活用指導力育成の取り組み 1 情報教育入門でのAL指導力およびICT活用指導力の育成

AL指導力およびICT活用指導力を4年間にわたって育成していくために、まず初年時の全学共通科目である情報教育入門において、両方の基礎を学ぶ授業を開発・実践した。学習内容および学び方を図1、2に、授業全体のスケジュールを表1に示す。

表1: 情報教育入門のスケジュール

回	内容
1	学習目標、PCの基本操作
2	学び方について、協同学習の準備
3	教育の情報化
4	校務の情報化2(電子メール)
5	情報教育1(インターネットでの情報収集)
6	情報教育2(情報の整理・まとめ)
7	情報教育2(ワープロソフト)
8	授業におけるICT活用1
9	授業におけるICT活用2(ポスターツアーによる発表)
10	校務の情報化1 情報セキュリティ
11	校務の情報化3 表計算によるデータ処理
12	情報モラル教育1
13	情報モラル教育2(ミニ授業)
14	おわりに
15	演習
16	期末試験(e-learning)

学習内容については、まず大学生に必要な情報活用能力について、高校までに習得している情報活用能力を確認しながら補強していくこととした。また、情報活用能力を育成する中で、教員に必要なICT活用指導力の基礎を学び、4年間を通して身につけていくための概観を知ることが目的とした。具体的には、例えばICT活用指導力に含まれる授業でのICT活用について具体的にどんな活用事例があるのかを調べ、分析することを通して、必要な情報を収集して整理・分析し、発表するといった情報活用能力を育成するなど、テーマとしてICT活用指導力を位置づけ、そのテーマについて理解するための情報の収集、整理・分析、発表などの活動を通して、高校までに身につけた情報活用能力を強化していくこととした。

次に学び方については、深い学びに必要な内化と外化の往還を繰り返す学習過程を設定した。内化の主な学習活動は、教員の説明や教科書や資料の読解、講義動画の視聴といった個別学習であり、外化では、内化で理解した内容を、協同学習を通してアウトプットすることで確認することで、自身の理解に揺さぶりをかけ、次の内化での学習内容の再確認につなげていくこととした。授業では、このような学び方の仕組みや必要性、効果についても適宜説明を加えるとともに、単元ごとに学び方を振り返る活動を取り入れた。アク

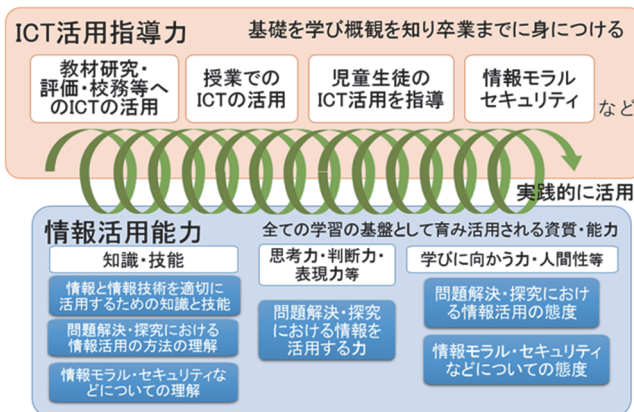


図1: 情報教育入門の学習内容

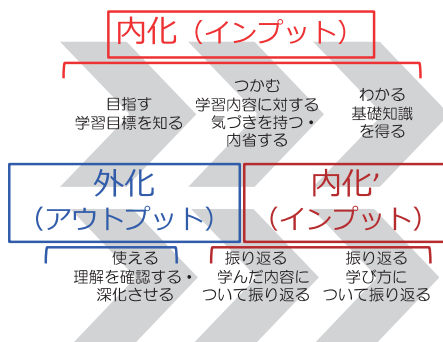


図2: 情報教育入門の学び方

ティブ・ラーニングの学びを体験しながら、客観的に学び方を捉えたり、自身の学びをメタ的に振り返ることを通して、教員としてのAL実践力の基礎を身につけることを目的とした。

なお、2020年度はコロナ禍による遠隔授業対応のために授業内容などを改善し、実践を行なった。他の授業でのICT活用に対応するため、1回目を先行して実施するとともに、遠隔授業でのアクティブ・ラーニングを実現するために、オンライン会議でのグループ発表を試行的に実施した。2021年度は、前年度の実践を受け、対面授業と遠隔オンデマンド型の授業を組み合わせたハイブリッド型の授業を実践した。

2 ICT 支援員の派遣による学生および教員の ICT 活用支援

ALプロジェクトでは、2017年度から学生の中からICT導入支援員（現在の名称は学生ICT支援員）を募集し、ICTを活用した授業への支援などを行ってきた。学生ICT支援員および研究補佐員が主にALプロジェクトから貸し出したタブレット等機器類を使った授業の機器類の教員および学生に対する操作支援、および、授業支援ツールを使った授業の初回の学生に対する操作支援等である。学生ICT支援員が支援した授業および学外対象講習会等は、2019年度はのべ40時間、2020年度はのべ8時間、2021年度は11月末まででのべ19時間であった。その他に研究補佐員のみが支援したものもある。

さらに2021年度秋からは、今年度から本格的に始動したGIGAスクール構想の下、附属岡崎小学校へ学生ICT支援員を派遣し、授業の支援を行っている。附属岡崎小学校の2学期の授業について、合計44時間分、3名の学生により授業支援を行う（11月30日現在一部未完了）。

3 AL ルームでの教育支援ツールなどの勉強会の実施

ALプロジェクトでは、授業支援の他にも、ICTを活用した授業を行いたい教員や模擬授業でICTを活用したい学生・興味のある学生対象に授業支援ツールなどの勉強会も行っている。主な取り組みについて、学校教育における教育の情報化に関する動向と合わせて表2に示す。

2019年度には、2020年度から開始された小学校プログラミングの授業に対応するため、小学校プログラミングの簡易講習会を合計11回行い、44名の参加があった。小学校プログラミングで求められている内容の説明と、利用が予想されるScratchとViscuitの体験等であり、第2著者が講習会の例を実践で示しつつ、学生ICT支援員8人がメインまたはサブの講師となり、行った。

参加者からは、小学校で教えるプログラミングがどのようなものかわかってよかったとか、ビジュアルプログラミングを体験できてよかったなどの意見が聞かれた。

2020年4月からは、GIGAスクールで、小中学校で多く使われていそうな授業支援ツールについて、教育実習直前の学生を主な対象として、講習会を行う予定

表2：ALプロジェクトの主な取り組みと教育の情報化に関する動向

年月	取り組みと動向
2018年3月	小学校プログラミングの手引き（2020年度から導入されることが発表）
2019年11-12月	小学校プログラミング簡易講習
2019年12月	GIGAスクール構想発表
2020年3月	新型コロナウイルスによる全国一斉休講
2020年度以降 継続	愛知県内各自治体GIGAスクール採用端末・アプリ等調査
2020年4月	2023年度までにGIGAスクールで1人1台とする構想を前倒しし、2020年度中に
2020年5月	教育交流館2階215にALルームをオープン
2020年度	ロイロノート・スクールオンデマンド研修
2020年9月頃	GIGAスクール構想による1人1台端末整備始まる
2021年4月	GIGAスクールに構想による1人1台端末本格的に始動
2021年度8-9月	Chromebook勉強会（一般向けは中止）
2021年11-12月 2022年2-3月	Chromebook勉強会、ロイロノート・スクール勉強会・コラボノートEX勉強会、プログラミング勉強会

図3：小学校プログラミング簡易講習会ポスター[9]

であったが、新型コロナウイルスの影響で大学もオンライン授業となってしまうため、対面では行えなかった。オンラインで一部の授業支援ツールについては、自習できるものを紹介したにとどまった。

2021年3月には、4月から教員になる学生を主な対象として、GIGAスクール関連アプリの講習会を合計9回行い、教員と学生11名が参加した。

その他に、特定の授業で授業支援ツールを使うために、事前学習として使い方を学びにALルームを訪れる学生に対し、随時講習を行った。

愛知県内の自治体別のGIGAスクールの環境としてインフラや利用端末・活用しているアプリなどの調査を継続的に行っており、ALルームに情報を掲示している。来場者は自由に見ることができ、また自分が持っている情報を他の学生のために提供してくれる学生もいて、紙上で情報交換をしている。



図4：講習会の様子

4 ALルームでの情報端末の貸し出しと支援ツールの運用管理

ALプロジェクトでは、2017年度末から、iPad・まなボードをはじめアクティブ・ラーニングに使える機器類を貸し出している。当初はiPadなどに限られていたが、2020年の新型コロナウイルスの影響で大学の授業が大きく変わり、webカメラなど、遠隔授業などにも使える機器類も整備して貸し出すようにした。海外との交流がある授業や、対面で授業は行っているものの、外部の講師と遠隔でつなぎ、こちら様子を講師に見えるようにした授業などで、使われている。

また、2018年度までは授業支援ツールは一部の授業で試験的に利用されているだけであったが、2019年度以降は運用についての指針をまとめ、今後利用が拡大することが予想される授業支援アプリを広く通常の授業でも、模擬授業などでも使えるように整理した。それに対応するためのアカウントの発行管理業務も行っている。

さらに、2020年度からはGIGAスクールの影響で、周辺の自治体で使っているものや特徴的な授業支援ツールについて、いくつかは少数のライセンスではあるが購入し、授業で実際に使ったり、試しに利用したりできるようにした。また、大学でもオンライン授業が中心となる時期もあり、協働学習ツールは、利用ライセンスを増やし活用している。2021年度以降は、GIGAスクールで導入されたタブレットが小中学校で

本格的に活用され始め、今までICT機器を使っていなかった授業でも、将来小中学校の教員になる学生に授業支援ツールを経験させるため、利用が広がりつつある。

Ⅲ AL指導力の調査と分析

AL指導力については、2019年度から毎年、教員養成課程の4年生を対象に7月～9月頃に調査を行っている。[6]

AL指導力の調査内容は、3部構成で①アクティブ・ラーニングの授業設計力について問うもの8問、②アクティブ・ラーニングの児童生徒への指導力について問うもの11問、③アクティブ・ラーニングのスキルについて問うもの(上記②と対応)12問からなっている。いずれも4件法の選択肢から回答を求めた。全ての項目について回答した学生のみでのデータで分析を行った。

この結果は、2021年度から、4年生後期に教員養成課程で必修の教職実践演習の授業内容を検討する上で、学生の状況を把握するために使われることとなった。

有効回答は表4のとおりであった。

表4 各年度の有効回答数

年度	有効回答数	対象学生数	回答率
2019	205	799	25.7%
2020	182	760	23.9%
2021	387	846	45.7%

(1) 授業設計力について

4件法の回答のうち、上位2つについての年度別のグラフは以下のとおり(図5-図7)である。

回答のうち上位2つの選択肢である具体的な手立てが思い付くと答えた学生が約半数で、そのうち最上位の実行できると答えた学生は、そのうちの半数(全体の1/4)であった。協働学習とグループ学習の違いについては低い傾向にあるが、年々伸びている。

(2) 児童生徒への指導力

いずれの項目も6割前後の学生が具体的な手立てが思い付くと回答し、実行できるのは3割ほどである。

2019年度と比較すると、2020年度2021年度は、多少伸びている(図8-図10)。

(3) 自身のスキル

自身の力として、ALの手法を取り入れた学び方で学ぶことについては、2021年度はある程度身につけている・十分身につけていると答えた学生が8割以上であった。2020年度・2019年度と比較しても、傾向は大きくは変わっていない(図8-図10)。

全体としては、ALスキルにスキルに関して自分が身につけている、また児童生徒における必要性を理解していると考えている学生が多いものの、ALを使った指導では、具体的な手立てを考えることができる知識や、ALスキルの指導力が結びつくまでには至っていない学生も半数程度いる。

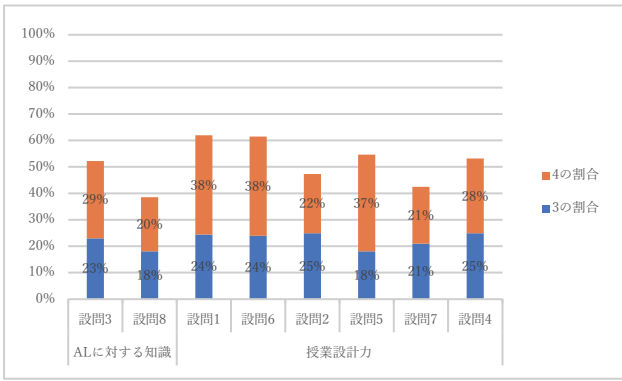


図5：2019年度 授業設計力

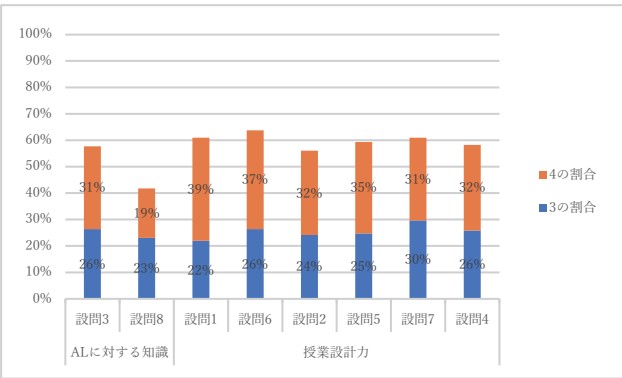


図6：2020年度 授業設計力

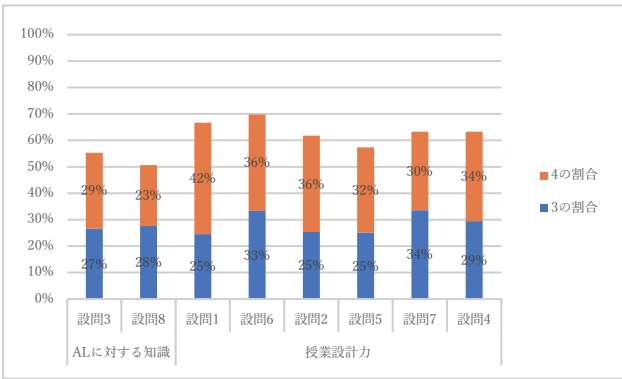


図7：2021年度 授業設計力

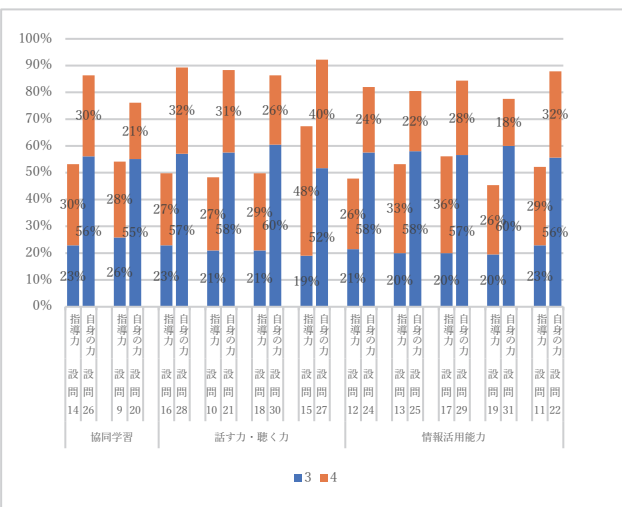


図8：2019年度 児童生徒への指導力・自身のスキル

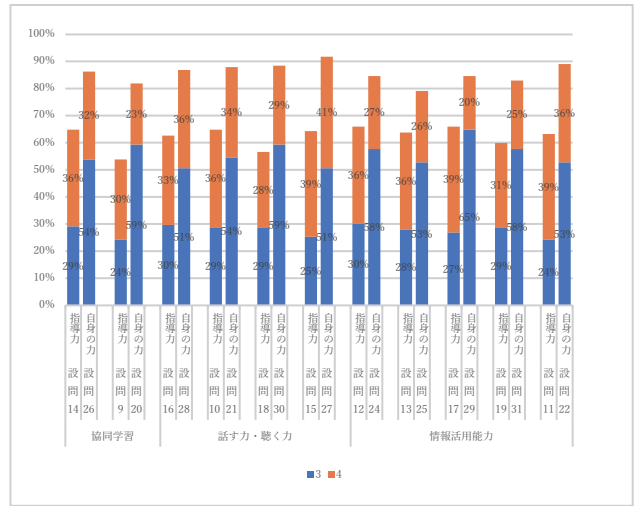


図9：2020年度 児童生徒への指導力・自身のスキル

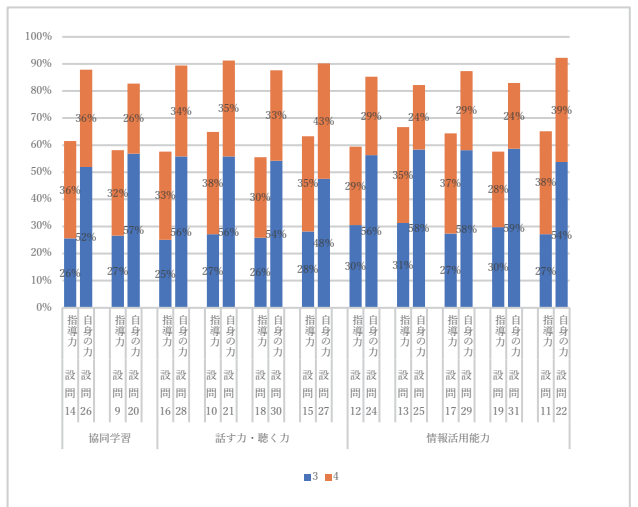


図10：2021年度 児童生徒への指導力・自身のスキル

ここで興味深いのは、どの年度もいくつかの項目で、自身の力で最上位の選択肢を選んだものより、指導力で最上位の選択肢を選んだ学生が多くなっていることである。特に情報活用能力を指導する力・情報活用能力のうち、相手や目的に合うようにわかりやすくまとめる・伝える力についての質問と、自分の学び方を振り返り、自分の学び方を評価したり改善したりする力についての質問である。この2つの問いについては、自身の力として最上位の選択肢を選択した割合より、指導力について最上位の選択肢を選択した割合の方が、どの年度をみても8-19ポイントも多くなっていることである。一般的に指導できるということは、自身のスキルも十分あるから指導できるはずであると考えていると考えられるが、この2つの質問については、自分のスキルとしては、ある程度身についているだけで、具体的な手立てが思い付き実行できると考える傾向があると考えられる。これは、質問の順序が先に指導力を問う設問があり、その後で自身の力を問う設問があるため、自身の力を振り返らずに指導力についての質問に答えているため、指導力の方が高い傾向になったとも考えられる。もしくは、自分自身の力としては、まだ満足しておらず、もっとこれらのスキルを伸ばしたいと考えている学生が多いのかもしれない。今後、設問の順序の見直しも検討が必要であ

る。

IV ICT 活用指導力の調査と分析

ICT 活用指導力については、1 年生前期に全員が必修の情報教育入門の初めと終わりに、また、2-4 年生については、学年の初めに調査を行っている。

1 年生前期で必修の情報教育入門の初回の授業と最後の授業と 2・3・4 年次の 4 月に文部科学省の「教員の ICT 活用指導力チェックリスト」[10]を用いてアンケート調査を行っている。1 人の学生が卒業するまでに 5 回同じ質問でアンケートに答えることになる。

これらの調査において、最新のアンケートの答えまで、ICT 活用指導力について毎回全ての項目について回答した学生のみでのデータで分析を行った。その結果、2018 年入学者については 365 人、2019 年入学者については 149 人、2020 年入学者については 181 人、2021 年入学者については 695 人のデータに基づいた考察となる。

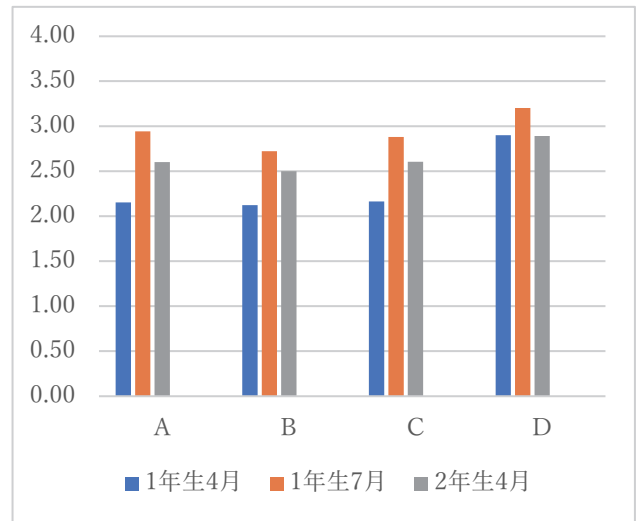


図 13：2020 年入学者の ICT 活用指導力

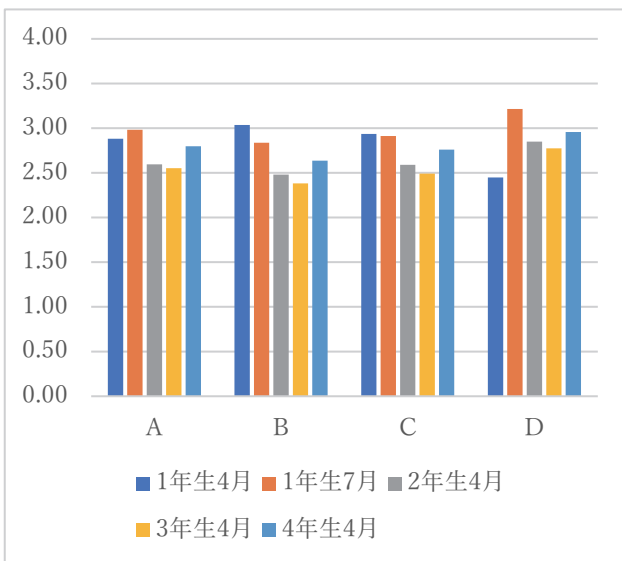


図 11：2018 年入学者の ICT 活用指導力

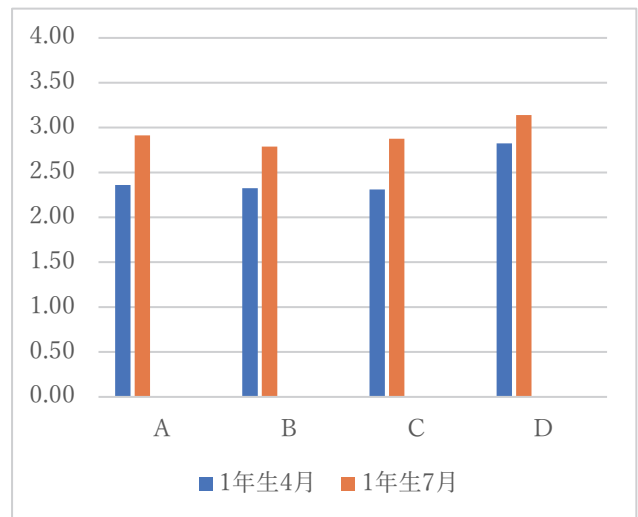


図 14：2021 年入学者の ICT 活用指導力

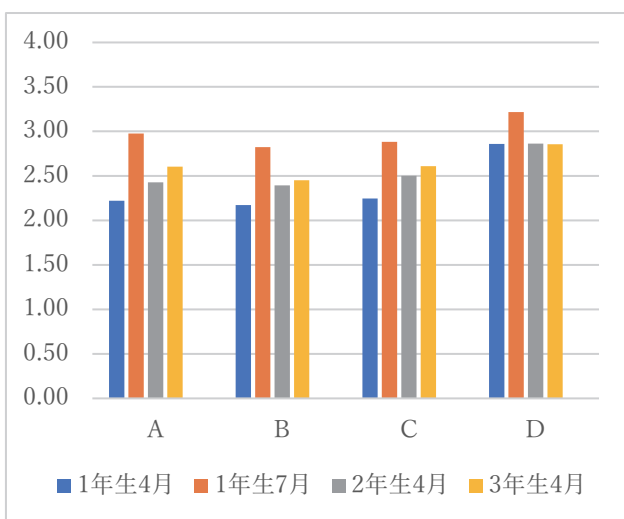


図 12：2019 年入学者の ICT 活用指導力

2021 年度の 4 年生（2018 年入学者）については、図 11 のとおりであった。全ての項目の平均値について、時期を要因とする 1 要因参加者内分散分析を行っ

た結果、時期の主効果が有意であった ($F(4, 364) = 43.70, p < .01$)。多重比較の結果、1 年 7 月が他よりも高く、1 年 4 月と 4 年が 2 年と 3 年より高かった ($MSe = 0.2460, p < .05$)。

2021 年度の 3 年生（2019 年入学者）については、図 12 のとおりであった。全ての項目の平均値について、時期を要因とする 1 要因参加者内分散分析を行った結果、時期の主効果が有意であった ($F(3, 148) = 52.38, p < .01$)。多重比較の結果、1 年 7 月が他よりも高く、2 年と 3 年が 1 年 4 月より高かった ($MSe = 0.1814, p < .05$)。

2021 年度の 2 年生（2020 年入学者）については、図 13 のとおりであった。全ての項目の平均値について、時期を要因とする 1 要因参加者内分散分析を行った結果、時期の主効果が有意であった ($F(2, 180) = 96.98, p < .01$)。多重比較の結果、1 年 7 月が他よりも高く、2 年が 1 年 4 月より高かった ($MSe = 0.1694, p < .05$)。

2021 年度の 1 年生（2021 年入学者）については、図 14 のとおりであった。全ての項目の平均値について、時期を要因とする 1 要因参加者内分散分析を行った結果、時期の主効果が有意であった ($F(1, 695) =$

334.44, $p < .01$)。多重比較の結果、1年7月が1年4月より高かった。

全体的には、1年生の情報教育入門の受講直後7月に最もレベルが上がるが、その後、2年生以降では大きく下がる傾向にある。2018年入学者(4年生)だけは、入学直後(4月)のアンケートの結果が相当高く、7月以上の値になっている項目もある。

せっかく情報教育入門で、いろいろなICT活用指導力を身に付けたにもかかわらず、情報教育入門のように定期的にICTを活用することを取り入れた授業を受けていないと、忘れてしまい、だんだん使えなくなってしまう(自信がなくなってしまう)と考えられる。

この結果は、2021年度から、4年生後期に教員養成課程で必修の教職実践演習の授業内容を検討する上で学生の状況を把握するために使われることとなった。

V 全体を通じた成果と課題

本報告では、ALプロジェクトにおけるAL指導力とICT活用指導力の育成について、主にICTに関する内容を中心に報告した。

アクティブ・ラーニングに対する意識は、ALプロジェクト発足の当時から多くの人の中で大きく変化したと考えられる。現在では、多かれ少なかれ、個々の教員は自分の授業の内容やスタイルに合わせたアクティブ・ラーニングの手法を取り入れた授業を行っている。

この間にGIGAスクール構想が発表され、小中学校には一気に1人1台端末の時代がやってきた。社会や教育のニーズが急激に変化する中、大学のカリキュラムでは対応しきれない部分にALプロジェクトとしてできることをその都度考え、実施してきた。

ALプロジェクトは今年度末で終了するが、今後も教員となる学生に対し、授業では対応しきれない部分を支援できる活動は続けていく必要があるように思う。

謝辞

本研究は、文部科学省機能強化経費「主体的・協働的な学び」を実践できる教員の養成の一環として実施された。

参考文献

- [1] 愛知教育大学 教職キャリアセンター, アクティブ・ラーニングを導入した新たな学習指導方法の開発 平成 28 年度プロジェクト活動報告書, 2017
- [2] 愛知教育大学 教職キャリアセンター, アクティブ・ラーニングを導入した新たな学習指導方法の開発 平成 29 年度プロジェクト活動報告書, 2018
- [3] 愛知教育大学 教職キャリアセンター, アクティブ・ラーニングを導入した新たな学習指導方法の開発 平成 30 年度プロジェクト活動報告書, 2019

- [4] 中央教育審議会, 新たな未来を築くための 大学教育の質的転換に向けて (答申), 2012, https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm (参照日: 2021-11-29)
- [5] 文部科学省高等教育局, 大学における教育内容等の改革状況について (平成 27 年度), 2015, https://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/daigaku/04052801/_icsFiles/afiedfile/2019/05/28/1398426_001.pdf (参照日: 2021-11-29)
- [6] 齋藤 ひとみ・梅田 恭子・正木 香, 教員のAL授業設計力および指導力尺度の開発, 愛知教育大学教職キャリアセンター紀要, 6, 81-86, 2021
- [7] 文部科学省, GIGA スクール構想について, 2019, https://www.mext.go.jp/a_menu/other/index_0001111.htm (参照日: 2021-11-29)
- [8] 文部科学省, GIGA スクール構想に関する各種調査の結果, 2021, https://www.mext.go.jp/content/20210827-mxt_jogai01-000017383_10.pdf (参照日: 2021-11-29)
- [9] 鈴木万絢 小学校プログラミング簡易講習会ポスター 2019
- [10] 文部科学省, 教員の ICT 活用指導力チェックリスト, 2018 https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/_icsFiles/afiedfile/2019/05/17/1416800_001.pdf (参照日: 2021-11-29)

付録

教員のAL 授業設計力及び指導力尺度

- 1 授業において解決に対話が必要な課題や問いを設定できる
- 2 次の主体的な学びにつながるような課題や問いを設定できる
- 3 アクティブ・ラーニング(AL)とは何かを説明できる、暗記再生と意味理解の違いを説明できる、などALがなぜ必要なのかを説明できる
- 4 授業において、学んだことを実社会や実生活まで広げて考える活動を取り入れることができる
- 5 複数の視点や立場から考えるための教材を準備できる
- 6 授業において授業のねらいに絞った課題や問いを設定できる
- 7 授業において、解決策や答えを深めていくような授業計画や単元計画が立てられる
- 8 協同学習とグループ学習の違いを説明する、協同学習をうまく行うためにはどのようにしたら良いかを具体的に説明する、など協同学習を成立させる工夫を説明できる

- 9 協同学習において、メンバーをまとめる、役割や仕事を割り振る、意見をまとめる、議論を進行するなど、リーダーの役割を担う態度を育成できる
- 10 他者の意見を聞いて、話の内容を的確に把握する、疑問点を持つなどの聴く力を育成できる
- 11 他者の意見を聞いて、自分の意見を振り返る、新しい見方・考え方に気付く、自分の意見を修正する、自分の意見と融合してより良いものにする、など、自分自身を見つめ直したり、自分の意見を深めたりする力を育成できる
- 12 必要な情報を集める、ある見方で並べる、仕分ける、順位付けする、自分なりに分析した結果を説明できる力を育成できる
- 13 相手や目的にあうようにわかりやすくまとめる・伝える力を育成できる
- 14 協同学習において、自ら積極的に発言する、役割を遂行する、やりやすい雰囲気を作る、メンバーと協力するなど、積極的に活動に参加する態度を育成できる
- 15 自分の意見に対する相手からの指摘、自分と異なる意見など、他者の意見を受け止める力を育成できる
- 16 自分の意見を、積極的に、感情的にならず冷静に、自信をもって、相手を傷つけないようになど、発言できる力を育成できる
- 17 自分の学び方を振り返り、自分の学び方を評価したり改善したりする力を育成できる
- 18 他者や自分の意見に対して、主観的・客観的意見の区別ができる、比較して共通点・相違点を見つけることができる、など論理的に意見を分類する力を育成できる
- 19 評価基準にそって、他者や自己の学びを適切に評価する力を育成できる
- 20 協同学習において、メンバーをまとめる、役割や仕事を割り振る、意見をまとめる、議論を進行するなど、リーダーの役割を担う態度が身についている
- 21 他者の意見を聞いて、話の内容を的確に把握する、疑問点を持つなどの聴く力が身についている
- 22 他者の意見を聞いて、自分の意見を振り返る、新しい見方・考え方に気付く、自分の意見を修正する、自分の意見と融合してより良いものにする、など、自分自身を見つめ直したり、自分の意見を深めたりする力が身についている
- 23 相手の意見を耳を傾けて、真摯に聞いている姿勢を示したり、あいづちなどの聞いていることがわかる姿勢を具体的に示す、などの態度が身についている
- 24 必要な情報を集める、ある見方で並べる、仕分ける、順位付けする、自分なりに分析した結果を説明できる力が身についている
- 25 相手や目的にあうようにわかりやすくまとめる・伝える力が身についている
- 26 協同学習において、自ら積極的に発言する、役割を遂行する、やりやすい雰囲気を作る、メンバーと協力するなど、積極的に活動に参加する態度が身についている
- 27 自分の意見に対する相手からの指摘、自分と異なる意見など、他者の意見を受け止める力が身についている
- 28 自分の意見を、積極的に、感情的にならず冷静に、自信をもって、相手を傷つけないようになど、発言できる力が身についている
- 29 自分の学び方を振り返り、自分の学び方を評価したり改善したりする力が身についている
- 30 他者や自分の意見に対して、主観的・客観的意見の区別ができる、比較して共通点・相違点を見つけることができる、など論理的に意見を分類する力が身についている
- 31 評価基準にそって、他者や自己の学びを適切に評価する力が身についている