

楽しい授業を創造するためのナインマトリックス

福井市越廼小学校

スモールステップの学習過程		やりきったという達成感	ちょっとしたコミュニケーション		討論会 (対立意見の話し合い)	前時がわかる 具体物 (画像・動画・授業記録)		何回も試せる 具体物
自分一人でできる わかる	「わかる」「できる」が実感できる	見通しがもてる 課題設定	交流活動の場と時間の保障	活発な意見交換ができる	仲間の意見を しっかり聞く	ゲストティーチャー (その道のプロ・専門家)	具体物がある	完成した作品など 目標となる具体物
どhどh繰り返しできる (反復練習)	難易度を少し低く (簡単にできる)	「楽しさ」「できた」を 繰り返す	多様な交流形態 ペア・グループ・学級全体・異学年間・全校	意見を一つに集約してまとめる	自分の意見を持つ場と時間の保障	ICTを活用した 具体物	動きがわかる 具体物 (動画)	本物・実物
困り感のある 児童への声かけ	先生が笑顔	学びの足跡が わかる学習カード	「わかる」「できる」が実感できる	活発な意見交換ができる	具体物がある	発展問題がある	勝ち負けを 競い合う	数や回数に 挑戦するゲーム
	教師の支援がある	周囲に 聞かせる声でほめる	教師の支援がある	子ども達と共に 教職員も成長する 単元構想 授業改善	適度な抵抗・困難さがある	挑戦したくなる 難しさ (適度な抵抗・困難さ)	適度な抵抗・困難さがある	
評価の記入 (朱筆などのコメント)	やり方、やることを 教えてくれる	机間指導による 個別の支援	児童主体の活動がある	解決したい課題 疑問ができる 導入	認めてもらえる	段階別の 評価 (スモールステップ)	キーワードを用いた まとめ	難易度別の プリント
からだを動かす	五感を使う活動	ICTの利用を 位置つけた活動	「知りたい」を引き出す 導入	「やりたい」を引き出す 導入	「考えたい」を引き出す 導入	仲間 に 反応して もらえる	すぐに認める すぐにほめる	よさの観点 が はっきりしている
活動を計画する	児童主体の活動がある	実験をする	「疑問」を引き出す 導入	解決したい課題 疑問ができる 導入	「驚き」を引き出す 導入	先生にほめて もらえる	認めてもらえる	点数などで 成果が はっきり わかる
自分の役割が はっきりした活動		ルールや約束が 明確な活動	日常生活と リンクする 導入		解決の見通しや 方法が 持てる 導入	自己評価する 活動がある		他者から 評価される 活動がある