

## <四中授業モデル>

### (1) **だい**じな「単元デザイン」

- 単元終了後の生徒の姿をイメージし、教師が何を教え、生徒に何を考えさせるかを明確にした単元デザインをもとにした学習構想案づくり。

### (2) **よ**し、やってみようという導入の工夫

- ① 「なぜ？」や学習への知的好奇心(わくわく感)が生まれる導入
- ② 本時の学習内容へとスムーズに誘う導入。



### (3) み**ん**なで考える活動

- ① 互いを認め合い、安心して意見を言うことのできる学びの集団。
- ② 互いの意見を聞いて(対話などをとおして)自分の考えを広め、深める活動。



### (4) **中**心発問の工夫

- ① 生徒の様々な考えを引き出す発問や教材・教具。
- ② 「何を学ぶか」がわかり、解決の見通しを持たせる「めあて」の提示。
- ③ 教科の「見方・考え方」を働かせ、知識と関連づけて学びを深める展開や板書。

### (5) **学**んだことの「まとめ」・「振り返り」と次への意欲付け

- 授業で学んだことを整理・自覚化し、次の学びへのつながりを期待する「まとめ」・「振り返り」。